

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Educación y Humanidades		
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
Jorge Acebes Sánchez	j.acebes.prof@ufv.es
Sandra Isabel Villén Cárdbaba	s.villen@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 FISIOLOGÍA 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.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
70 horas	80 horas
Clases expositivas 30h Seminarios teórico-prácticos, talleres, conferencias, mesas redondas: Trabajos en pequeños grupos con el fin de profundizar en contenidos didácticos específicos, tutorías individuales o grupales. 10h Trabajos individuales o en grupo 5h Evaluación 5h Clases prácticas 20h	Estudio teórico-práctico 60h Trabajo virtual en red 20h

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

EVALUACIÓN CONTINUA

Pruebas escritas y orales: 60%

Actividades diarias y ejercicios: 15%

Trabajos individuales y grupales: 15%

Asistencia y participación en actividades presenciales en el aula: 10%

Para poder realizar la media ponderada de estas calificaciones es necesario que cada una de ellas sea superior a 5. Asimismo, para mantener la evaluación continua, es necesario asistir como mínimo a un 80% de las clases.

Para evaluar la asistencia y participación activa del alumno, se tendrá en cuenta la asistencia, participación y escucha activa durante el desarrollo de las clases tanto teóricas como prácticas.

No acudir a 3 clases prácticas sin ropa deportiva adecuada acarreará el suspenso de la asignatura. El plagio de cualquiera de los apartados sujetos a evaluación supone el suspenso de la asignatura.

Únicamente serán justificadas las faltas de asistencia por los siguientes motivos: ingreso hospitalario, fallecimiento de un familiar y/o citación judicial.

EVALUACIÓN NO CONTINUA (No supera el 80% de asistencia)

Consta de un examen (65% de la nota final) y un trabajo individual a consensuar con el profesor (35%).

La evaluación no continua no exime al alumno de sus responsabilidades durante el curso, así como fechas de entrega de trabajos, tutorías y/o cualquier otra tarea que se comunicará por el aula virtual.

Si el alumno solicita DISPENSA ACADÉMICA con la aprobación de la Dirección de la Facultad, se evaluará de acuerdo al sistema de evaluación NO CONTINUA.

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) Mentas lúdicas. Ed. Septem. Oviedo.

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

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