

**Proyecto/Guía docente de la asignatura**

<b>Asignatura</b>	Juegos motores: teoría y práctica		
<b>Materia</b>	Manifestaciones de la motricidad humana		
<b>Módulo</b>	Manifestaciones de la motricidad humana		
<b>Titulación</b>	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
<b>Plan</b>	651	<b>Código</b>	47739
<b>Periodo de impartición</b>	2º cuatrimestre	<b>Tipo/Carácter</b>	Formación básica
<b>Nivel/Ciclo</b>	1º curso	<b>Curso</b>	1º
<b>Créditos ECTS</b>	6		
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Por determinar		
<b>Datos de contacto (E-mail, teléfono...)</b>	Por determinar		
<b>Departamento</b>	Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal		
<b>Fecha de revisión por el Comité de Título</b>	12 de julio de 2023		

## **1. Situación / Sentido de la Asignatura**

---

### **1.1 Contextualización**

---

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor y mostrando el mismo, como un recurso didáctico en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se mostrará el juego motor, como modelo de crecimiento personal, socializador y transmisor de valores según la combinación de su lógica interna y externa. Simultáneamente, se abordará el juego motor, como elemento cultural de la motricidad humana, entendiendo el juego motor en nuestra sociedad actual, como un recurso para aumentar los niveles de actividad física en el tiempo libre de cualquier tipo de población y bajo un enfoque para mejorar la salud integral y calidad de vida de las personas.

Se concederá un énfasis especial a los juegos motores populares y tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, así como tendencias actuales de juegos motores, intentando analizar su lógica interna y su aplicación práctica dentro de un contexto educativo y recreativo para diferentes etapas de la vida.

### **1.2 Relación con otras materias**

---

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se relaciona de forma directa con el resto de las asignaturas del módulo de manifestaciones de la motricidad humana: Educación física de base; Expresión corporal y danza, y Actividad física en el medio natural. Así como con la asignatura de aprendizaje y desarrollo motor, sabiendo adaptar las características del juego motor, al proceso del desarrollo humano a lo largo del ciclo vital, considerando los factores que influyen en el aprendizaje de las capacidades y habilidades físico-motrices, el desarrollo psicomotor y los aspectos sociales de la motricidad humana. Deportivo”.

### **1.3 Prerrequisitos**

---

Ninguno.

## 2. Competencias

### 2.1 Generales

CG1 – Examinar y gestionar información en el área de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, con conocimiento y comprensión de la literatura científica de este ámbito.

CG2 – Analizar y sintetizar datos e informaciones relevantes en el ámbito profesional de la Actividad Física y Deportiva.

CG3 – Saber organizar y planificar en su trabajo como profesional de la Actividad Física y el Deporte.

CG4 - Utilizar adecuadamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

CG5 - Expresarse y comunicarse de forma oral y escrita correctamente en el desempeño de su trabajo en el área de la Actividad Física y Deportiva.

CG6 – Saber trabajar en equipo y el establecer de las relaciones interpersonales en su trabajo en el área de la Actividad Física y Deportiva.

CG7 – Razonar de forma crítica y autocrítica en el ejercicio de su labor como profesional de la Actividad Física y Deportiva.

CG8 – Dominar el aprendizaje autónomo, siendo capaz de realizar de forma autónoma tareas de investigación, análisis y síntesis, desarrollar temas y propuestas del ámbito de la actividad física y deporte, y tomar decisiones individuales en relación con la tarea encomendada.

CG9 - Reconocer la diversidad y la multiculturalidad y gestionarlas adecuadamente en su trabajo como profesional de la Actividad Física y Deportiva.

CG10 - Conocer, comprender y aplicar los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional, actuando de acuerdo con el contexto jurídico y organizativo de la profesión.

CG11 - Desarrollar hábitos de rigor, excelencia y calidad en el ámbito de la Actividad Física y del Deporte.

CG12 – Saber adaptarse a las nuevas situaciones y trabajar de forma creativa en el área de la Actividad Física y Deportiva.

CG14 - Desarrollar su trabajo con iniciativa y liderazgo en el ámbito de la Actividad Física y Deportiva.

### 2.2 Específicas

CE1. Conocer y comprender los factores anatómicos, fisiológicos y biomecánicos que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte.

CE2. Conocer y comprender los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre la estructura y funciones de los sistemas físico-biológicos del cuerpo humano, y cómo deben ser aplicados eficazmente, sabiendo adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo de los practicantes de actividad física y deporte.

CE3. Conocer y comprender los factores psicológicos, comportamentales, pedagógicos y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte y los efectos de ésta sobre los primeros, sabiendo cómo deben ser aplicados eficazmente.

CE5. Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana y cómo deben ser aplicados eficazmente.

CE7. Conocer, entender y saber adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo y al nivel biofisiológico de los practicantes de actividad física y deporte.



CE11. Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y deportiva, con atención a las características individuales y contextuales de las personas.

CE12. Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y deportiva entre los distintos perfiles de población.

CE13. Aplicar eficazmente los principios anatómicos, fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales en los distintos ámbitos profesionales de la actividad física y el deporte.

CE14. Identificar los riesgos que se derivan para la salud de la práctica de actividades físicas inadecuadas, en diferentes tipos de poblaciones, programando contenidos para la prevención de lesiones y la readaptación deportiva.

RAE13- Utiliza eficazmente el material y equipamiento deportivo en el desarrollo de sus sesiones prácticas.

RAE14- Utilizar eficazmente los elementos estructurales y funcionales del juego motor para desarrollar las capacidades físicas de sus participantes.

RAE15- Identifica y aplica los diferentes elementos del juego motor, como un recurso para favorecer el desarrollo personal, socializador y de formación en valores no competitivos, de cooperación y trabajo en equipo.

RAE16- Diseña y lleva a cabo una tarea grupal teórico-práctica relacionada con la implementación de los juegos populares y tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, intentando analizar su lógica interna y su aplicación práctica dentro de un contexto educativo o recreativo.

### 3. Objetivos

---

**Objetivo general:**

OG1- Conocer los aspectos antropológicos del juego motor, así como el manejo y adecuación de su lógica interna y externa para su uso como recurso didáctico en el ámbito educativo y recurso de salud integral pública dentro del ámbito recreativo.

**Objetivos específicos:**

OE1- Conocer los aspectos antropológicos del juego motor y sus diferentes formas de conceptualización clasificación.

OE2- Comprender la lógica interna y externa de los juegos motores para su utilización como recurso didáctico y de salud integral desde un enfoque educativo y recreativo.

OE3- Identificar y desarrollar los juegos motores populares y tradicionales de nuestro entorno más cercano.

OE4- Desarrollar nuevas tendencias de juegos motores contextualizados para nuestra sociedad actual.



#### 4. Contenidos y/o bloques temáticos

Esta asignatura comprenderá los siguientes tres bloques temáticos, los cuales serán descritos de forma pormenorizada:

- Bloque 1. Antropología del Juego motor: Teorías, conceptos y clasificaciones.
- Bloque 2. Análisis y diseño de los juegos motores.
- Bloque 3. Aplicaciones didácticas de los juegos motores.
- Bloque 4. El juego motor: Como recurso de salud integral y salud pública.
- Bloque 5. Evolución de los juegos motores: Juegos motores tradicionales y nuevas tendencias.

#### Bloque 1: “Antropología del Juego motor: Teorías, conceptos y clasificaciones”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0,5

##### a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana. En este bloque aborda diferentes teorías y formas de conceptualizar y clasificar el juego motor.

##### b. Objetivos de aprendizaje

El bloque se relaciona con el OE1: Conocer los aspectos antropológicos del juego motor y sus diferentes formas de conceptualización y clasificación.

##### c. Contenidos

Los contenidos teóricos serán cuatro:

- Tema 1. Teorías y conceptos de juego.
- Tema 2. Clasificaciones de los juegos motores.

En este bloque, la clase práctica será la siguientes:

- Práctica 1. Familiarización con el entorno y contexto del juego.

#### Bloque 2: “Análisis y diseño de los juegos motores”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 2,5

##### a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor. Dentro de este bloque, se enseñará a diseñar los juegos motores considerando todos los elementos anteriormente mencionados, justificando su aplicación al contexto hacia el que van dirigidos.

##### b. Objetivos de aprendizaje



El bloque se relaciona con el OE2: Comprender la lógica interna y externa de los juegos motores para su utilización como recurso didáctico y de salud integral desde un enfoque educativo y recreativo.

### **c. Contenidos**

---

Los contenidos teóricos serán tres:

- Tema 3. La lógica interna del juego motor.
- Tema 4. La lógica externa del juego motor.
- Tema 5. Diseño y evaluación de juegos motores.

En este bloque, las clases prácticas serán la siguientes:

- Práctica 2. Juegos motores para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices.
- Práctica 3. Juegos motores para el desarrollo de las habilidades motrices básicas I.
- Práctica 4. Juegos motores para el desarrollo de las habilidades motrices básicas II.
- Práctica 5. Juegos motores para el desarrollo de las capacidades físicas básicas I.
- Práctica 6. Juegos motores para el desarrollo de las capacidades físicas básicas II.

## **Bloque 3: “Aplicaciones didácticas de los juegos motores.”**

---

**Carga de trabajo en créditos ECTS:** 1,75

### **a. Contextualización y justificación**

---

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor y mostrando el mismo, como un recurso didáctico en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se mostrará el juego motor, como modelo de crecimiento personal, socializador y transmisor de valores según la combinación de su lógica interna y externa.

### **b. Objetivos de aprendizaje**

---

El bloque se relaciona con el OE2: Comprender la lógica interna y externa de los juegos motores para su utilización como recurso didáctico y de salud integral desde un enfoque educativo y recreativo.

### **c. Contenidos**

---

Los contenidos teóricos serán:

- Tema 6. El juego motor: empleo y didáctica en el currículo educativo.

En este bloque, las clases prácticas serán la siguientes:

- Práctica 7. El juego motor en educación primaria.
- Práctica 8. El juego motor y predeportivo en educación secundaria.

- Práctica 9. El juego motor inclusivo.

**Bloque 4: “El juego motor: Como recurso de salud integral y salud pública”**

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0,25

**a. Contextualización y justificación**

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor. En este bloque, se abordará el juego motor en nuestra sociedad actual, como un recurso para aumentar los niveles de actividad física en el tiempo libre de cualquier tipo de población y bajo un enfoque para mejorar la salud integral y calidad de vida de las personas.

**b. Objetivos de aprendizaje**

El bloque se relaciona con el OE2: Comprender la lógica interna y externa de los juegos motores para su utilización como recurso didáctico y de salud integral desde un enfoque educativo y recreativo y el OE4- Desarrollar nuevas tendencias de juegos motores contextualizados para nuestra sociedad actual.

**c. Contenidos**

Los contenidos teóricos serán:

- Tema 7. Juegos Motores para una sociedad más activa y saludable.

**Bloque 5: “Evolución de los juegos motores: Juegos motores tradicionales y nuevas tendencias”**

Carga de trabajo en créditos ECTS: 1

**a. Contextualización y justificación**

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor. Se concederá un énfasis especial a los juegos motores populares y tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, así como a tendencias actuales de juegos motores, intentando analizar su lógica interna y su aplicación práctica dentro de un contexto educativo y recreativo para diferentes etapas de la vida.

**b. Objetivos de aprendizaje**

El bloque se relaciona con el OE4: Desarrollar nuevas tendencias de juegos motores contextualizados para nuestra sociedad actual.

**c. Contenidos**

Los contenidos teóricos serán dos:

- Tema 8. Evolución de los juegos motores.

En este bloque, las clases prácticas serán las siguientes:



- Práctica 10. Juegos motores tradicionales I.
- Práctica 11. Juegos motores tradicionales II.

El resto de sesiones prácticas se completarán con intervenciones de los alumnos respecto a los contenidos desarrollados a lo largo de la asignatura.

#### **d. Métodos docentes**

---

En toda la asignatura, la lección magistral se realizará para clases de contenido conceptual (teórico), si bien pueden ser clases inversas o mediante plataforma virtual en campus virtual. Así mismo los alumnos podrán participar con preguntas y aportaciones. Se emplearán los medios audiovisuales y recursos tecnológicos necesarios para apoyar la exposición didáctica de la asignatura.

En las clases prácticas se usarán técnicas que irán desde la instrucción directa a la indagación, promoviendo la autonomía del alumnado. Los alumnos participarán activamente realizando tareas prácticas o de observación y registro de las actividades desarrolladas.

Se tratará de que los alumnos conozcan y dominen los contenidos, especialmente los de tipo procedimental y actitudinal a través de su vivencia, aprendiendo “haciendo”.

Se hará hincapié en los contenidos relacionados con la cooperación / oposición, ya que éstos serán recursos metodológicos en el aprendizaje.

Se usarán también los debates y trabajos en pequeños grupos para la reflexión de determinados contenidos. Así como el análisis de vídeos individual y en pequeños grupos para el tratamiento de algunos contenidos.

#### **e. Plan de trabajo**

---

En cada bloque de contenidos se indican las sesiones teóricas, teórico prácticas y prácticas que se desarrollarán. Además, se pedirá al alumnado que desarrollen trabajos teórico-prácticos de manera individual y grupal. También se llevarán a cabo propuestas educativas de carácter innovador para fomentar la participación y motivación del alumnado hacia la asignatura.

#### **f. Evaluación**

---

La evaluación de la asignatura se describe más adelante (apartado 7) si bien estará encaminada a que el alumnado sea capaz de conseguir las competencias generales y específicas, los objetivos generales y específicos y los resultados de aprendizaje propuestos para la asignatura.

El alumno será el principal protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje y todas las actividades evaluativas estarán encaminadas al aprendizaje de los contenidos propuestos para cada bloque temático. Considerando que es necesaria una evaluación extendida en el tiempo, un proceso de diálogo entre profesor y alumnos o entre los propios alumnos y una toma de decisiones mutuas que doten de coherencia a la práctica docente y a los planteamientos pedagógicos, se plantearán trabajos individuales, aplicaciones prácticas y examen final.

#### **g Material docente**

---

*Es fundamental que las referencias suministradas este curso estén actualizadas y sean completas. Los profesores tienen acceso, a la plataforma Leganto de la Biblioteca para actualizar su bibliografía recomendada (“Listas de Lecturas”). Si ya lo han hecho, pueden poner tanto en la guía docente como en el Campus Virtual el enlace permanente a Leganto.*

## g.1 Bibliografía básica

[Ir a la sección](#)

Parlebas. (2008). *Juegos, deporte y sociedad : léxico de praxiología motriz* (5ª reimpresión de la 1ª edición). Paidotribo.

[Ir al ejemplar](#)

Irene Andújar, & Jordi Brasó. (2017). La lógica interna en Los Juegos de niños (1560) de Peter Brueghel. [Internal motricity logic in Children's Games (1560) by Peter Brueghel]. *Revista internacional de ciencias del deporte*, 13(50), 426-441. <https://doi.org/10.5232/ricyde2017.05008>

[Ir al ejemplar](#)

Bantulá Janot. (2018). *Juegos motrices cooperativos / Jaume Bantulá Janot*. (Tercera edición.). Editorial Paidotribo México.

[Ir al ejemplar](#)

Bantulá Janot, & Mora Verdeny, J. M. (2016). *Juegos multiculturales*. Editorial Paidotribo México.

[Ir al ejemplar](#)

Baroja Benlliure. (1999). *Unidades didácticas para secundaria. 4. Jugar, jugar, jugar/ autores Vícto Baroja Benlliure, Enric Mª Sebastiani i Obrador* (Sebastiani i Obrador, Ed.). Inde.

[Ir al ejemplar](#)

Bravo Berrocal. (2011). *El juego : medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido : 200 ejemplos prácticos de utilidad en la escuela / Rafael Bravo Berrocal, Emilio Fernández Rodríguez, Rafael Merino Barbán* (Fernández Rodríguez & R. Merino Marbán, Eds.). Aljibe.

[Ir al ejemplar](#)

Delgado Fernández. (2021). *Estrategias de intervención en educación para la salud desde la educación física / Manuel Delgado Fernández, Pablo Tercedor Sánchez*. (Tercedor Sánchez, Ed.). INDE Publicaciones.

[Ir al ejemplar](#)

Devís Devís. (2021). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física : la salud y los juegos modificados / José Devís Devís, Carmen Peiró Velert*. (Peiró Velert, Ed.). INDE.

[Ir al ejemplar](#)

Navarro, & Trigueros, C. (Eds.). (2009). *Investigación y juego motor en España / editores Vicente Navarro, Carmen Trigueros*. Edicions de la Universitat de Lleida.

[Ir al ejemplar](#)

Lleixà Arribas. (1995). *Juegos Sensoriales y de Conocimiento Corporal*. Paidotribo.

[Ir al ejemplar](#)

Galera. (2011). *Juego motor y educación física : bases para una reforma / Antonio D. Galera ; [prólogo de Pierre Parlebas]*. CIMS.

[Ir al ejemplar](#)

Garaigordobil Landazabal. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula : un programa de juego amistoso, de ayuda y cooperación, para el desarrollo socio-afectivo en niños de 6 a 8 años : aplicación y evaluación de programas de intervención psicoeducativa, ciclo inicial, 1 y 2 educación primaria / Maite Garaigordobil*. Seco Olea.

[Ir al ejemplar](#)

García López (Ed.). (1998). *Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años Antonio García López ... [et al.]*. Inde.

[Ir al ejemplar](#)

García López (Ed.). (2021). *Los juegos en la educación física de los 12 a los 14 años : primer ciclo de la E. S.O. / Antonio García López [y otros 5]*. INDE.

[Ir al ejemplar](#)

Bernal Ruiz. (2009). *101 juegos y retos para alumn@s de educación física*. Wanceulen Editorial.

[Ir al ejemplar](#)

Bosser, Millard, D. E., & Hargood, C. (2020). GFI: A Formal Approach to Narrative Design and Game Research. En A. Bosser, D. Millard, & C. Hargood (Eds.), *INTERACTIVE STORYTELLING, ICIDS 2020* (Vol. 12497, pp.

133-148). Springer International Publishing AG. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-030-62516-0_13)

[Ir al ejemplar](#)

Korn, & Lee, N. editor. (Eds.). (2017a). *Game Dynamics Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation / edited by Oliver Korn, Newton Lee*. (1st ed. 2017.). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8>

[Ir al ejemplar](#)

Lavega Burgués, Alonso Sanchez, A., Centeno Manteca, L., & Lavega Burgues, D. (2021). *Juegos y deportes populares-tradicionales* (Primera edición.). INDE Publicaciones.

[Ir al ejemplar](#)

Lavega Burgués. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales : la tradición jugada / Pere Lavega Burgués, Salvador Olaso Climent ; Lourdes Centeno* (Olaso Climent & L. Centeno, Eds.). Paidotribo.

[Ir al ejemplar](#)

Law, & Sun, X. (2012). Evaluating user experience of adaptive digital educational games with Activity Theory. *International journal of human-computer studies*, 70(7), 478-497. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2012.01.007>

[Ir al ejemplar](#)

Mora Verdeny. (2003). *Un mundo en juego : propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la educación física / Josep Maria Mora Verdeny, Robert Díez Cubilla, Josue Llamas Toledano* (Díez Cubilla & J. Llamas Toledano, Eds.). Inde.

[Ir al ejemplar](#)

Navarro Adelantado. (2021). *El afán de jugar : teoría y práctica de los juegos motores / Vicente Navarro Adelantado*. INDE.

[Ir al ejemplar](#)

Vicente Navarro Adelantado. (2008). Líneas de investigación del juego motor y modelos de estudio en el ámbito de la Educación Física española (1990-2007). *Revista iberoamericana de educación*, 46(4), 1-12. <https://doi.org/10.35362/rie4641980>

[Ir al ejemplar](#)

Trigueros. (2015). *Investigación y juego motor en España* (Navarro, Ed.). UNIVERSITAT DE LLEIDA.

[Ir al ejemplar](#)

Ríos Hernández, & Carmona, J. (2017). *Actividad física adaptada: el juego y los alumnos con discapacidad: la integración en los juegos, juegos específicos, juegos motrices sensibilizadores*. Editorial Paidotribo México.

[Ir al ejemplar](#)

Hernández Vázquez. (1997). *Juegos y deportes alternativos / Manuel Hernández Vázquez*. Ministerio de Educación y Ciencia.

[Ir al ejemplar](#)

Cancela Carral. (2020). *Juegos de motricidad para la tercera edad*. Paidotribo.

[Ir al ejemplar](#)

Omeñaca Cilla. (2002). *Juegos cooperativos y educacion física / Raúl Omeñaca Cilla, Jesús Vicente Ruis Omeñaca ; ilustraciones José Angel Omeñaca Moya* (Ruiz Omeñaca & J. A. Omeñaca Moya, Eds.; 2ª ed.). Paidotribo.

[Ir al ejemplar](#)

Schank, Burghardt, G. M., & Pellis, S. M. (2018). Toward a Theory of the Evolution of Fair Play. *Frontiers in psychology*, 9, 1167-1167. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01167>

[Ir al ejemplar](#)

Korn, & Lee, N. editor. (Eds.). (2017b). *Game Dynamics Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation / edited by Oliver Korn, Newton Lee*. (1st ed. 2017.). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8>

[Ir al ejemplar](#)

## **g.2 Bibliografía complementaria**

Se concretará por el profesor.

### **g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)**

Aula virtual de la asignatura con contenido.  
Biblioteca de la UVA.  
Revistas digitales de impacto nacional e internacional.  
Redes sociales.

### **h. Recursos necesarios**

Aula física equipada con material audiovisual.  
Pista polideportiva con material variado: pelotas, balones, combas, colchonetas...  
Recursos electrónicos mediante el campus virtual de la UVA.  
Recursos audiovisuales y tecnológicos para el desarrollo de alguna metodología activa.

### **i. Temporalización**

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
Bloque 1 (0,5 ECTS)	Semanas 1 y 2
Bloque 2 (2,5 ECTS)	Semanas 3, 4, 5, 6, 7 y 8.
Bloque 3 (1,75 ECTS)	Semanas 9, 10, 11 y 12
Bloque 4 (0,25 ECTS)	Semana 13
Bloque 5 (1 ECTS)	Semanas 14 y 15

## **5. Métodos docentes y principios metodológicos**

- Sesiones teóricas magistrales: Una de las estrategias metodológicas que se utilizará en las clases teóricas será la exposición de contenidos por parte del profesor. Aunque no será una de las metodologías docentes principales, este recurso se utilizara especialmente en algunas clases iniciales y con el fin de exponer los conceptos básicos y fundamentales de los bloques temáticos, para que sirvan de introducción y motivación para que los alumnos puedan construir nuevos aprendizajes.
- Sesiones teórico-prácticas mediante metodologías activas: Se utilizarán diferentes técnicas y estilos de enseñanza atendiendo al contenido a impartir, a las características del alumnado, a la organización necesaria o a las tareas a realizar, para que los alumnos tengan una mayor participación e implicación. En estas sesiones, el alumnado podrá participar individualmente o por grupos, en las que se les plantearán diferentes situaciones o problemas a resolver.
- Sesiones prácticas en pabellón polideportivo: en ellas se pretenderá vincular la teoría con la práctica. Para ello, se trabajaran, se analizaran y se buscarán resolver situaciones extraídas de la realidad del juego, para que los alumnos vivencien y/o apliquen los conocimientos adquiridos.
- Actividades de trabajo autónomo. Los alumnos destinarán estas horas a preparar contenidos de forma individual para las actividades que se desarrollarán en las clases presenciales tanto de forma individual como grupal. Deberán recoger información, visualizar material, comprender contenidos, etc. previo a las sesiones presenciales. Además, los alumnos deberán dedicar un tiempo importante fundamentalmente



encaminado a conseguir un grado de información suficiente para superar la evaluación propuesta para cada módulo práctico así como para preparar el examen final de la asignatura.

## 6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA <sup>(1)</sup>	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teóricas	30	Actividades de trabajo autónomo individual	30
Clases prácticas	30	Actividades de trabajo grupal	30
Total presencial	60	Total no presencial	60
TOTAL presencial + no presencial			120

(1) Actividad presencial a distancia es cuando un grupo sigue una videoconferencia de forma síncrona a la clase impartida por el profesor.

## 7. Sistema y características de la evaluación

Criterio: cuando al menos el 50% de los días lectivos del cuatrimestre transcurran en normalidad, se asumirán como criterios de evaluación los indicados en la guía docente. Se recomienda la evaluación continua ya que implica minimizar los cambios en la adenda.

INSTRUMENTO / PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Sesiones prácticas (obligatorio: 85 % de asistencia)	30 %	Si la asistencia a las sesiones prácticas es menor al 85 % la asignatura quedará suspensa siempre que la ausencia no sea justificada con un justificante oficial. La participación y compromiso activo en las prácticas será calificada por el profesor mediante observación directa (10 %). Trabajo grupal de exposición (20 %). Obligatorio obtener un 5 para superar la asignatura.
Trabajos teórico-prácticos.	20 %	Entrega de los trabajos que se solicitan en las clases teóricas.
Prueba escrita (examen).	50 %	Obligatorio obtener un 5 para superar la asignatura.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:**
  - Para superar la asignatura se necesita una nota media de 5 puntos o superior. Se necesita obtener en el trabajo grupal de prácticas y en la prueba escrita (examen) una puntuación mínima de 5 puntos para poder promediar. Sino se consigue la nota mínima, la nota final será de 4 puntos o inferior atendiendo a las ponderaciones descritas. Asimismo, será obligatoria una asistencia mínima del 85% para aprobar la asignatura. Si este requisito no se cumpliera, la nota final será de 4 puntos o inferior atendiendo a las ponderaciones descritas.
- **Convocatoria extraordinaria:**
  - Si el alumno no consigue la nota mínima (5) se le guardarán las notas de aquellos apartados que tiene aprobados. En convocatoria extraordinaria tendrá que presentarse a aquellas partes que haya obtenido menos de 5 puntos, así como compensar la asistencia con un trabajo exigente que propondrá el docente sino se ha cumplido el 85 % de asistencia requerido obligatorio, teniendo que sacar una nota de 5 puntos o superior para poder promediar.





## 8. Consideraciones finales

Esta guía podrá sufrir modificaciones que el profesor responsable de la asignatura y/o la Universidad de Valladolid consideren oportunas por razones de diversa índole, tales como recursos disponibles, estado de salud de la comunidad universitaria, etc.

Se aconseja a los estudiantes que estén pendientes de posibles avisos y/o notificaciones en el campus virtual y el correo electrónico.

