

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
Rama de Conocimiento:	Ciencias de la Salud		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Salud		
Asignatura:	Motricidad Básica y Juegos Motores		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	5211
Periodo docente:	Primer semestre		
Materia:	Educación		
Módulo:	Educación Física y Enseñanza de la Actividad Física y el Deporte		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Iñaki Quintana García-Milla	i.quintana.prof@ufv.es
Rafael Alarcón Guerrero	rafael.guerrero@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se conocen los fundamentos de la motricidad humana, su significado, aprendizaje y desarrollo desde la etapa neonatal hasta la vejez. Conoceremos el significado del juego y sus aplicaciones didácticas, dotando al alumno de los recursos necesarios para su profesión.

Es necesario que el alumno que comienza su andadura en la carrera, realice un continuo ejercicio de empatía.

Toda su futura labor profesional es para alguien, una persona o un grupo. Debe por tanto, indagar sobre las

preferencias, intereses y motivaciones de las distintas edades. Debe también darse cuenta de que el juego está en la vida de las personas, no sólo en la infancia sino en toda la vida. La actitud de "jugar" en su más pura esencia debe estar presente también en la madurez, cultivando una actitud de asombro, de creatividad, de sencillez, etc. Comprender que el juego es la forma más simple de desarrollar la inteligencia, la motricidad, de enriquecer la imaginación y de alegrar el alma.

OBJETIVO

Dotar al alumno de las herramientas y recursos necesarios para planificar y elaborar juegos según las diferentes finalidades para las distintas etapas, con actitud crítica y creativa

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No son necesarios

CONTENIDOS

BLOQUE 1: MOTRICIDAD.

TEMA 1: ELEMENTOS DE ANATOMÍA Y DE FISIOLÓGÍA DEL SISTEMA NERVIOSO DE LA VIDA DE RELACIÓN.

TEMA 2: DESARROLLO MOTOR.

TEMA 3: EL DESARROLLO MOTOR EN LA ETAPA NEONATAL.

TEMA 4: EL DESARROLLO MOTOR EN LA ETAPA INFANTIL Y ESCOLAR.

TEMA 5: EL DESARROLLO MOTOR EN LA ADOLESCENCIA

TEMA 6: LA MOTRICIDAD EN LA MADUREZ Y LA VEJEZ

BLOQUE 2: EL JUEGO

TEMA 7: EL JUEGO: CONCEPTUALIZACIÓN Y TAXONOMÍA

TEMA 8: CÓMO DISEÑAR UNA SESIÓN.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Durante las clases presenciales de teoría se dará a conocer al alumno el contenido de la asignatura. En los temas teóricos se usa el modelo de exposición activa y participativa de los alumnos. El trabajo individual/grupal en el aula constará de la realización de sesiones de juegos.

Las prácticas consistirán en la recreación de las sesiones de juegos previamente elaboradas, donde el alumno ejercerá tanto el rol de profesor como el de alumno.

Exposiciones teóricas y prácticas: en algunos casos, el alumno deberá realizar una lectura previa de textos que el profesor indique. En las prácticas, en un número superior, se solicitará una alta participación activa y esfuerzo individual.

Role-playing (situaciones de clase de un grupo determinado): Básicamente habrá dos roles que el alumno tendrá que asumir:

- Rol de profesor.

- Rol de alumno.

Participación abierta y dialogada.

Trabajo por grupos (preparación de sesiones de juegos).

Actividades individualizadas y grupales, tutoradas.

El trabajo en grupo trata de dotar al alumno de las herramientas necesarias para la elaboración de sesiones de juegos atendiendo al desarrollo psicomotor de las personas.

A través de la reflexión crítica sobre los contenidos de la asignatura y del debate con los compañeros y con el

profesor, el alumno elaborará sesiones de juegos, atendiendo a contenidos, metodologías, etc.
En las prácticas, el alumno deberá exponer como profesor las sesiones elaboradas en grupo o individualmente, de manera que pueda reflexionar sobre la acción, corrigiendo las deficiencias detectadas durante la práctica.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, se pueden ver modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

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

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

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

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

Competencias generales

Conocer y comprender el objeto de estudio y los fundamentos de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

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

Competencias específicas

Diseñar e implementar con eficacia, las sesiones de educación física, manejando los mecanismos de motivación y refuerzo del alumnado para el logro de los objetivos

Planificar, desarrollar y evaluar la realización de actividades físico-deportivas y recreativas

Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza aprendizaje relativos a la actividad física y del deporte en las enseñanzas regladas no universitarias (infantil, primaria y secundaria)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Diseñar sesiones de juegos atendiendo a las diferentes etapas evolutivas.

Poner en práctica y dinamizar, de forma organizada y atendiendo a las características del alumnado objetivo, una sesión de juegos siendo capaz de aplicar los criterios de organización y seguridad.

Identificar, diseñar o crear juegos adecuados a los objetivos didácticos planteados.

Demostrar mediante una prueba escrita la adquisición de los contenidos mínimos planteados para la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Sistema de evaluación ordinario:

Según la normativa interna de la UFV, la asistencia a clase es obligatoria.

Pruebas teóricas: 60%

Trabajos individuales y grupales: 15%

Actividades diarias y ejercicios: 15%

Asistencia y participación: 10%

Sistema de evaluación alternativo (alumnos de 2º o más matrículas, alumnos de intercambio y aquellos con Dispensa académica):

Pruebas teóricas: 65%

Pruebas prácticas: 20%

Trabajos individuales y grupales: 15%

Para alumnos de 1º matrícula: Se acogerán al sistema de evaluación ordinario. Será necesario obtener una calificación de 5 en todos los apartados descritos anteriormente para poder aprobar la asignatura. En el caso de suspender la asignatura en convocatoria ordinaria, para la convocatoria extraordinaria el alumno deberá someterse a las pruebas necesarias marcadas por el profesor para superar cada una de las partes suspensas, guardándose la nota de las partes aprobadas.

Para alumnos de 2º o más matrículas: Se podrán acoger al sistema de evaluación ordinario o al sistema de evaluación alternativo, previo acuerdo con el profesor al inicio de la asignatura, y siempre que se haya cursado la asignatura de forma presencial previamente.

Para alumnos de Estancias de Intercambio que no tienen la asignatura convalidada: Se acogerán al sistema alternativo de evaluación, siendo su obligación el conocimiento del mismo.

Para alumnos con Dispensa Académica: Según normativa de la UFV, la dispensa académica supone la autorización del director de la titulación para que un alumno en 1ª matrícula se someta al sistema alternativo de evaluación. Será concedida con carácter extraordinario en aquellos casos debidamente justificados, previa solicitud del alumno a la Dirección de la titulación.

El alumno no podrá entrar en clase pasados 10 minutos del comienzo de la misma.

En el caso que las autoridades Sanitarias establezcan la enseñanza en remoto la evaluación se mantendrá con los mismos pesos y apartados que en la evaluación ordinaria y alternativa.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

BATALLA FLORES, A. (2000). Habilidades motrices (Vol. 557). Inde.

BLÁNDEZ, J. (1995). La utilización del material y del espacio en Educación Física. Propuestas y recursos didácticos. Barcelona: INDE.

GRANADA, J. ALEMANY, I. Manual de Aprendizaje y Desarrollo Motor, Paidós Educación Física, Barcelona, 2002

HUIZINGA, J. (1972): Homo Ludens. Alianza Editorial, Madrid.

LÓPEZ, A., y LÓPEZ, J. L. (2012). Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas. Revista digital EF. Deportes.com, 175. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd175/educacion-infantil-las-habilidades-motricesbasicas.htm>

NAVAS, M. Fichero Habilidades Motrices Básicas, INDE, Barcelona, 2010

RUIZ, L. M. Deporte y Aprendizaje: Procesos de Adquisición y Desarrollo de Habilidades, Machado Libros, Madrid, 2002

RUIZ, L. M. Desarrollo Motor y Actividades Físicas. Gymnos Editorial. Madrid.2004.

Complementaria

MARTÍNEZ RODRÍGUEZ, E (2006) Mentos lúdicas. Ed. Septem. Oviedo.

MOOD, D. MUSKER y F. RINK, J (1995). Sport and recreational activities.

TEMPLE, V., CRANE, J. BROWN, A. WILLIAMS, B y BELL, R (2014). Recreational activities and motor skills of children in kindergarten.