



UNAM

UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO

# Guía Docente

Juegos Motores y Educación Física

**Grado en Maestro en Educación Primaria**

MODALIDAD VIRTUAL

*Curso Académico 2026-2027*

## Índice

RESUMEN

DATOS DEL PROFESORADO

REQUISITOS PREVIOS

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES

EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

## RESUMEN

|                       |                                            |
|-----------------------|--------------------------------------------|
| Centro                | Universidad del Atlántico Medio            |
| Titulación            | Grado en Maestro en Educación Primaria     |
| Asignatura            | Ciencias Sociales y su Didáctica: Historia |
| Materia               | Juegos Motores y Educación Física          |
| Carácter              | OP                                         |
| Curso                 | 4º                                         |
| Semestre              | 1                                          |
| Créditos ECTS         | 6                                          |
| Lengua de impartición | Castellano                                 |
| Curso académico       | 2026-2027                                  |

## DATOS DEL PROFESORADO

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Responsable de Asignatura |  |
| Correo Electrónico        |  |
| Tutorías                  |  |

## REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

### Conocimientos y contenidos

#### CO26

Adquirir conocimientos sobre la atención a la diversidad, inclusión educativa y Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) fomentando una educación de calidad de acuerdo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

### Habilidades y destrezas

#### HA20

Fomentar el uso de estrategias educativas para la prevención, sensibilización y detección temprana de la violencia afectivo sexual en la infancia en línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de igualdad de género (ODS 5) y promoción de la paz y justicia (ODS 16).

### Competencias

#### CP1

Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.

#### CP17

Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.

#### CP18

Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

## **CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA**

A lo largo de la asignatura se profundizará en el origen y la evolución de los juegos motores populares y alternativos y su implicación en la iniciación deportiva y como estrategia didáctica para el maestro de educación física. Se trabajará con la adaptación práctica de estos juegos a la clase de educación física y para el desarrollo psicomotor.

Unidad 1. Concepto, naturaleza y características del juego.

Unidad 2. El juego como fenómeno cultural.

Unidad 3. Modelos teóricos y clasificaciones del juego.

Unidad 4. El juego en las etapas evolutivas del desarrollo humano.

Unidad 5. Análisis estructural y funcional del juego.

Unidad 6. El juego en los programas de Educación Física.

Unidad 7. Práctica de diferentes tipos de juego y su aplicación en las clases de Educación Física.

Unidad 8. Talleres de construcción de juegos.

## CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA

### Unidad 1.

Semanas 1-3.

### Unidad 2.

Semanas 4-6.

### Unidad 3.

Semanas 7-9.

### Unidad 4.

Semanas 10-12.

### Unidad 5.

Semanas 13-15.

### RECOMENDACIONES

- Recomendación para realizar la actividad 1, semana 3.
- Recomendación para realizar la actividad 2, semana 7.
- Recomendación para realizar los foros, desde la semana 2 hasta la semana 16.

Nota: La distribución expuesta tiene un carácter general y orientativo, ajustándose a las características y circunstancias de cada curso académico y grupo clase.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

| CÓDIGO      | ACTIVIDAD FORMATIVA                                                    | HORAS | PORCENTAJE DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA |
|-------------|------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------|
| <b>AF10</b> | Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico | 15    | 100%                                  |
| <b>AF11</b> | Clases programadas asíncronas, clases magistrales grabadas             | 6     | 0%                                    |
| <b>AF3</b>  | Seguimiento académico y actividades de evaluación                      | 14    | 50%                                   |
| <b>AF4</b>  | Trabajos individuales o en pequeño grupo                               | 24    | 25%                                   |
| <b>AF5</b>  | Estudio individual y trabajo autónomo                                  | 91    | 0%                                    |

## METODOLOGÍAS DOCENTES

| CÓDIGO     | METODOLOGÍA DOCENTE                                                                                                 | ACTIVIDAD FORMATIVA |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| <b>MD1</b> | Metodología clásica (lecciones magistrales)                                                                         | AF11                |
| <b>MD2</b> | Aprendizaje Orientado a Proyectos o Basado en Proyectos (ABP) o Learning by Projects o Project Based Learning (PBL) | AF4                 |
| <b>MD3</b> | Aprendizaje Basado en Problemas o Problem Based Learning                                                            | AF4                 |
| <b>MD4</b> | Aula Invertida (Flipped Classroom)                                                                                  | AF10<br>AF11        |



## EVALUACIÓN

### Criterios de evaluación

#### PRIMERA MATRÍCULA

##### Convocatoria ordinaria

| CÓDIGO | CRITERIOS DE EVALUACIÓN          | PORCENTAJE CALIFICACIÓN FINAL |
|--------|----------------------------------|-------------------------------|
| SE1    | Actividad/Prueba de evaluación 1 | 20%                           |
| SE2    | Actividad/Prueba de evaluación 2 | 20%                           |
| SE3    | Actividad/Prueba de evaluación 3 | 20%                           |
| SE9    | Examen final                     | 40%                           |

##### Convocatoria extraordinaria

Los criterios de evaluación de convocatoria extraordinaria serán los mismos que en convocatoria ordinaria.

Todas las partes que el estudiante haya superado con una calificación igual o superior a 5 en convocatoria ordinaria se guardarán para la convocatoria extraordinaria.

#### SEGUNDA, SUCESIVAS MATRÍCULAS, CONVOCATORIA DE GRACIA Y CONVOCATORIA DE FINALIZACIÓN DE ESTUDIOS

El sistema de convocatoria ordinaria y extraordinaria será el mismo que en primera matrícula.

## **CONVOCATORIA DE FINALIZACIÓN DE ESTUDIOS**

Los estudiantes con un máximo de tres asignaturas pendientes para la finalización de sus estudios podrán solicitar esta convocatoria, siempre que hayan hecho efectivos los pagos correspondientes a las asignaturas matriculadas.

Al solicitarla, el estudiante acepta presentarse en el primer semestre del siguiente curso académico, asumiendo que podría no haber actividad docente y que la evaluación se realizará conforme a lo establecido en el apartado anterior.

## **Sistema de calificación**

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

- 0 – 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 – 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 – 8,9 Notable (NT)
- 9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 estudiantes o fracción.

## **Información adicional**

### **EXAMEN**

Si el estudiante no se presenta al examen en convocatoria oficial, figurará como “No Presentado” en actas.

Si el estudiante no aprueba el examen de la asignatura, en actas aparecerá la calificación obtenida en la prueba no superada.

### **NORMAS DE ESCRITURA**

En trabajos, prácticas y proyectos escritos se valorarán tanto el contenido como la corrección gramatical y ortográfica. Las faltas se penalizarán con 0,20 puntos por error ortográfico y 0,10 por falta de acentuación.

### **ENTREGA DE ACTIVIDADES**

El estudiante deberá entregar las actividades formativas en formato PDF, dentro del plazo y por el medio indicado en el Campus Virtual. Es su responsabilidad consultar el aula virtual para comprobar fechas y entregas. No se aceptarán actividades formativas por correo electrónico ni fuera del plazo o del canal establecido; en tal caso, se considerarán no presentados.

## Normativa

### **EVALUACIÓN**

Todas las pruebas susceptibles de evaluación, así como la revisión de las calificaciones, estarán supeditadas a lo establecido en la Normativa de Evaluación, los Criterios para la Modificación de Fechas de Pruebas de Evaluación, la Normativa de Permanencia y la Normativa de Convivencia de la Universidad del Atlántico Medio públicas en la web de la Universidad:

<https://www.universidadatlanticomedio.es/universidad/normativa>

### **PLAGIO**

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación (relojes inteligentes, móviles, etc.), serán sancionados conforme a lo establecido en las normativas citadas previamente.

### **ESTUDIANTES CON DISCAPACIDAD O NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES**

Los estudiantes podrán solicitar adaptaciones curriculares para el seguimiento de sus estudios acorde con el Programa de Atención a la Diversidad de la UNAM:

[https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa\\_atencion\\_diversidad.pdf](https://www.universidadatlanticomedio.es/Static/Documentos/ES/Programa_atencion_diversidad.pdf)

## BIBLIOGRAFÍA

### Básica

- Blázquez, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Editorial Inde. Delgado, F. (1986). El juego consciente. Barcelona: Integral.
- García Fogeda, M. A. (1982). El juego predeportivo en la educación física y el deporte. Madrid: Pila Teleña.
- Navarro, V. (1992). El juego infantil. En (Ed. Varios) Fundamentos de educación física para enseñanza primaria (pp.629-653). Barcelona: Editorial Inde.
- Paredes, J. (2003). Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica. Sevilla: Ed. Wanceulen.

### Complementaria

- Cascón, F. y Martín, C. (1995). La alternativa del juego I. Juegos y dinámicas de educación para la paz. Madrid: Los libros de la catarata.
- Devís, J., y Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: Editorial Inde.
- Galera, A. (1999). Juego motor y educación física. Barcelona: CIMS.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco-Olea.
- Hernández, J. (1994). Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo. Barcelona: Editorial Inde.
- Múgica, J. M. (1987). El juego. Madrid: MEC/Vicens Vives
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Editorial Inde.