



**UNIVERSIDAD DEL  
ATLÁNTICO MEDIO**

**GUÍA DOCENTE**

**JUEGOS MOTORES Y EDUCACIÓN FÍSICA**

**GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA  
MODALIDAD A DISTANCIA**

**CURSO ACADÉMICO 2021-2022**

# ÍNDICE

<b>RESUMEN.....</b>	<b>3</b>
<b>DATOS DEL PROFESORADO .....</b>	<b>3</b>
<b>REQUISITOS PREVIOS.....</b>	<b>3</b>
<b>COMPETENCIAS.....</b>	<b>4</b>
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE .....</b>	<b>6</b>
<b>CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA .....</b>	<b>6</b>
<b>METODOLOGÍA: Escenario A .....</b>	<b>7</b>
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	7
EVALUACIÓN.....	8
<b>METODOLOGÍA: Escenario B .....</b>	<b>9</b>
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	9
EVALUACIÓN.....	10
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>11</b>

## RESUMEN

---

<b>Centro</b>	Universidad del Atlántico Medio		
<b>Titulación</b>	Maestro en Educación Primaria		
<b>Asignatura</b>	Juegos Motores y Educación Física	<b>Código</b>	F4C3G10038
<b>Materia</b>	Mención en Educación Física		
<b>Carácter</b>	Formación optativa		
<b>Curso</b>	4º		
<b>Semestre</b>	1		
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Lengua de impartición</b>	Castellano		
<b>Curso académico</b>	2021-2022		

## DATOS DEL PROFESORADO

---

<b>Responsable de Asignatura</b>	Leopoldo Callealta
<b>Correo electrónico</b>	leopoldo.callealta@pdi.atlanticomedio.es
<b>Tutorías</b>	De lunes a viernes previa cita.

## REQUISITOS PREVIOS

---

Sin requisitos previos.

## COMPETENCIAS

---

### Competencias básicas:

#### CB1

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

#### CB2

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

#### CB3

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

#### CB4

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

#### CB5

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### Competencias generales:

#### CG1

Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.

#### CG2

Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

#### CG5

Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

#### CG6

Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos.

**CG7**

Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

**CG8**

Conocer la organización de los colegios de educación primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento.

**CG10**

Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

**CG12**

Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.

**CG15**

Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.

**CG16**

Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

**CG19**

Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales.

**Competencias específicas:****CE54**

Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física.

**CE55**

Conocer el currículo escolar de la educación física.

**CE56**

Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades deportivas dentro y fuera de la escuela.

**CE57**

Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Identificar las bases anatómicas y fisiológicas de la Educación Física.
- Diseñar y evaluar programaciones didácticas en relación a la Educación Física.
- Analizar los factores implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física.
- Utilizar de forma adecuada el vocabulario propio de la especialidad.

## 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.

**ESCENARIO A – PRESENCIALIDAD ADAPTADA  
(MEMORIA VERIFICADA)**

**METODOLOGÍA: Escenario A**

Metodología teórica-práctica con clases magistrales para establecer los fundamentos de la materia y talleres prácticos en los que el alumno construye su propio aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán trabajos y tareas orales y escritos, de manera individual y en grupo, con exámenes que permitan conocer, de manera objetiva, el grado de conocimiento del alumno.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (e-presencialidad)</b>
Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico	15	100%
Clases programadas asíncronas, clases magistrales grabadas	6	0%
Tutorías, individuales y/o grupales, y seguimiento con apoyo virtual	12	50%
Trabajos individuales o en pequeño grupo, casos prácticos, proyectos, foros, test de autoevaluación, etc., con apoyo virtual	24	25%
Estudio individual y trabajo autónomo	91	0%
Examen final presencial	2	100%

## EVALUACIÓN

---

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Participación en debates y actividades durante el desarrollo de las clases programadas, seminarios, talleres u otros medios participativos.	20%
Realización de trabajos y proyectos (individuales o en grupo), realizados fuera de las clases programadas, en los que se valorará el cumplimiento de las competencias y los objetivos marcados así como el rigor de los contenidos.	40%
Examen prueba presencial de tipo teórico-práctico.	40%

### Sistemas de evaluación:

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 alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

**ESCENARIO B – SUSPENSIÓN COMPLETA DE LA  
ACTIVIDAD PRESENCIAL****METODOLOGÍA: Escenario B**

Metodología teórica-práctica con clases magistrales para establecer los fundamentos de la materia y talleres prácticos en los que el alumno construye su propio aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán trabajos y tareas orales y escritos, de manera individual y en grupo, con exámenes que permitan conocer, de manera objetiva, el grado de conocimiento del alumno.

**ACTIVIDADES FORMATIVAS**

<b>ACTIVIDAD FORMATIVA</b>	<b>HORAS</b>	<b>PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (e-presencialidad)</b>
Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico	15	100%
Clases programadas asíncronas, clases magistrales grabadas	6	0%
Tutorías, individuales y/o grupales, y seguimiento con apoyo virtual	12	50%
Trabajos individuales o en pequeño grupo, casos prácticos, proyectos, foros, test de autoevaluación, etc., con apoyo virtual	24	25%
Estudio individual y trabajo autónomo	91	0%
Examen final presencial	2	100%

## EVALUACIÓN

---

La evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio “test” en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso Ppo (test, cortas,...) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo. Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online.

La herramienta utilizada para comprobar la identidad del alumno y evitar conductas fraudulentas será Respondus.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Participación en debates y actividades durante el desarrollo de las clases programadas, seminarios, talleres u otros medios participativos.	20%
Realización de trabajos y proyectos (individuales o en grupo), realizados fuera de las clases programadas, en los que se valorará el cumplimiento de las competencias y los objetivos marcados así como el rigor de los contenidos.	40%
Examen prueba presencial de tipo teórico-práctico.	40%

### Sistemas de evaluación:

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 alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

## 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.