

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y JUEGOS MOTORES		
Identificador:	33976		
Titulación:	GRADUADO EN CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE. PLAN 2020		
Módulo:	MANIFESTACIONES DE LA MOTRICIDAD HUMANA		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	1	Periodo lectivo:	Segundo Cuatrimestre
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	67	Trabajo Autónomo:	83
Idioma Principal:	Castellano	Idioma Secundario:	Inglés
Profesor:	PARDOS MAINER, ELENA (T) MARCO CONTRERAS, LUIS ALBERTO	Correo electrónico:	epardos@usj.es lamarco@usj.es

PRESENTACIÓN:

Correr, saltar, girar, lanzar o recepcionar no son patrimonio exclusivo de un deporte o actividad deportiva concreta; de hecho, están presentes de alguna forma en la mayoría de ellas. Corre el jugador de fútbol, de hockey y la atleta de triatlón, pero también lo hacen los niños en diferentes momentos formativos y recreativos. Así pues, la ejecución de las habilidades motrices constituye una buena parte del patrimonio motor de las personas y el desarrollo y mejora de la ejecución de las mismas, que dota al sujeto de una base más sólida que le facilite el aprendizaje de otras actividades más complejas. El conocimiento de las formas de enseñanza de estas habilidades y las fases sensibles para ello, así como su evaluación, suponen aspectos claves que deben adquirir los alumnos como futuros profesionales de la actividad física y del deporte.

En cuanto a los juegos motores, se tratará principalmente de comprender la evolución y la importancia del juego en el marco de las actividades físico-deportivas, para que el alumno adquiera las competencias necesarias y conozca las posibilidades del juego en diferentes momentos, espacios y escenarios (educación, recreación y el ocio, o incluso la competición). En este apartado se pretende que el alumno adquiera conocimientos teóricos y prácticos sobre el juego motor. Además de los aspectos didácticos del juego, tan claves para el desarrollo integral, este tipo de actividades supone una mayor y mejor participación del alumno que adquiere un papel más activo e investigador. El alumno obtendrá conocimientos sobre aspectos teóricos y prácticos, planificación y desarrollo de juegos para aplicar en programas de actividad física, analizando al mismo tiempo el proceso de desarrollo y evolución de juego a deporte.

Son muy evidentes los profundos y vertiginosos cambios que se están produciendo en todos los ámbitos de la sociedad. El juego y el deporte, como actividades sociales reconocidas, no escapan a esta evolución y transformación. Resulta por ello indispensable que todos los profesionales de la actividad física y el deporte afronten esta etapa sin renunciar a lo tradicional, buscando nuevos objetivos y contenidos que permitan dar el mayor número de posibilidades al máximo de personas. En los diferentes ámbitos de actuación (educación, recreación y ocio, o incluso la competición), las sesiones o clases pueden tender a la rutina si no se incorporan nuevas prácticas, situaciones motrices y contenidos.

El desarrollo de la materia en su conjunto estará apoyado con materiales, recursos, actividades y debates en clase entre los alumnos, que faciliten al alumnado la comprensión de los contenidos y la forma de intervenir en los diferentes contextos de aprendizaje.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G02	Capacidad de organización y planificación
	G04	Capacidad para la comunicación oral y escrita en lengua inglesa
	G07	Capacidad para resolución de problemas y la toma de decisiones
	G08	Capacidad para trabajar en equipo
	G14	Capacidad de aprendizaje autónomo y de mantener una actitud de aprendizaje a lo largo de la vida

	G15	Capacidad de adaptación a las nuevas situaciones
	G17	Capacidad de creatividad y motivación por la calidad
Competencias Específicas de la titulación	E01	Comprender, elaborar y saber aplicar los procedimientos, estrategias, actividades, recursos, técnicas y métodos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con eficiencia, en todos los sectores de intervención profesional de actividad física y deporte.
	E02	Diseñar y aplicar el proceso metodológico integrado por la observación, reflexión, análisis, diagnóstico, ejecución, evaluación técnico-científica y/ o difusión en diferentes contextos y en todos los sectores de intervención profesional de la actividad física y del deporte.
	E03	Comunicar e interactuar de forma adecuada y eficiente, en actividad física y deportiva, en contextos de intervención diversos, demostrando habilidades docentes de forma consciente, natural y continuada.
	E11	Analizar, identificar, diagnosticar, promover, orientar y evaluar estrategias, actuaciones y actividades que fomenten la adhesión a un estilo de vida activo y la participación y práctica regular y saludable de actividad física y deporte y ejercicio físico de forma adecuada, eficiente y segura por parte de los ciudadanos con la finalidad de mejorar su salud integral, bienestar y calidad de vida
	E16	Elaborar procedimientos y protocolos para resolver problemas poco estructurados, imprevisibles y de creciente complejidad, articulando y desplegando un dominio de los elementos, métodos, procesos, actividades, recursos y técnicas que componen las habilidades motrices básicas, actividades físicas, habilidades deportivas, juego, actividades expresivas corporales y de danza, y actividades en la naturaleza de forma adecuada, eficiente, sistemática, variada e integrada metodológicamente para toda la población
	E18	Desarrollar e implementar la evaluación técnico-científica de los elementos, métodos, procedimientos, actividades, recursos y técnicas que componen las manifestaciones del movimiento y los procesos de la condición física y del ejercicio físico; teniendo en cuenta el desarrollo, características, necesidades y contexto de los individuos, los diferentes tipos de población y los espacios donde se realiza la actividad física y deporte
	E33	Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro
	E35	Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes
	E38	Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes
	Resultados de Aprendizaje	R01
R02		Diseñar y aplicar procesos metodológicos en la incorporación de diferentes tipos de juegos motores a las actividades físicas, en cualquier población y en los diferentes sectores de intervención, identificando los roles y relaciones existentes.
R03		Comunicar adecuadamente tareas para el desarrollo de habilidades motrices y juegos motores
R04		Adaptar las sesiones de habilidades motrices y juegos motores a las características individuales de las personas y su contexto, así como a diferentes espacios donde puede realizarse la actividad
R05		· Proponer y evaluar científico-técnicamente programas de ejercicio físico basado en el juego, haciendo hincapié en los juegos cooperativos y aquellas actividades que fomentan la práctica autónoma por parte de los ciudadanos
R06		Identificar, analizar y evaluar juegos motores que fomenten la adhesión a la práctica deportiva
R07		Elaborar sesiones didácticas relacionadas con el desarrollo de las habilidades motrices y los juegos motores, para resolver problemas poco estructurados, imprevisibles y de creciente complejidad, en colaboración con otros docentes y profesionales de un centro

REQUISITOS PREVIOS:

Los alumnos deberán acudir a las clases prácticas con ropa y calzado deportivo. Se recomienda que los alumnos tengan una mínima condición física que les permita realizar una sesión práctica de 1 hora y 30 minutos aproximadamente sin problemas, a una intensidad media.

Aquellos alumnos que padezcan, hayan padecido o puedan padecer algún tipo de afección (lesiones, problemas cardíacos, respiratorios, etc.) que limiten su capacidad física, deberán comunicarlo al profesor responsable de la asignatura a lo largo de la primera semana del curso.

Aquellos alumnos que padezcan, hayan padecido o puedan padecer, atendiendo a los indicios o informes existentes, algún tipo de afección (lesiones, problemas cardíacos, respiratorios, etc.) que limiten temporal o permanentemente en cualquier forma su capacidad física, deberán comunicarlo al

profesor responsable de la asignatura a lo largo de la primera semana del curso, aportando, en su caso, la documentación acreditativa correspondiente, a fin de poder actuar en consecuencia.

Aquellos alumnos que, por causas sobrevenidas al inicio del curso (temporales y debidamente justificadas), sólomente puedan participar de manera parcial en las prácticas, deberán comunicarlo al profesor antes del inicio de cada sesión, para adaptar el grado de participación a sus posibilidades, salvaguardando su salud, o incluso excluirlo de las mismas si así procediera.

Es imprescindible tener fácil acceso a internet para poder descargar y consultar la documentación necesaria de la Plataforma Docente Universitaria (PDU), realizar actividades formativas, revisar el correo electrónico, y mantener un contacto directo y regular con la asignatura.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

1 - Las habilidades motrices en las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
1.1 - Concepto y definición
1.2 - Las habilidades motrices básicas
1.3 - Las habilidades motrices específicas
1.4 - Metodología y evaluación de las habilidades motrices básicas y específicas
2 - Aproximación y referencias teóricas del juego
2.1 - Concepto, naturaleza y características del juego
2.2 - El juego: Fenómeno cultural
2.3 - Clasificaciones e interpretaciones del juego por diferentes corrientes
2.4 - El juego en las etapas evolutivas del desarrollo humano
3 - Taxonomía del juego motriz
3.1 - Juego y motricidad
3.2 - Estructura y dinámica del juego
4 - Aplicaciones didácticas de los juegos motores
4.1 - Aspectos didácticos del juego
4.2 - Recursos para organizar y gestionar actividades de juegos: fichero de juegos.

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

La metodología durante el desarrollo de la asignatura será activa y participativa, incidiendo en el análisis reflexivo y crítico por parte del alumnado. El contenido de la asignatura al ser de tipo teórico-práctico, se llevará a cabo un tratamiento integrado de la teoría con la práctica.

Los medios informáticos o electrónicos durante las clases se utilizarán únicamente a indicación del profesor/ a y exclusivamente con fines docentes.

TEÓRICAS:

- **Exposición de los profesores con escucha participativa y con fomento de debates**, seguimiento del aprendizaje, revisión de conceptos, etc. Con el objetivo de facilitar el aprendizaje activo y cooperativo de los estudiantes. En dichas sesiones se expondrán los conocimientos teóricos, los cuales es responsabilidad del alumno recoger en su diario de trabajo. Es posible que el profesorado facilite una guía de los contenidos que se van a impartir en las clases teóricas para un mejor seguimiento de los contenidos por parte del alumnado.

- **Resolución de problemas o actividades:** analizar situaciones-problema, en pequeños grupos, a partir de conocimientos teóricos y prácticos.

- **Exposiciones de alumnos:** presentación de algunos apartados de tareas o trabajos de manera individual y/ o en equipo.

PRÁCTICAS:

- **Caso real.** Aproximación a contextos de práctica profesional: clases donde en pequeños grupos los alumnos pasarán a ser profesores y responsables de la sesión de juegos.

- **Prácticas motrices.** Prácticas motrices simuladas dirigidas por las profesoras: Tipo de actividades que pretenden aproximarse a la realidad profesional mediante distinto tipo de actividades. Ejemplos: Mediante la interpretación de roles profesionales (profesor, alumno, observador...) para resolver problemas planteados (prácticas en las que un alumno ejerce de profesor y otros de alumnos o de observadores externos, etc.).

- **Prácticas de observación y evaluación:** Tipo de actividad vinculada con una situación real de observación-aprendizaje.

APRENDIZAJE AUTÓNOMO DEL ALUMNO:

- **Recopilación documental:** Búsqueda, análisis y recensión bibliográfica y documental.

- **Trabajos:** Trabajo en equipo (consiste en diseñar e impartir una sesión práctica de juegos y deportes alternativos, según los criterios que marques las profesoras).

- **Lecturas:** Realizar lecturas recomendadas.

- **Fichas de trabajo:** Resolución de preguntas y reflexión de cada una de las actividades, recursos y materiales realizados y trabajados en el aula.

TUTORÍAS:

- **Seguimiento del aprendizaje:** Actividades de refuerzo: estas sesiones están diseñadas para que el alumno resuelva todas aquellas dudas que le pudieran surgir relacionadas con la asignatura. Se podrán realizar de forma presencial o a través de la plataforma digital. También serán muy útiles a la hora de realizar el trabajo en equipo propuesto, ya que las profesoras podrán supervisar la marcha del trabajo y orientarlo.

- **Ampliación aprendizaje:** Actividades de desarrollo de nuevos contenidos: el estudiante podrá solicitar en estas sesiones guías de estudio, así como ampliación de bibliografía.

NOTAS:

- Los medios informáticos o electrónicos durante las clases se utilizarán únicamente a indicaciones de la profesora, y exclusivamente con fines docentes.

- Nadie podrá entrar en el aula una vez que la profesora haya comenzado la clase. Se prohíbe abandonar la misma sin la autorización de la profesora antes del término de la clase, así como comer, beber y fumar en su interior, incluso antes, en el descanso entre clases y al término de la misma.

- Cada alumno situará en su perfil en la PDU una fotografía, acorde a su finalidad académica que permita identificarlo.

- Los e-mails que se envíen a la profesora deberán permitir la identificación de su origen (renombrando el remitente con nombre y dos apellidos, curso y grupo), e indicarán en el asunto el motivo de la consulta; de igual modo, cada alumno situará en su perfil en la PDU una fotografía, acorde a su finalidad académica que permita identificarlo.

- Se responderán únicamente los emails o mensajes que contengan preguntas concretas acerca de la asignatura.

- No se atenderán e-mails las 72 horas anteriores al examen, ni 72 horas tras la revisión de examen

teórico.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	26
	Resolución de prácticas, problemas, ejercicios etc.	5
	Debates	7
	Talleres	2
	Actividades de evaluación	4
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	2
	Actividades para el aprendizaje basado en proyectos	5
	Actividades para el aprendizaje basado en la investigación	5
	Tutoría	2
	Actividades para el aprendizaje cooperativo	3
	Juegos	3
	Actividades para la enseñanza recíproca o enseñanza entre iguales	3
Trabajo Autónomo	Tareas de investigación y búsqueda de información	5
	Lecturas obligatorias	3
	Lectura libre	5
	Otras actividades de trabajo autónomo	1
	Realización de ejercicios, problemas, etc.	27
	Redacción de memorias	8
	Preparación de pruebas de evaluación	34
Horas totales:		150

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Prueba escrita de respuesta abierta:	20	%
Prueba escrita objetiva:	20	%
Evaluación de un producto:	60	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

GARCÍA LÓPEZ, Antonio, RUIZ JUAN, Francisco, GUTIÉRREZ, Francisco, MARQUÉS, José Luis, ROMÁN, Rosalía. y SAMPER, Manuel. Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años. Barcelona: Inde, 2002.

LAVEGA, Pere. Juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Inde, 2000.

PARLEBAS, Pierre. Juegos, deporte y sociedad: léxico de praxiología motriz. Barcelona: Paidotribo, 2008.

OSBORNE, Martin J. An introduction to game theory. New York: Oxford University Press, 2016.

FERNÁNDEZ GARCÍA, Emilia; GARDOQUI TORRALBA, María Luisa; SÁNCHEZ BAÑUELOS, Fernando. Evaluación de las habilidades motrices básicas. Barcelona: Inde. 2007

BATALLA FLORES, A. Habilidades motrices. Barcelona: Inde, 2000.

DIENTSMANN, Ronald. Juegos para el aprendizaje motor: 111 actividades divertidas para cerebros en crecimiento. Colombia: Kinesi, 2016.

UREÑA, Nuria, UREÑA, Fernando, VELANDRINO, Antonio, ALARCÓN, Francisco. Las habilidades motrices básicas en Primaria: programa de intervención. Barcelona, Inde. 2006.

ROMEO, Jorge. Juegos predeportivos. Barcelona: Paidotribo. 2019.

Bibliografía recomendada:

OMEÑACA CILLA, Raúl y RUIZ OMEÑACA, Jesús Vicente. Juegos Cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo, 1999.
RUIZ, Francisco y GARCÍA, María Elena. Desarrollo de la motricidad a través del juego. Madrid: Gymnos, 2001.
MÉNDEZ, Antonio y MÉNDEZ, Carlos. Los juegos en el currículum de la Educación Física. Barcelona: Paidotribo, 2000.
LARRAZ, Alfredo y MAESTRO, Fernando. Juegos tradicionales aragoneses en la escuela. Zaragoza: Diputación General de Aragón, 1991.
HUIZINGA, Johan. Homo ludens. Madrid: Alianza Emecé, 1972.
GARROTE ESCRIBANO, Nicolás. Juegos populares: análisis pedagógico y aplicación didáctica. Barcelona: Paidotribo, 2000.
SECADAS, Francisco. Del juego a la inteligencia, psicología y trascendencia educativa del juego. Ed. CEPE. Ciencias e la Educación Preescolar y especial. 2014. CEPE.
GARCÍA LÓPEZ, Antonio, RUIZ JUAN, Francisco, GUTIÉRREZ, Francisco, MARQUÉS, José Luis, ROMÁN, Rosalía. y SAMPER, Manuel. Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años. Barcelona: Inde, 2002.
LAVEGA, Pere., OLASO, Salvador. Mil juegos y deportes populares tradicionales. Barcelona: Paidotribo, 2007
VVAA. El juego como estrategia didáctica. Ed. Graó. 2016
CAÑIZARES MARQUEZ, Jose María. Las TIC en la escuela actual: Nuevas metodologías didácticas en Educación Física. Sevilla: Wanceulen, 2018.

Páginas web recomendadas:

Asociación de profesorado de Educación Física	https://apefadal.es/
Revista "Apunts"	https://revista-apunts.com/
Revista digital "efdeportes"	http://www.efdeportes.com/
Educación Física. Recursos didácticos	http://edufisrd.weebly.com/