

Facultad de Educación

Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

**Teoría y Práctica de los Juegos Motores
(2022 - 2023)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Teoría y Práctica de los Juegos Motores	Código: 129601104
- Centro: Facultad de Educación - Lugar de impartición: Facultad de Educación - Titulación: Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte - Plan de Estudios: 2022 (Publicado en 2019-01-01) - Rama de conocimiento: Ciencias Sociales y Jurídicas - Itinerario / Intensificación: - Departamento/s: Didácticas Específicas - Área/s de conocimiento: Didáctica de la Expresión Corporal - Curso: 1 - Carácter: Obligatoria - Duración: Primer cuatrimestre - Créditos ECTS: 6,0 - Modalidad de impartición: Presencial - Horario: Enlace al horario - Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es - Idioma: Español	

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: JORGE MIGUEL FERNANDEZ CABRERA
- Grupo: T1, PA101, PA102
General - Nombre: JORGE MIGUEL - Apellido: FERNANDEZ CABRERA - Departamento: Didácticas Específicas - Área de conocimiento: Didáctica de la Expresión Corporal
Contacto - Teléfono 1: 922319697 - Teléfono 2: - Correo electrónico: mferca@ull.es - Correo alternativo: mferca@ull.edu.es - Web: http://www.campusvirtual.ull.es
Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Lunes	13:30	14:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes
Todo el cuatrimestre		Martes	09:30	10:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:30	13:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes
Todo el cuatrimestre		Miércoles	16:30	18:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes

Observaciones: Las tutorías presenciales (lunes, martes y miércoles por la mañana) se realizarán en la Facultad de Educación. Módulo A. Pabellón deportivo, primera planta. La tutoría de los miércoles por la tarde, de 16:30 a 18:30, se realizará de forma virtual, a través de Google Meet, previa solicitud realizada por correo electrónico a mferca@ull.edu.es.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	13:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes
Todo el cuatrimestre		Martes	16:30	18:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:30	13:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes

Observaciones: Las tutorías presenciales (lunes y miércoles) se realizarán en la Facultad de Educación. Módulo A. Pabellón deportivo, primera planta. La tutoría de los martes por la tarde, de 16:30 a 18:30, se hará de forma virtual, por Google Meet, previa solicitud por correo electrónico a mferca@ull.edu.es.

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Manifestaciones de la motricidad humana**
Perfil profesional:

5. Competencias

General

CG1 - Desarrollar capacidades para la adaptación a nuevas situaciones, la resolución de problemas y para el aprendizaje autónomo, desde una actitud reflexiva y crítica.

Específica

CE1.1 - Comprender, elaborar y saber aplicar los procedimientos, estrategias, actividades, recursos, técnicas y métodos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con eficiencia, desarrollando todo el curso de la acción en todos los sectores de intervención profesional de actividad física y deporte (enseñanza formal e informal físico-deportiva; entrenamiento físico y deportivo; ejercicio físico para la salud; dirección de actividad física y deporte).

CE1.2 - Diseñar y aplicar el proceso metodológico integrado por la observación, reflexión, análisis, diagnóstico, ejecución, evaluación técnico-científica y/o difusión en diferentes contextos y en todos los sectores de intervención profesional de la actividad física y del deporte.

CE4.1 - Elaborar con fluidez procedimientos y protocolos para resolver problemas poco estructurados, imprevisibles y de creciente complejidad, articulado y desplegando un dominio de los elementos, métodos, procesos, actividades, recursos y técnicas que componen las habilidades motrices básicas, actividades físicas, habilidades deportivas, juego motor, actividades expresivas corporales y de danza, y actividades en la naturaleza de forma adecuada, eficiente, sistemática, variada e integrada metodológicamente para toda la población y con énfasis en las poblaciones de carácter especial como son: personas mayores (tercera edad), escolares, personas con discapacidad y personas con patologías, problemas de salud o asimilados (diagnosticadas y/o prescritas por un médico), atendiendo al género y a la diversidad y en cualquier sector de intervención profesional de actividad física y deporte (enseñanza formal e informal físico-deportiva; entrenamiento físico y deportivo, ejercicio físico para la salud; dirección de actividad física y deporte).

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Tema1: El juego en la cultura: Elementos y mecanismos del juego en la cultura (símbolo, dualismo, mito, ritual, magia, valores; estatus, autoridad, división de práctica en función de la diferenciación y factores económicos. La clasificación de Blanchard y Cheska). El juego tradicional (1,5 c)

Tema 2: Teorías, modelos y contextos de aplicación del juego y el juego motor. Concepciones, características y clasificaciones sobre el juego y el juego motor. El juego motor como medio y contenido. El juego motor en la iniciación deportiva, educación, enculturación, recreación y en la dinámica de grupos. (1,5 c)

Tema 3: El juego en el desarrollo: El juego sensoriomotor, simbólico y de reglas (Piaget, 1986). La problemática del juego en el adulto: sentido lúdico y preferencias de género en la práctica libre. (1,5 c)

Tema 4: Diseño de juegos motores. Elementos estructurales y consecuencias funcionales. Criterios para la selección, adaptación y modificación. Aspectos organizativos en el desarrollo de los juegos motores: materiales, espacios, agrupamientos. El soporte material del juego: juguetes, equipamientos y espacios de tipo lúdico. La sesión y el programa de juegos motores. El lugar del juego motor en un contexto de proyecto (1,5 c).

Actividades a desarrollar en otro idioma

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado

Aplica el Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado (MECA - ULL)

Descripción

Teniendo en cuenta el "Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado" (MECA-ULL, 2021), se promoverá la participación activa del alumnado en el proceso de aprendizaje y en la evaluación. Las metodologías serán preferentemente activas, participativas, motivadoras, flexibles y colaborativas, centradas en la resolución de problemas y casos prácticos, y en las que la evaluación constituya una herramienta orientada al aprendizaje del alumnado.

Desde el punto de vista de la dinámica de las clases, se combinarán estrategias didácticas y técnicas diversas, con el objeto de ofrecer al alumnado experiencias de aprendizaje desde diversas perspectivas metodológicas. Así, se combinarán estrategias instructivas con otras donde predomine la participación del alumnado en la enseñanza, tomando decisiones sobre el proceso de enseñanza aprendizaje y, en última instancia, favoreciendo proceso de emancipación y la resolución de problemas por parte del alumnado para facilitar la autonomía en el aprendizaje.

Para el desarrollo de la materia se utilizarán las siguientes opciones metodológicas:

- **Método expositivo**, para aquellos contenidos informativos puntuales que requieran de la utilización de esta estrategia por parte del docente.
- **Rueda de intervenciones**, para aquellos contenidos con significación social que requieran de argumentación y debate.
- **Talleres, debates y exposiciones grupales e individuales**, para facilitar la comunicación, la reflexión y el aprendizaje compartido entre el alumnado.
- **Actividades de aplicación**, para contextualizar el aprendizaje teórico a través de la resolución de supuestos prácticos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos**, donde el alumnado diseñará, desarrollará y evaluará propuestas de intervención docente relacionadas con los contenidos de la materia, favoreciendo así hábitos de autonomía, de reflexión y de trabajo colaborativo.
- **Aprendizaje cooperativo**, para promover consensos en la resolución de problemas y favorecer la toma de decisiones responsables y consecuentes.
- **El aula invertida** como estrategia para favorecer la responsabilidad, autonomía y la autorregulación del aprendizaje en el

alumnado.

Asimismo, se contempla la posibilidad de realizar, por grupos, y fuera del entorno académico, un proyecto teórico-práctico relacionado con los contenidos de la asignatura, dentro del horario de trabajo autónomo del alumnado.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	28,00	0,00	28,0	[CE1.1], [CG1]
Clases prácticas motrices	30,00	0,00	30,0	[CE4.1], [CE1.2], [CG1]
Evaluación	2,00	0,00	2,0	[CE4.1], [CE1.2], [CE1.1]
Elaboración autónoma	0,00	90,00	90,0	[CE4.1], [CE1.2], [CE1.1], [CG1]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
Total ECTS			6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
 Huizinga, J. (1984). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. Original de 1938.
 Lagardera, F. y Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
 Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.

Bibliografía Complementaria

Arráez, J. M. (1997). *¿Puedo jugar yo? : el juego modificado : propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales*. Granada: Proyecto Sur.
 Fraile, A. (2001). *Actividad física jugada. Una propuesta educativa para el deporte escolar*. Madrid: Editorial Marfil.
 Devís, J. y Peiró, C. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física : la salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde.
 Devis, J. & Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. In J. A. Moreno P. L. Rodríguez (Eds.), *Aprendizaje deportivo*. Murcia: Universidad de Murcia.
 Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco-Olea.
 Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco-Olea.
 Graça, A. y Oliveira, J. (1997). *La enseñanza de los juegos deportivos*. Barcelona: Paidotribo
 Hernández Moreno, J., Castro Núñez, U. y Navarro Adelantado, V. (2003). *Los juegos y deportes tradicionales de Canarias*.

Gobierno de Canarias. Dirección General de Deportes y Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

Hernández Moreno, J., Navarro adelantado, V., Castro Núñez, U. S. y Jiménez Jiménez, F. (2007). *Catálogo de los deportes y juegos tradicionales motores tradicionales canarios de adultos. Estudio praxiológico, institucional y documental*. Barcelona: INDE

Lasierra, G.; Lavega, P. (1993). *1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*. Paidotribo.

Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona: INDE

Lavega, P. y Olasso, S. (1999). *1000 juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Barcelona: Paidotribo.

Méndez Giménez, A. (2014). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física : juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales*. Barcelona: Paidotribo

Méndez Giménez, C., Méndez Giménez, A. (2014). Los juegos en el currículum de Educación Física. Barcelona: Paidotribo

Moreno, C. y cols (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.

Moreno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza.

Navarro Adelantado, V. (2010). Claves de transformación de los juegos de tablero en juegos motores. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 15, 63-78.

Navarro Adelantado, V. (2011). Aplicación pedagógicas del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 13(1), 15-34.

Navarro-Adelantado, V. y Pic-Aguilar, M. (2016). Regulando la coalianza en un juego motor de triada. *Ágora para la Educación Física y el deporte*, 276-288

Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Agora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34.

Omeñaca, R., Puyuleo, E. y Vicente, J. (2001). *Explorar, jugar, cooperar*. Barcelona: Paidotribo.

Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Wanceulen.

Parlebas, P. (2001). *Juegos, deportes y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

Piaget, J. (1983). *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Fontanella.

Piaget, J. (1992). *La formación del símbolo en el niño : imitación, juego y sueño : imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica

Pic Aguilar, M. y Navarro Adelantado, V. (2017). La comunicación motriz de tríada y la especificidad de los juegos motores. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 17 (67), 523-539.
[Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista67/artcomunicacion846.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista67/artcomunicacion846.htm) DOI: <https://doi.org/10.15366/rimcafd2017.67.009>

Ruiz Sánchez, P. (1993). *Joc motor i integració social d'alumnes amb deficiències: aproximació socio-praxiològica. Apunts: Educación física y deportes*(32), 91-96.

Ruiz Sánchez, P. (1993). *Joc motor i integració social d'alumnes amb deficiències: aproximació socio-praxiològica. Apunts: Educación física y deportes*(32), 91-96.

Valero, A. y Conde, J. L. (2003). *La iniciación al atletismo a través de los juegos (El enfoque ludotécnico en el aprendizaje de las disciplinas atléticas)*. Málaga: Aljibe.

Otros Recursos

Antonio Méndez Giménez (juegos con nuevos materiales y juegos cooperativos)

<https://www.youtube.com/channel/UC8CSAgyxqkTQNCzIEVCSPGQ/videos>

Dinámica de grupo y juego <https://www.unicef.cl/centrodoc/tesuenafamiliar/02%20Dinamicas.pdf>

Recursos de juegos

<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2015/03/22/fichero-de-juegos-de-educacion-fisica-en-educaci>

Revista Ágora para la educación física <http://www5.uva.es/agora/>
Revista Acción Motriz: <http://www.accionmotriz.com/>
Revista Apunts <http://www.revista-apunts.com/es/>
Revista Cultura, Ciencia y Deporte <https://ccd.ucam.edu/index.php/revista>
Revista Española de Educación Física y Deportes (reefd) <https://www.reefd.es/index.php/reefd>
Revista Internacional de Ciencias del Deporte (RICYDE) <https://www.cafyd.com/REVISTA/ojs/index.php/ricyde/index>
Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (RIMCAFD)
<http://cdeporte.rediris.es/revista/revista.html>
Revista Lecturas de la educación física y el deporte <http://www.efdeportes.com/>
Revista Retos Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación http://www.retos.org/indice_suscripcion.html

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

El alumnado estará sujeto a evaluación **continua y formativa** en la primera convocatoria de la asignatura (convocatoria de mayo), tal y como establece el Reglamento de evaluación y calificación y la instrucción del Vicerrectorado de Innovación Docente de la Universidad de La Laguna para el curso 2022-23, salvo quienes se acojan, de manera justificada, a la evaluación única o final, que se tendrá que comunicar al docente de la asignatura en el primer mes del cuatrimestre. Solo por circunstancias sobrevenidas (enfermedad grave, accidente o incompatibilidad de la jornada laboral), se podrán admitir solicitudes transcurrido ese primer mes.

La opción de evaluación continua se llevará a cabo con carácter formativo, basándose en la solicitud y valoración de las producciones o evidencias de aprendizaje durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, y aportando orientaciones al alumnado para su mejora. El alumnado participará en la valoración de algunas de las producciones de aprendizaje, a través de la aplicación de instrumentos de autoevaluación y evaluación entre iguales, aportando retroalimentación.

Los **criterios de evaluación y tareas de evaluación** de la asignatura son los siguientes:

- Conocer y distinguir los conceptos principales que nutren los fundamentos de la materia. Se utilizará una prueba teórica escrita, con carácter objetivo, para su valoración.
- Diseñar y llevar a la práctica supuestos de intervenciones docentes que impliquen la aplicación de los contenidos de la materia. El alumnado realizará actividades de diseño y aplicación mediante talleres y prácticas. Se emplearán rúbricas específicas para su valoración.
- Programar y desarrollar propuestas didácticas para el desarrollo curricular de los contenidos de la materia a través de una unidad de planificación o programación, que será valorada mediante una rúbrica específica.

El **sistema de calificación** estará compuesto por dos opciones:

1. Evaluación Continua y formativa: Respecto al primer criterio, se valorará el conocimiento teórico-práctico individual mediante una prueba objetiva (3,5 pts.), debiendo alcanzarse una calificación mínima de 1,5 pts. para poder promediar esta calificación con el resto de los criterios de evaluación. Con relación al segundo criterio, se valorará el conocimiento práctico grupal e individual, acreditando una participación del 75% en los talleres y prácticas (4 pts.). En el tercer criterio, se valorará la programación y aplicación de los contenidos en contextos específicos, mediante la elaboración grupal de una unidad de planificación (2,5 pts.). Para superar la asignatura, la valoración de estas 3 tareas de evaluación deben igualar o superar el 50% de su puntuación máxima.

2. Evaluación Única. A esta opción de evaluación, se acogerá el alumnado que comunique al coordinador-a de la asignatura su deseo de no acogerse a la evaluación continua, en el plazo de un mes desde el inicio del cuatrimestre correspondiente; y el que no pueda acreditar el porcentaje de participación (75%), establecido en el segundo criterio de la

opción de evaluación continua. Las tareas de evaluación de esta opción son las siguientes: a) superar una prueba específica con carácter objetivo, con una valoración global de 5 pts. (debiendo alcanzarse una calificación mínima de 2,5 pts. para poder promediar esta calificación con los apartados b y c); b) elaborar y entregar una unidad de programación, que será realizada de manera individual y ser defendida el día del examen (calificación global de 3,5 pts.); c) aportar las tareas realizadas durante el desarrollo de la asignatura a través del aula virtual (1,5 pts.). Para superar la asignatura, la valoración de estas 3 tareas de evaluación deben igualar o superar el 50% de su puntuación máxima.

En la segunda convocatoria, el alumnado de evaluación continua que no la haya superado la asignatura podrá conservar las calificaciones de las tareas de evaluación superadas, teniendo que presentarse sólo a la-as tarea-as de evaluación que no haya alcanzado el mínimo del 50%.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas objetivas	[CE1.2], [CE1.1]	Conocer y distinguir los conceptos principales que nutren los fundamentos de la materia	35,00 %
Trabajos y proyectos	[CE4.1], [CE1.2], [CE1.1], [CG1]	Programar y desarrollar propuestas didácticas para el desarrollo curricular de los contenidos de la materia	25,00 %
Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas	[CE4.1], [CE1.2], [CE1.1], [CG1]	Conocer y saber aplicar actividades relacionadas con los contenidos de la materia	40,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar con éxito esta asignatura, el alumnado deberá ser capaz de:

- Desarrollar tareas específicas en el campo de los Juegos Motores con un planteamiento alternativo que incluya la correspondiente solución, y con una visión reflexiva y crítica.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

La distribución de los temas por semana es orientativo, pudiendo modificarse según las necesidades de organización docente del cuatrimestre correspondiente.

Primer cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total

Semana 1:	Tema 0: Presentación de la asignatura: "Teoría y Práctica de los Juegos Motores"	Clases Teóricas: - Organización general: grupos de trabajo, normas, espacios, materiales... - Metodologías activas (aula invertida y aprendizaje cooperativo) - Evaluación y calificación de la asignatura (evaluación formativa y compartida). - Organización/funcionamiento aula virtual Talleres y prácticas Juegos de dinámica de grupos: reconocimiento y confianza	4.00	6.00	10.00
Semana 2:	Tema 1: El juego en la cultura	Clases Teóricas Elementos y mecanismos del juego en la cultura. La clasificación de Blanchard y Cheska Talleres y prácticas Diseño y aplicación de juegos motores y su vinculación con la cultura predominante	4.00	6.00	10.00
Semana 3:	Tema 1: El juego en la cultura	Clases Teóricas El Juego Tradicional Talleres y prácticas Diseño de juegos tradicionales y su vinculación cultural Tarea de evaluación continua: El juego Motor en la cultura tradicional (1 p)	4.00	6.00	10.00
Semana 4:	Tema 2: Teorías, modelos y contextos de aplicación del juego y el juego motor	Clases Teóricas Teorías del Juego Motor Talleres y prácticas -El ludograma -Semejanza de juegos	4.00	6.00	10.00
Semana 5:	Tema 2: Teorías, modelos y contextos de aplicación del juego y el juego motor	Clases Teóricas Contextos de aplicación del Juego Motor Talleres y prácticas -Iniciación deportiva -Educación Física: conductas motrices -El juego cooperativo -Inclusión en juegos motores	4.00	6.00	10.00

Semana 6:	Tema 2: Teorías, modelos y contextos de aplicación del juego y el juego motor	Clases Teóricas -Enculturación, recreación y dinámica de grupos Talleres y prácticas -Diseño de Juegos Motores orientados hacia la recreación. -Juegos de Dinámica de Grupos Tareas de evaluación continua: -Diseño de Juegos Motores considerando los distintos contextos de aplicación (1 p) -Prueba objetiva Juegos Motores (1,75)	4.00	6.00	10.00
Semana 7:	Terma 3: El juego motor en el desarrollo	Clases Teóricas Clasificación de Piaget (1986): El Juego Sensoriomotor o funcional Talleres y prácticas Diseño de juegos Motores sensotomotores en función del desarrollo	4.00	5.50	9.50
Semana 8:	Terma 3: El juego motor en el desarrollo	Clases Teóricas Clasificación de Piaget (1986): El Juego Motor simbólico Talleres y prácticas Diseño de Juegos simbólicos en función del desarrollo	4.00	5.50	9.50
Semana 9:	Terma 3: El juego motor en el desarrollo	Clases Teóricas Clasificación de Piaget (1986): E Juego Motor de Reglas Talleres y prácticas Diseño de Juego de Reglas en función del desarrollo. Tarea de evaluación continúa: Diseño de Juegos motores teniendo en cuenta el desarrollo (1p)	4.00	5.50	9.50
Semana 10:	Tema 4: Diseño de Juegos Motores	Clases Teóricas -La sesión, el programa y el proyecto de juegos motores Talleres y prácticas -Diseño a partir de un problema de juego.	4.00	5.50	9.50
Semana 11:	Tema 4: Diseño de Juegos Motores	Clases Teóricas La sesión de juegos Motores Talleres y prácticas -Diseño de juego motor según el momento de la sesión de Educación Física o de Entrenamiento Deportivo	4.00	5.50	9.50

Semana 12:	Tema 4: Diseño de Juegos Motores	Clases Teóricas Los Juegos Motores en el medio natural Talleres y prácticas -Diseño de juegos de orientación en el medio natural	4.00	5.50	9.50
Semana 13:	Tema 4: Diseño de Juegos Motores	Clases Teóricas El proyecto de Juegos Motores Juegos Motores de triadas y transformación de juegos de tablero en Juegos Motores Talleres y prácticas -Diseño de juegos de triadas -Aplicación de juegos de tableros a los juegos motores. -Taller de Diseño del Proyecto de Juegos motores Tarea de evaluación continua: Diseño de Juegos Motores diversos a partir de un problema de juego (1 p)	5.00	6.50	11.50
Semana 14:	Tema 4: Diseño de Juegos Motores	Clases Teóricas: El proyecto de Juegos Talleres y prácticas -Taller de diseño del proyecto Tareas de evaluación continua: -Prueba objetiva Juegos Motores (1,75) -Proyecto de diseño de Juegos Motores (2,5)	5.00	6.50	11.50
Semana 15 a 17:	Semana 15 a 16:	Exámenes y revisión	2.00	8.00	10.00
Total			60.00	90.00	150.00