

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
(2024 - 2025)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Teoría y Práctica de los Juegos Motores	Código: 129601104
<ul style="list-style-type: none">- Centro: Facultad de Educación- Lugar de impartición: Facultad de Educación- Titulación: Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte- Plan de Estudios: G060 (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 de matrícula y calificación

No hay requisitos

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: JORGE MIGUEL FERNANDEZ CABRERA
- Grupo: T1, PA101, PA102
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: JORGE MIGUEL- Apellido: FERNANDEZ CABRERA- Departamento: Didácticas Específicas- Área de conocimiento: Didáctica de la Expresión Corporal

<p>Contacto</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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		Miércoles	17:00	18:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Online
Todo el cuatrimestre		Lunes	12:30	14:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportivo
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:30	14:00	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportivo
<p>Observaciones: Las tutorías presenciales (lunes y miércoles por la mañana), se realizarán en la Facultad de Educación, Módulo A, pabellón de deportes, primera planta. La tutoría de los miércoles por la tarde, de 17:00 a 18:30, se realizará de forma virtual, a través de Google Meet, previa solicitud realizada por correo electrónico al docente (mferca@ull.edu.es).</p>						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	12:30	14:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes Módulo A
Todo el cuatrimestre		Martes	17:00	18:30	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Online

Todo el cuatrimestre		Jueves	11:30	14:00	Facultad de Educación - Módulo A (Heraclio) - CE.2A	Pabellón Deportes Módulo A
----------------------	--	--------	-------	-------	---	----------------------------

Observaciones: Las tutorías presenciales (martes y jueves por la mañana) se realizarán en la Facultad de Educación, Módulo A, pabellón de deportes, primera planta. La tutoría de los martes por la tarde, de 17:00 a 18:30, se realizará de forma virtual, por Google Meet, previa solicitud por correo electrónico al docente (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. El juego motor en el currículo de Educación Física de Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional de Canarias, y en la Ley 1/2019, de 30 de enero, de la Actividad Física y el Deporte de Canarias.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

De manera puntual, se podrá aportar algún texto o artículo escrito en lengua extranjera para complementar los contenidos fundamentales de la asignatura.

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)
Aula invertida - Flipped Classroom, Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje basado en Problemas (PBL), Aprendizaje cooperativo, Simulación

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:

1. Clases teóricas: utilizando estrategias de enseñanza presencial desarrolladas en gran grupo, combinando el método expositivo y/o explicativo (clases magistrales, conferencias, presentación de materiales, etc) con otras estrategias como:

- *Rueda de intervenciones*, para aquellos contenidos con significación social que requieran de argumentación y debate.
- *Aprendizaje basado en proyectos*, orientado a la elaboración de un proyecto teórico-práctico de carácter grupal, 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. Este trabajo se presentará en clase (a modo de síntesis) y será sometido a una coevaluación inter-grupal (metaevaluación) antes de proceder a una puesta en común en la que se llevará a cabo una reflexión compartida de carácter general.
- *Aprendizaje cooperativo*, para promover consensos grupales en la resolución de problemas, en un contexto de reparto de responsabilidades individuales y favoreciendo la toma de decisiones responsables y consecuentes que den respuesta a los retos que se planteen.
- El *aula invertida* como estrategia para favorecer la responsabilidad, autonomía y la autorregulación del aprendizaje en el alumnado.
- Otros: Talleres, debates y exposiciones grupales e individuales, para facilitar la comunicación, la reflexión y el aprendizaje compartido entre el alumnado.

2. Clases prácticas motrices: destinadas a diseñar y organizar, de manera simulada, actividades presenciales de aplicación para contextualizar el aprendizaje teórico, a través de la resolución de supuestos prácticos, y aportándose reflexiones críticas sobre lo realizado, deduciendo claves para el aprendizaje.

3. Actividades no presenciales: destinadas al desarrollo por parte del alumnado de las competencias de trabajo autónomo y autoaprendizaje (búsqueda de fuentes documentales y/o bibliográficas, análisis de materiales documentales y curriculares, diseño y realización de trabajos prácticos individuales y/o grupales, preparación de exámenes, preparación de defensa de trabajos o proyectos teórico-prácticos, etc)

En cuanto al empleo de la Inteligencia Artificial, el docente especificará en las instrucciones de cada tarea si el uso de la misma está permitida o no, así como, en caso de estarlo, los términos en los que podrá ser empleada.

Por último, resaltar que esta asignatura mantiene una estrecha vinculación con la de "Fundamentos de la Motricidad" (obligatoria, 1º de CAFyD, segundo cuatrimestre), "Juegos Motores y Deportes Tradicionales de Canarias" (obligatoria, de 3º de CAFyD) y "Juegos Motores Infantiles y Bailes Tradicionales de Canarias" (optativa, de 4º de CAFyD).

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	[CE1.2], [CE4.1], [CG1]
Evaluación	2,00	0,00	2,0	[CE1.2], [CE1.1], [CE4.1]
Elaboración autónoma	0,00	90,00	90,0	[CE1.2], [CE1.1], [CE4.1], [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.

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

Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.

Bibliografía Complementaria

Devís, J. y Peiró, C. (1997). *Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: Inde.

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, 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. (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.

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

La propuesta de evaluación de la asignatura tendrá como referencia la última modificación del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna, aprobada por el Consejo de Gobierno el 31 de mayo de 2023. Como norma general, todo el alumnado estará sujeto a **evaluación continua** en la primera convocatoria de la asignatura (convocatoria de enero), salvo quienes deseen acogerse a la **evaluación única**. En este caso, deben solicitarlo antes de haberse presentado a las actividades cuya ponderación compute, al menos, el 50% de la evaluación continua. Solo por circunstancias sobrevenidas (enfermedad grave, accidente o incompatibilidad de la jornada laboral), se podrán admitir solicitudes con posterioridad.

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 sujeto a las siguientes opciones o modalidades:

1. Evaluación Continua:

La opción o modalidad de evaluación continua tendrá carácter **formativo**, basándose en la solicitud y valoración de las producciones o **evidencias** 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, aportándose el feedback correspondiente, en su caso. Tendrá incidencia directa en el desarrollo diario de las sesiones teórico-prácticas de clase, incidiendo en el aprendizaje y la adquisición de las **competencias**, tanto a nivel personal como grupal. Optar por esta modalidad implica, asimismo, asistir regularmente y participar activamente en las clases, fijándose la asistencia mínima en el 80% del total de horas de clase presencial de la asignatura. Para dar respuesta a los criterios de evaluación se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

-Respecto al **primer criterio**, se valorará el conocimiento teórico-práctico individual mediante una prueba objetiva (4 puntos), debiendo alcanzarse una calificación mínima de 2 puntos 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 80% en los talleres y prácticas (4 puntos), debiendo alcanzarse una calificación mínima de 2 puntos para poder promediar esta calificación con el resto de los criterios de evaluación.

-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 puntos), debiendo alcanzarse la calificación mínima de 1 punto para poder promediar esta calificación con el resto de criterios de evaluación.

Por tanto, para superar la asignatura desde esta opción o modalidad, la valoración de cada una de estas 3 tareas de evaluación deben igualar o superar el 50% de su puntuación máxima. En caso de no superarse alguna de estas tres tareas de evaluación, la calificación que se consignará en el acta correspondiente será de 4.0 (suspense). Estas tareas de evaluación continua y formativa serán las siguientes:

-Prueba objetiva (40%)

-Unidad de planificación (20%)

-Diseño y aplicación de tareas: talleres y prácticas (40%)

Se entenderá agotada la primera convocatoria cuando el alumnado se haya presentado, al menos, al 50% del conjunto de los apartados.

En la primera convocatoria, el alumnado de evaluación continua que no la haya superado la asignatura podrá conservar las calificaciones de las tareas de evaluación superadas, reflejándose la calificación de 4.0 puntos (suspense) en el acta correspondiente; y pudiendo presentarse, en la segunda convocatoria (junio), sólo a las pruebas de evaluación en las que no haya alcanzado el mínimo del 50% de su puntuación máxima.

2. Evaluación Única. A esta opción o modalidad de evaluación se acogerá el alumnado que comunique al coordinador-a de la asignatura su deseo de no acogerse a la evaluación continua, antes de haberse presentado a las actividades cuya ponderación compute, al menos, el 50% de la evaluación continua y cuando no se pueda acreditar el porcentaje de participación activa en las clases teórico-prácticas (80%), establecido en el segundo criterio de la opción de evaluación continua. También se puede optar a ella por circunstancias sobrevenidas (enfermedad grave, accidente o incompatibilidad con la jornada laboral, etc, aunque se haya sobrepasado ese porcentaje del 50%. Las tareas de evaluación de esta opción son las siguientes:

- Superar una **prueba específica con carácter objetivo**, con una valoración global de 5 puntos (50%).

- Elaborar y entregar una **unidad de planificación**, que será realizada de manera individual y que debe defenderse, previa entrega, el día del examen. Esta tarea tiene una valoración global de 3,5 puntos (35%)

- Aportar las **tareas** realizadas durante el desarrollo de la asignatura a través del aula virtual. Esta tarea tiene una valoración global de 1,5 puntos (15%).

Para superar la asignatura, la valoración de cada una de estas 3 tareas de evaluación deben igualar o superar el 50% de su puntuación máxima. La prueba objetiva se realizará en la fecha de la primera convocatoria oficial (enero), la unidad de planificación se entregará en el aula virtual con, al menos, un día de antelación a la convocatoria oficial y, por último, las

tareas prácticas se subirán también al aula virtual, en el espacio diseñado para ello, con, al menos, un día de antelación a la convocatoria oficial.

En ambas modalidades de evaluación se considera imprescindible que el alumnado demuestre una correcta expresión oral y escrita, utilizando el vocabulario básico y específico de la asignatura, y transfiriéndolo a su futuro perfil como profesional de la Actividad Física y el Deporte; mostrando, además, actitudes propias vinculadas al citado perfil.

De acuerdo con el Art. 16.1 del REC, el alumnado que se encuentre en quinta o sucesivas convocatorias será examinado por un tribunal en evaluación única, pudiendo optar a la modalidad de evaluación continua en el caso señalado en el apartado 3 de este artículo, donde se expone que "El alumnado podrá renunciar a ser examinado y calificado por el tribunal mencionado, acogiéndose a la evaluación continua o única con el profesorado responsable de la asignatura. En este caso deberá presentar una solicitud a través del procedimiento habilitado en la sede electrónica, dirigida a la persona responsable de su centro. Dicha solicitud deberá realizarse con una antelación mínima de diez días hábiles al comienzo del periodo de exámenes de dicha convocatoria, según se establece en el calendario académico anual. Corresponde a los centros dictar las instrucciones pertinentes para la convocatoria y régimen de actuación de los tribunales cuando proceda su constitución". Se entenderá agotada la convocatoria desde que el alumnado se presente, al menos, a las actividades cuya ponderación compute el 50 % de la evaluación continua, salvo en los casos recogidos en el artículo 5.6.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas de respuesta corta	[CE1.2], [CE1.1]	Conocer y distinguir los conceptos principales que nutren los fundamentos de la asignatura de Teoría y Práctica de los Juegos Motores	40,00 %
Trabajos y proyectos	[CE1.2], [CE1.1], [CE4.1], [CG1]	Programar y desarrollar propuestas didácticas para el desarrollo curricular de los contenidos de la asignatura de Teoría y Práctica de los Juegos Motores	20,00 %
Pruebas de ejecuciones de tareas reales y/o simuladas	[CE1.2], [CE1.1], [CE4.1], [CG1]	Diseñar, aplicar y evaluar propuestas prácticas relacionadas con los contenidos de la asignatura de Teoría y Práctica de los Juegos Motores.	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 orientativa, pudiendo modificarse según las necesidades de organización docente del cuatrimestre.

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"	<p>Clases Teóricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización general: grupos de trabajo, normas, espacios, materiales... - Metodologías activas (aula invertida y aprendizaje cooperativo) - Evaluación y calificación de la asignatura (evaluación continua, formativa y compartida). - Organización/funcionamiento aula virtual <p>Talleres y prácticas</p> <p>Juegos de dinámica de grupos: reconocimiento y confianza</p>	4.00	6.00	10.00
Semana 2:	Tema 1: El juego en la cultura	<p>Clases Teóricas</p> <p>Elementos y mecanismos del juego en la cultura. La clasificación de Blanchard y Cheska</p> <p>Talleres y prácticas</p> <p>Diseño y aplicación de juegos motores y su vinculación con la cultura predominante</p>	4.00	6.00	10.00
Semana 3:	Tema 1: El juego en la cultura	<p>Clases Teóricas</p> <p>El Juego Tradicional</p> <p>Talleres y prácticas</p> <p>Diseño de juegos tradicionales y su vinculación cultural</p> <p>Tarés de evaluación continua:</p> <p>El juego Motor en la cultura tradicional (1pto)</p>	4.00	6.00	10.00
Semana 4:	Tema 2: Teorías, modelos y contextos de aplicación del juego y el juego motor	<p>Clases Teóricas</p> <p>Teorías del Juego Motor</p> <p>Talleres y prácticas</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	<p>Clases Teóricas</p> <p>Contextos de aplicación del Juego Motor</p> <p>Talleres y prácticas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Iniciación deportiva - Educación Física: conductas motrices - El juego cooperativo - Atención a la diversidad en juegos motores. <p>Estrategias generales</p>	4.00	6.00	10.00

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

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	6.00	10.00
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)	6.00	7.00	13.00
Semana 14:	Prueba de Evaluación continua Feedback programa/proyecto de juegos motores	Tareas de evaluación continua: Prueba objetiva de Juegos motores (4.0) Talleres y prácticas -El programa/proyecto de Juegos Motores -Taller de diseño del proyecto/programa de Juegos Motores	6.00	7.00	13.00
Semana 15 a 17:	-Trabajo autónomo y tareas de evaluación		0.00	4.00	4.00
Total			60.00	90.00	150.00