



## **GUÍA DOCENTE**

# **JUEGOS MOTORES Y EDUCACIÓN FÍSICA**

**GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

**CURSO ACADÉMICO 2023-2024**

# 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>CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA</b>	<b>7</b>
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>8</b>
<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>	<b>8</b>
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>9</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>10</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>	F4C1G09044
<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>	2023-2024		

## DATOS DEL PROFESORADO

---

<b>Responsable de Asignatura</b>	Irene Cruz Hernández
<b>Número de grupos</b>	1
<b>Correo electrónico</b>	irene.cruz@pdi.atlanticomedio.es
<b>Tutorías</b>	De lunes a viernes bajo cita previa

## 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

Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva

**Competencias específicas:**

**CE48**

Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.

**CE50**

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

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Identificar las teorías de referencia relativas al juego
- Reconocer las características del Juego Motor
- Clasificar los Juegos Motores
- Analizar la lógica del Juego Motor
- Diseñar y aplicar Juegos Motores en la sesión de Educación Física
- Evaluar la práctica educativa y docente

## CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

---

Unidad 1. Concepto, naturaleza y características del juego.

Unidad 2. Modelos teóricos y clasificaciones del juego.

Unidad 3. El Juego Motor en Educación Física.

Unidad 4. Análisis estructural y funcional del juego.

Unidad 5. Didáctica del Juego Motor.

## **CRONOGRAMA ORIENTATIVO DE LA ASIGNATURA**

---

Unidad 1 Semanas 1-3

Unidad 2 Semanas 4-5

Unidad 3 Semanas 6-8

Unidad 4 Semanas 9-13

Unidad 5 Semanas 14-16

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.

## METODOLOGÍA

---

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

---

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (e-presencialidad)
Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico	30,25	100%
Workshops (Seminarios y talleres)	24	0%
Tutorías, individuales y/o grupales, y seguimiento con apoyo virtual	9	50%
Trabajos individuales o en pequeño grupo, casos prácticos, proyectos, foros, test de autoevaluación, etc., con apoyo virtual	18	25%
Estudio individual y trabajo autónomo	66,75	0%
Examen final presencial	2	100%

Las actividades formativas tienen un porcentaje de presencialidad del 100% a excepción del Trabajo autónomo.

## 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.

## BIBLIOGRAFÍA

---

### Básica

- Baena, A. y Ruiz, P.J. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *EmásF, Revista Digital de Educación Física*. 7(38), 73-86.
- Bayer, C. (1982). *L'enseignement des jeux sportifs collectifs*. Vigot.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Inde.
- Cascón, F. & Martín, C. (1995). *La alternativa del juego I. Juegos y dinámicas de educación para la paz*. Los libros de la catarata.
- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física*. CIMS.
- Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Seco-Olea.
- García-Fogeda, M. A. (1982). *El juego predeportivo en la educación física y el deporte*. Pila Teleña.
- Hernández, J. (1994). *Fundamentos del deporte. Análisis de las estructuras del juego deportivo*.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Inde.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen.

### Complementaria

- Devís, J., & Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Inde.
- García, A. & Rodríguez, H. (2007). Dimensión para un análisis integral de los juegos motores de reglas. Implicaciones para la Educación Física. *Revista Educación física y deporte*. 26(2), 83-110.
- Múgica, J. M. (1987). *El juego*. MEC/Vicens Vives.
- Navarro, V. (2011). Aplicaciones pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*. 13(1), 13-15.