

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:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	7512
Periodo docente:	Primer semestre		
Materia:	Contenidos Didácticos de la Educación Física		
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
Sandra Isabel Villén Cárdbaba	s.villen@ufv.es
Jorge Acebes Sánchez	j.acebes.prof@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

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 JUEGO
TEMA 5: EL DESARROLLO MOTOR EN LA ETAPA INFANTIL
TEMA 6: EL DESARROLLO MOTOR EN LA ETAPA ESCOLAR
TEMA 7: EL DESARROLLO MOTOR EN LA ADOLESCENCIA
TEMA 8: LA MOTRICIDAD EN LA MADUREZ Y LA VEJEZ

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
60 horas	90 horas
Clases expositivas 14h Seminarios teórico-prácticos, talleres, conferencias, mesas redondas 2h Evaluación 4h Clases Prácticas 40h	Trabajo individual o en grupo 30h Estudio teórico y práctico 30h Actividades Formativas Complementarias 10h 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

Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad, en sus diferentes contextos, escolar, deportivo, recreativo o deporte para todos.

Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.

Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.

Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de la motricidad humana, así como de sus diferentes manifestaciones.

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.

Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de deporte escolar, de entrenamiento deportivo y actividades físico-deportivas orientadas a la salud.

Competencias específicas

Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza - aprendizaje relativos a la actividad física y del deporte con atención a las características personales y contextuales, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

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

Desempeñar un liderazgo educativo, a través de las actividades físico - deportivas y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas.

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

Adquirir la capacidad de escucha, de empatía, a través de una relación cercana.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Dinamizar una actividad lúdica de manera adecuada atendiendo a los criterios expuestos.

Diseñar sesiones de juegos correctamente atendiendo a las diferentes etapas evolutivas.

Realizar un trabajo escrito que presente adecuadamente estructura, claridad, reflexión y adecuación a los contenidos desarrollados durante las clases.

Identificar juegos y aplicarlos convenientemente a los objetivos didácticos planteados para una sesión.

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

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación continua:

- Exámenes: 60%
- Actividades diarias y ejercicios (análisis de sesión): 30%
- Asistencia y participación activa: 10%

Para conseguir el apto en la asignatura, el estudiante deberá aprobar cada uno de los apartados en los que se desglosa la calificación final (la mitad del porcentaje global por apartado).

El examen consta de dos pruebas escritas de contenidos mínimos. De una calificación global de los exámenes de 10 puntos, la nota mínima para aprobar es de 5 puntos. En el examen parcial, se liberará materia a partir de un 7 sobre 10.

La calificación del análisis de la sesión será a partir de una visualización de una clase práctica, en la que el alumno que la imparta deberá (siguiendo las indicaciones pertinentes) realizar una auto evaluación y análisis de la misma. Igualmente, el resto de compañeros deberá evaluar cada sesión impartida (no evaluar más de una sesión será motivo de suspenso).

La evaluación de este apartado tendrá en cuenta la exposición y auto evaluación, evaluación de los compañeros y evaluación del profesor.

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: Consta de un examen (80% de la nota final) y un trabajo individual a consensuar con el

profesor (20%).

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.

Evaluación extraordinaria: En el caso de suspender la asistencia o participación activa el alumno deberá presentar un trabajo escrito que tendrá que ser acordado entre el profesor y el alumno. Para el resto de los apartados, el alumno tendrá que repetir o bien el análisis de la sesión, el examen o ambos.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

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

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

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

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

Complementaria

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

SANZ REDÍN, C. (2004) Aquí jugamos todos. Ed. Pila Teleña. Madrid.