

CENTRO: 190 - Facultad de CC. Actividad Física y el Deporte

TITULACIÓN: 4002 - Grado en Ciencias de la Actividad Fís. y del Dep.

ASIGNATURA: 40217 - JUEGOS MOTORES

CÓDIGO UNESCO: 5899,S273, **TIPO:** Obligatoria **CURSO:** 2 **SEMESTRE:** 2º semestre

CRÉDITOS ECTS: 6 **Especificar créditos de cada lengua:** **ESPAÑOL:** 6 **INGLÉS:** 0

SUMMARY

Motor play is one of the most important manifestations of human motor skills and has been there throughout the evolution of the human being as a species and it is present in the process of development as an individual. In fact, we know that people evolve based on their relationships and experiences with the games made during their life time.

This is a compulsory subject and is taught in the second semester of the second year of the Degree in Physical Activity and Sports Sciences. Its contents are related to other subjects such as Anthropology, Didactic and Sports Initiation, Body Expression, Sports Training, Basic Physical Education, Physical activities in the tourism sector, Sports Fundamentals, etc. Its main objective is to provide students with knowledge about the theoretical bases and the experiences of the practical experiences of motor play. It is also intended for them to understand the phenomenon of the motor play in the different stages of life, as well as acquire the necessary skills to act in the diverse and varied professional contexts.

Upon successful completion of this course, students will be able to: 1) identify and apply the specific terminology of the subject in any field (educational, sports and/or recreational); 2) appreciate the importance of the motor play as a maintainer and transmitter of values and culture; 3) analyze the motor play phenomenon and its characteristics in the different stages of life; 4) identify the importance of the toy in the development of the child during the first stages of life; 5) use the motor play as a group dynamics technique; 6) use the appropriate tools for the development and design of motor play; 7) identify in detail the repertoire of motor games and know how to apply it to different areas (group dynamics, sports initiation, education ...); 8) manage the educational possibilities that the motor play has; 9) design motor play according to their structure and the characteristics of the context.

REQUISITOS PREVIOS

El estudiantado no precisa conocimientos previos sobre la materia para poder hacer un seguimiento adecuado de la asignatura.

Plan de Enseñanza (Plan de trabajo del profesorado)

Contribución de la asignatura al perfil profesional:

La asignatura de Juegos Motores, de carácter Obligatorio, pertenece al módulo de Materias Básicas/Manifestaciones de la Motricidad Humana (IV), se imparte en el segundo semestre del segundo curso del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Así mismo, mantiene una estrecha relación o establece conexiones con las siguientes asignaturas del Grado:

Antropología, Educación Física de Base y Desarrollo Motor, Praxiología Motriz y sus Aplicaciones, Aprendizaje Motor, Didáctica de la Actividad Física e Iniciación Deportiva, Actividad Física en el Sector Turístico, Badminton, Pádel y Golf, Natación y Atletismo, Lucha Canaria y Judo, Fútbol y Baloncesto, y Voleibol y Balonmano, Prácticas Externas y Trabajo Fin de Grado.

Los contenidos de esta asignatura, se trabajarán a través de 6 créditos ECTS (2 teóricos y 4 prácticos), proporcionando a los alumnos y a las alumnas el conocimiento sobre las bases teóricas y la vivencias de las experiencias prácticas aplicando juego motor. También se pretende que comprendan el fenómeno del Juego Motor en las diferentes etapas de la vida, así como que adquieran las competencias necesarias para actuar en los diferentes contextos profesionales. Es, por lo tanto, una asignatura que proporciona una base fundamental para completar la formación en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Así mismo, la asignatura Juegos Motores, se imparte en la mayoría de las titulaciones de Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de las universidades públicas españolas.

Por todo ello, esta asignatura contribuirá a preparar a los alumnos y a las alumnas del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte para actuar en los siguientes ámbitos profesionales: Docencia, Entrenamiento Deportivo, Actividad Física y Salud y Deporte y Recreación.

Competencias que tiene asignadas:

A. Competencias Genéricas Curriculares (propias de la titulación):

GI2.- Saber aplicar las TICs al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

GI3.- Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.

GI4.- Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.

B. Competencias Específicas (disciplinares, es decir, específicas de la asignatura):

GE1.- Conocer los antecedentes y la evolución de las actividades físicas, la Educación Física y del deporte como fenómenos sociales, culturales y científicos.

GE2.- Ser competente motrizmente para la puesta en práctica de los fundamentos básicos de la motricidad.

GE3.- Conocer las estructuras y lógica interna de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.

GE6.- Ser capaz de diseñar, elegir y describir cualquier práctica física en tanto que tarea motriz y situación motriz.

GE10.- Saber dirigir grupos de personas que lleven a cabo prácticas motrices de cualquier nivel y condición.

ED1.- Diseñar, desarrollar, controlar y evaluar programas y actividades para los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a las actividades físicas o tareas motrices para intervenir en los diferentes ámbitos y niveles de la Educación Física Escolar, con atención a las características de los individuos participantes y los contextos sociales.

Objetivos:

O.1. Conocer y manejar los conceptos y términos relacionados con el juego motor.

O.2. Analizar la utilidad del juego motor en la dinámica de grupos, sus tipificaciones y características.

O.3. Conocer y manejar la estructura del juego motor en el periodo de iniciación deportiva.

O.4. Comprender y vivenciar como varía el juego motor a lo largo de la infancia y el papel que éste desempeña.

O.5. Analizar los diferentes tipos de espacios lúdicos en la etapa de la infancia.

O.6. Adentrarse en la estructura y el diseño del juego motor de reglas para descubrir y aprovechar todas sus posibilidades en los distintos ámbitos profesionales.

O.7. Vivenciar y descubrir las utilidades del juego motor como recurso educativo y sus bases para

la aplicación en las clases de Educación Física.

O.8. Trabajar en grupo analizando, valorando y organizando diferentes opciones temáticas que tienen que ver con el fenómeno juego motor.

Contenidos:

Breve descripción de los contenidos:

- Teoría y concepto de juego motor.
- El juego según las distintas etapas de la vida del ser humano. Aplicaciones prácticas.
- El juego motor y su didáctica. Aplicaciones prácticas.
- El juego tradicional infantil. Aplicaciones prácticas.
- Juegos de diferentes culturas.
- Diseño de juegos motores. Aplicaciones prácticas.

BLOQUE TEMÁTICO I: TEORÍA Y PRÁCTICA DEL JUEGO MOTOR.

- TEMA 1. Juego motor: concepto, teorías, naturaleza y clasificaciones. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, O.1, O.8]
- TEMA 2. El juego motor y la dinámica de grupos. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.2, GE.6, GE.10, ED.1, O.1, O.2, O.8]
- TEMA 3. El juego motor y la iniciación deportiva. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.2, GE.3, GE.6, GE.10, ED.1, O.1, O.3, O.8]
- TEMA 4. El juego motor en las etapas de la vida. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GE.10, ED.1, O.1, O.4, O.5, O.8]
- TEMA 5. El juguete. [GI.2, GI.3, GI.4, ED.1, O.1, O.4, O.5, O.8]
- TEMA 6. Organización del juego infantil: ludotecas, parques infantiles y espacios de aventuras. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.10, ED.1, O.4, O.5, O.8]

BLOQUE TEMÁTICO II: APLICACIÓN DEL JUEGO MOTOR.

- TEMA 7. Análisis estructural y funcional de los juegos motores de reglas. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.2, GE.3, GE.6, O.1, O.2, O.4, O.8]
- TEMA 8. Diseño de juegos motores de reglas. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.2, GE.3, GE.6, GE.10, ED.1, O.4, O.6, O.7, O.8]
- TEMA 9. Didáctica del juego motor en la clase de Educación Física. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.2, GE.6, GE.10, ED.1, O.1, O.4, O.7, O.8]

Metodología:

Con el fin de desarrollar las competencias propias de la asignatura, la metodología a seguir, ha sido seleccionada en función del tipo de cada modalidad de enseñanza (presencial, y no presencial).

1. Trabajo presencial del alumno y la alumna.

(a) Clases teóricas (gran grupo). Utilizaremos las siguientes metodologías de enseñanza: lección magistral participativa y aprendizaje cooperativo (para este último, organizaremos la clase en pequeños grupos).

(b) Clases prácticas (grupo mediano). Se emplearán metodologías participativas: enseñanza mediante la búsqueda (resolución de problemas y descubrimiento guiado). En alguna sesión se empleará la metodología emancipativa. También habrá sesiones en las que será necesario aplicar el mando directo modificado.

(c) Tutorías (personalizada y en pequeño grupo). Para la resolución de dudas y para la supervisión del trabajo de grupo.

(d) Realización de examen teórico. (En caso de confinamiento: tareas o examen tipo test a través del campus virtual).

(e) Exposición del trabajo de grupo. (En caso de confinamiento: a través del campus virtual).

2. Trabajo no presencial del alumno y la alumna.

(a) Estudio individual y preparación del examen teórico. (En caso de confinamiento: realización de tareas a través del campus virtual o estudio para examen a través del campus virtual).

(b) Elaboración del trabajo de grupo.

(c) Elaboración del Fichero de Juegos Motores.

Evaluación:

Criterios de evaluación

Manejaremos tres fuentes de evaluación, cada una englobará unos criterios determinados:

a) Sesiones teóricas:

- Asistencia y participación activa en el aula. (En caso de confinamiento a través del campus virtual).
- Dominio de la terminología necesaria para el desarrollo de la asignatura.
- Conocimiento y comprensión del juego motor en sus distintas variantes y etapas.
- Comprensión, análisis y aplicación del juego motor en diferentes contextos.
- Conocimiento y comprensión de los diferentes espacios lúdicos en la infancia.
- Adquisición de conocimientos en el diseño de juegos motores de reglas.

b) Sesiones teórico-prácticas:

- Asistencia y participación activa, motriz. (En caso de confinamiento: a través de la realización y entrega de tareas, por medio del campus virtual).
- Adquisición y aplicación de habilidades en el diseño de juegos motores de reglas. (En caso de confinamiento a través de la realización de tareas por medio del campus virtual).

c) Trabajo de grupo:

- Tutorías realizadas (mínimo 2 tutorías, una de ellas con el trabajo avanzado). (En caso de confinamiento: a través del campus virtual).
- Presentación y exposición del trabajo cumpliendo las pautas vistas en tutoría. (En caso de confinamiento: a través del campus virtual).
- Ortografía.

d) Trabajo individual:

- Elaboración del Fichero de Juegos Motores siguiendo los apartados y pautas proporcionados en clase. (En caso de confinamiento: entrega a través del campus virtual en fecha establecida por el profesor/a).
- Presentación.
- Ortografía.
- Conclusión-reflexión basada en evidencias.

Sistemas de evaluación

SISTEMAS DE EVALUACIÓN EN CONDICIONES DE NORMALIDAD (ES DECIR, SIN CONFINAMIENTO):

CONVOCATORIA ORDINARIA, EXTRAORDINARIA Y ESPECIAL (EVALUACIÓN CONTINUA):

Este sistema de evaluación será de aplicación en cualquiera de las convocatorias oficiales

(ordinaria, extraordinaria y especial) de la asignatura Juegos Motores. Así la calificación final de la asignatura se obtendrá de acuerdo a la siguiente ponderación:

Examen escrito de convocatoria: 80% (opción A) - 60% (opción B).

Trabajo de grupo: 20%.

Trabajo individual Fichero de Juegos Motores: 20% (sólo para la opción B).

En función de la asistencia a clase, habrá dos opciones de evaluación:

OPCIÓN A:

Para aquellos alumnos y alumnas que cumplan con la asistencia a las sesiones teóricas y prácticas de la asignatura, es decir, para los alumnos y alumnas que no tengan más de 4 faltas de asistencia a las clases prácticas y/o ni más de 4 a clases teóricas.

Examen escrito: consta de 6 preguntas a desarrollar sobre los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura, cada una de ellas será valorada con 1 punto (el examen se considerará superado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con un 3 sobre 6).

Trabajo de grupo (opcional): 5 alumnos/as por grupo. Tiene que ser elaborado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura. Consiste en la exposición teórica o práctica de algún tema relacionado con los contenidos de la asignatura. Será necesario informar al profesor/a sobre si se va a realizar el trabajo de grupo y cuáles son los componentes de dicho grupo, antes de la fecha límite establecida por el profesor/a para dicho cometido. Los alumnos y alumnas trabajarán de forma coordinada con el profesor/a, que les servirá de orientador/a, alguna temática relacionada con la asignatura. El trabajo se entregará y expondrá en la fecha determinada por la profesora. Serán obligatorias al menos dos tutorías de grupo a lo largo de la realización del trabajo. El alumno o alumna que no colabore, ni aporte al grupo no tendrá nota en este apartado. (Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2).

Fichero de Juegos Motores (opcional). El alumno recogerá y clasificará todas las actividades lúdicas realizadas en las sesiones prácticas. Tiene que ser elaborado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura y ha de ser realizado a mano, no a ordenador, y siguiendo las pautas que serán explicadas en clase por el profesor/a en la primera sesión teórica del curso. (Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2).

OPCIÓN B:

Para aquellos alumnos y alumnas que no cumplan con la asistencia a las sesiones teóricas y prácticas de la asignatura, es decir, para los alumnos y alumnas que tengan más de 4 faltas de asistencia a las clases prácticas y/o más de 4 a clases teóricas (y que su asistencia no sea inferior al 50% en la asignatura).

Examen escrito: consta de 4 preguntas a desarrollar sobre los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura, cada una de ellas será valorada con 1 punto (el examen se considerará superado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con un 2 sobre 4).

Trabajo de grupo (opcional): 5 alumnos/as por grupo. Consiste en la exposición teórica o práctica de algún tema relacionado con los contenidos de la asignatura. Será necesario informar al profesor/a sobre si se va a realizar el trabajo de grupo y cuáles son los componentes de dicho grupo, antes de la fecha límite establecida por ésta para dicho cometido. Los alumnos y alumnas trabajarán de forma coordinada con el profesor/a, que les servirá de orientador/a, alguna temática relacionada con la asignatura. El trabajo se entregará y expondrá en la fecha determinada por el

profesor/a. Serán obligatorias al menos dos tutorías de grupo a lo largo de la realización del trabajo. El alumno o alumna que no colabore, ni aporte al grupo no tendrá nota en este apartado. (Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2).

Fichero de Juegos Motores (obligatorio). El alumno recogerá y clasificará todas las actividades lúdicas realizadas en las sesiones prácticas. Tiene que ser elaborado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura y ha de ser realizado a mano, no a ordenador, y siguiendo las pautas que serán explicadas en clase por el profesor/a en la primera sesión teórica del curso. (Ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2 para superar la asignatura y para que compute).

Cada una de las actividades prácticas de la asignatura (asistencia, trabajo de grupo, examen escrito y trabajo individual) una vez aprobadas, se considerarán superadas para los dos cursos siguientes.

Los/as estudiantes que participan en programas de movilidad y que se encuentren en la situación contemplada en el art. 51 del Reglamento de Movilidad de estudios con reconocimiento académico de la ULPGC, esto es, con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico que no hubieran sido superadas en destino o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en las convocatorias extraordinaria o especial optando al 100% de la calificación (art. 26 Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje y de las competencias adquiridas por el alumnado de la ULPGC).

Siguiendo lo indicado en los artículos 16 y 16 Bis del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje, aquellos alumnos y alumnas en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria que hayan solicitado, por escrito, ser excluidos de la evaluación continua serán evaluados por un tribunal (art. 12.3 del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje), debiendo suponer dicho examen el 100% de la calificación de la asignatura.

Para la Evaluación y Calificación Final de la Asignatura, se aplica, en este Proyecto Docente, el ARTÍCULO 20 (Asistencia a clase) del REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DE LAS COMPETENCIAS ADQUIRIDAS POR EL ALUMNADO EN LOS TÍTULOS OFICIALES, TÍTULOS PROPIOS Y DE FORMACIÓN CONTINUA DE LA ULPGC, según el cual: "El estudiante tiene el derecho y el deber de asistir a clase regularmente, y en ningún caso la asistencia podrá ser inferior al 50%, ya que supondrá la exclusión del estudiante de la evaluación continua si así se determina en el Proyecto Docente". Es decir, el/la estudiante con una asistencia inferior al 50% perderá, además, el derecho a examinarse en la evaluación ordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Y ESPECIAL (ALUMNOS CON UNA ASISTENCIA INFERIOR AL 50% EN LA ASIGNATURA).

Los/as estudiantes que no hayan asistido como mínimo al 50% de la presencialidad de la asignatura tendrán que realizar Un examen escrito sobre los contenidos teóricos y prácticos desarrollados en la asignatura. Dicho examen tendrá una parte teórica y otra práctica y podrán obtener hasta 10 puntos. Los/as estudiantes tendrán que llevarlo a cabo con un grado de corrección mínimo del 50%. Para ello deberán obtener al menos 2,5 puntos en cada una de las partes. La puntuación de cada ítem se comunicará el día del examen. Si superan una parte del examen, pero no la otra, no liberarán la parte aprobada en las siguientes convocatorias a las que se presente.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN EN CASO DE CONFINAMIENTO (ESTADO DE ALARMA POR COVID-19...):

CONVOCATORIA ORDINARIA, EXTRAORDINARIA Y ESPECIAL (EVALUACIÓN

CONTINUA):

Este sistema de evaluación será de aplicación en cualquiera de las convocatorias oficiales (ordinaria, extraordinaria y especial) de la asignatura Juegos Motores. Así la calificación final de la asignatura se obtendrá de acuerdo a la siguiente ponderación:

Tareas prácticas realizadas (OPCIÓN A) / Examen tipo test (OPCIÓN B): 60%.

Trabajo de grupo: 20%.

Trabajo individual Fichero de Juegos Motores: 20%. (Optativo para OPCIÓN A, Obligatorio para OPCIÓN B).

En función de la asistencia a clase, habrá dos opciones de evaluación continua:

OPCIÓN A:

Para aquellos alumnos y alumnas que cumplan con la asistencia (ya sea presencial o con la participación a través del Campus Virtual, además, de con la entrega de tareas a través de dicho campus) a las sesiones teóricas y prácticas de la asignatura, es decir, para los alumnos y alumnas que no tengan más de 4 faltas de asistencia a las clases prácticas y/o ni más de 4 a clases teóricas.

Tareas prácticas realizadas: correspondientes a las clases prácticas. Será necesario entregarlas en tiempo y forma a través de la plataforma virtual de enseñanza para que sean puntuadas y para que cuente como asistencia a la clase práctica. Se penalizará: la mala presentación, las faltas de ortografía y las tareas incompletas o erróneas. Las tareas hay que entregarlas en el tiempo establecido por el profesor/a para cada una de ellas, a través de la plataforma Campus Virtual. Se podrá conseguir un máximo de 6 puntos con la realización de las tareas.

Trabajo de grupo (opcional): 5 alumnos/as por grupo. Tiene que ser elaborado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura. Consiste en la exposición teórica o práctica de algún tema relacionado con los contenidos de la asignatura, a través del Campus Virtual. Será necesario informar al profesor/a sobre si se va a realizar el trabajo de grupo y cuáles son los componentes de dicho grupo, antes de la fecha límite establecida por el profesor/a para dicho cometido. Los alumnos y alumnas trabajarán de forma coordinada con el profesor/a, que les servirá de orientador/a, alguna temática relacionada con la asignatura. El trabajo se entregará y expondrá en la fecha determinada por la profesora. Serán obligatorias al menos dos tutorías de grupo a lo largo de la realización del trabajo. El alumno o alumna que no colabore, ni aporte al grupo no tendrá nota en este apartado. (Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2).

Fichero de Juegos Motores (opcional). El alumno recogerá y clasificará todas las actividades lúdicas realizadas en las sesiones prácticas. Tiene que ser elaborado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura y ha de ser realizado a mano, no a ordenador, y siguiendo las pautas que serán explicadas en clase por el profesor/a en la primera sesión teórica del curso. (Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2). Dicho fichero tiene que ser entregado en la fecha que determine el profesor/a, a través del campus virtual, una vez finalizadas las sesiones teóricas y prácticas. No se recogerán ficheros fuera de la fecha establecida.

OPCIÓN B:

Para aquellos alumnos y alumnas que no cumplan con la asistencia a las sesiones teóricas y prácticas de la asignatura, es decir, para los alumnos y alumnas que tengan más de 4 faltas de asistencia a las clases prácticas y/o más de 4 a clases teóricas (y que su asistencia no sea inferior al

50% en la asignatura).

Examen tipo test de respuesta múltiple: sobre los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura, con varias respuestas cada una, y solo una respuesta es correcta. Con objeto de minimizar la influencia de la suerte y penalizar las respuestas acertadas por azar, se considera la calificación de 5 (sobre 10) el acierto del 70% de preguntas totales del test. Un 10 en el examen es un 6, ya que el examen vale el 60% de la nota total de la asignatura. Por otro lado, no se contempla penalización de las respuestas incorrectas o en blanco.

Trabajo de grupo (opcional): 5 alumnos/as por grupo. Consiste en la exposición teórica o práctica de algún tema relacionado con los contenidos de la asignatura, a través del Campus Virtual. Será necesario informar al profesor/a sobre si se va a realizar el trabajo de grupo y cuáles son los componentes de dicho grupo, antes de la fecha límite establecida por el profesor/a para dicho cometido. Los alumnos y alumnas trabajarán de forma coordinada con el profesor/a, que les servirá de orientador/a, alguna temática relacionada con la asignatura. El trabajo se entregará y expondrá en la fecha determinada por el profesor/a. Serán obligatorias al menos dos tutorías de grupo a lo largo de la realización del trabajo. El alumno o alumna que no colabore, ni aporte al grupo no tendrá nota en este apartado. (Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2).

Fichero de Juegos Motores (obligatorio). El alumno recogerá y clasificará todas las actividades lúdicas realizadas en las sesiones prácticas. Tiene que ser elaborado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura y ha de ser realizado a mano, no a ordenador, y siguiendo las pautas que serán explicadas en clase por el profesor/a en la primera sesión teórica del curso. (Ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2, es necesario para aprobar la asignatura y para que compute). Dicho fichero tiene que ser entregado en la fecha que determine el profesor/a, a través del campus virtual, una vez finalizadas las sesiones teóricas y prácticas. No se recogerán ficheros fuera de la fecha establecida.

Los/as estudiantes que participan en programas de movilidad y que se encuentren en la situación contemplada en el art. 51 del Reglamento de Movilidad de estudios con reconocimiento académico de la ULPGC, esto es, con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico que no hubieran sido superadas en destino o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en las convocatorias extraordinaria o especial optando al 100% de la calificación (art. 26 Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje y de las competencias adquiridas por el alumnado de la ULPGC).

Siguiendo lo indicado en los artículos 16 y 16 Bis del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje, aquellos alumnos y alumnas en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria que hayan solicitado, por escrito, ser excluidos de la evaluación continua serán evaluados por un tribunal (art. 12.3 del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje), debiendo suponer dicho examen el 100% de la calificación de la asignatura.

Cada una de las actividades prácticas de la asignatura [asistencia, trabajo de grupo, tareas o examen tipo test (según sea, la opción A o la B) y trabajo individual] una vez aprobadas, se considerarán superadas para los dos cursos siguientes.

Para la Evaluación y Calificación Final de la Asignatura, se aplica, en este Proyecto Docente, el ARTÍCULO 20 (Asistencia a clase) del REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DE LAS COMPETENCIAS ADQUIRIDAS POR EL ALUMNADO EN LOS TÍTULOS OFICIALES, TÍTULOS PROPIOS Y DE FORMACIÓN CONTINUA DE LA ULPGC, según el cual: "El estudiante tiene el derecho y el deber de asistir a clase regularmente, y en ningún caso la asistencia podrá ser inferior al 50%, ya que supondrá la

exclusión del estudiante de la evaluación continua si así se determina en el Proyecto Docente". Es decir, el/la estudiante con una asistencia inferior al 50% perderá, además, el derecho a examinarse en la evaluación ordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Y ESPECIAL (ALUMNOS CON UNA ASISTENCIA INFERIOR AL 50% EN LA ASIGNATURA). (EN CASO DE CONFINAMIENTO (ESTADO DE ALARMA POR COVID-19...)):

Los/as estudiantes que no hayan asistido como mínimo al 50% de la presencialidad de la asignatura tendrán que realizar un examen oral, a través de videoconferencia (empleando la herramienta BigBlueButton del Campus Virtual de la asignatura) sobre los contenidos teóricos y prácticos desarrollados en la asignatura. Dicho examen tendrá una parte teórica y otra práctica y podrán obtener hasta 10 puntos. Será un examen de 6 preguntas, 3 correspondientes al temario impartido en clase teórica y 3 correspondientes a las temáticas impartidas en las clases prácticas. Los/as estudiantes tendrán que llevarlo a cabo con un grado de corrección mínimo del 50%. Para ello deberán obtener al menos 1,5 puntos (sobre 3) en cada una de las partes. Cada pregunta se valorará con 1 punto si es respondida de forma correcta. Una vez superada cada parte del examen, 6 puntos en el examen equivalen a un 10. Si superan una parte del examen, pero no la otra, no liberarán la parte aprobada en las siguientes convocatorias a las que se presente.

Criterios de calificación

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN CONDICIONES DE NORMALIDAD (ES DECIR, SIN CONFINAMIENTO):

CONVOCATORIA ORDINARIA, EXTRAORDINARIA Y ESPECIAL (EVALUACIÓN CONTINUA):

OPCIÓN A:

Para aquellos alumnos y alumnas que cumplan con la asistencia a las sesiones teóricas y prácticas de la asignatura, es decir, para los alumnos y alumnas que no tengan más de 4 faltas de asistencia a las clases prácticas y/o ni más de 4 a clases teóricas.

A. Sesiones teóricas y prácticas: 60% (Examen escrito de 6 preguntas a desarrollar, se considerará superado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con un 3 sobre 6).

B. Sesiones teóricas y prácticas: 20% (Trabajo de grupo, opcional, realizado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura. Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2).

C. Sesiones prácticas: 20% (Fichero de Juegos Motores, opcional, realizado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura. Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2).

Para superar la asignatura será necesario obtener 5 puntos, siendo indispensable aprobar el examen escrito con un 5 sobre 10 o lo que es lo mismo, con un 3 sobre 6).

OPCIÓN B:

Para aquellos alumnos y alumnas que no cumplan con la asistencia a las sesiones teóricas y prácticas de la asignatura, es decir, para los alumnos y alumnas que tengan más de 4 faltas de asistencia a las clases prácticas y/o más de 4 a clases teóricas (y que su asistencia no sea inferior al 50% en la asignatura).

- A. Sesiones teóricas y prácticas: 60% (Examen escrito de 4 preguntas a desarrollar, se considerará superado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con un 2 sobre 4).
- B. Sesiones teóricas y prácticas: 20% (Trabajo de grupo, opcional, realizado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura. Para que compute, ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2).
- C. Sesiones prácticas: 20% (Fichero de Juegos Motores, obligatorio, realizado a lo largo del semestre de impartición de la asignatura. Ha de ser aprobado con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con 1 sobre 2, para superar la asignatura y para que compute).

Para superar la asignatura será necesario obtener 5 puntos, siendo indispensable aprobar el examen escrito con un 5 sobre 10 o lo que es lo mismo, con un 2 sobre 4 y aprobar el Fichero de Juegos Motores con un 5 sobre 10, o lo que es lo mismo, con un 1 sobre 2).

Para la Evaluación y Calificación Final de la Asignatura, se aplica, en este Proyecto Docente, el ARTÍCULO 20 (Asistencia a clase) del REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DE LAS COMPETENCIAS ADQUIRIDAS POR EL ALUMNADO EN LOS TÍTULOS OFICIALES, TÍTULOS PROPIOS Y DE FORMACIÓN CONTINUA DE LA ULPGC, según el cual: "El estudiante tiene el derecho y el deber de asistir a clase regularmente, y en ningún caso la asistencia podrá ser inferior al 50%, ya que supondrá la exclusión del estudiante de la evaluación continua si así se determina en el Proyecto Docente". Es decir, el/la estudiante con una asistencia inferior al 50% perderá, además, el derecho a examinarse en la evaluación ordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Y ESPECIAL (ALUMNOS CON UNA ASISTENCIA INFERIOR AL 50% EN LA ASIGNATURA).

Los/as estudiantes que no hayan asistido como mínimo al 50% de la presencialidad de la asignatura tendrán que realizar Un examen escrito sobre los contenidos teóricos y prácticos desarrollados en la asignatura. Dicho examen tendrá una parte teórica y otra práctica y podrán obtener hasta 10 puntos. Los/as estudiantes tendrán que llevarlo a cabo con un grado de corrección mínimo del 50%. Para ello deberán obtener al menos 2,5 puntos en cada una de las partes. La puntuación de cada ítem se comunicará el día del examen. Si superan una parte del examen, pero no la otra, no liberarán la parte aprobada en las siguientes convocatorias a las que se presente.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN EN CASO DE CONFINAMIENTO (ESTADO DE ALARMA POR COVID-19...):

CONVOCATORIA ORDINARIA, EXTRAORDINARIA Y ESPECIAL (EVALUACIÓN CONTINUA):

Para superar la asignatura será necesario obtener 5 puntos, siendo indispensable aprobar las tareas con 3 sobre 6 puntos (OPCIÓN A)/examen tipo test (OPCIÓN B). El Fichero de Juegos Motores será necesario aprobarlo con un 5 sobre 10 o lo que es lo mismo con un 1 sobre 2 (OPCIÓN B).

Así la calificación final de la asignatura se obtendrá de acuerdo a la siguiente ponderación:

Tareas prácticas realizadas (OPCIÓN A) / Examen tipo test (OPCIÓN B): 60%.

Trabajo de grupo: 20%.

Trabajo individual Fichero de Juegos Motores: 20%. (Obligatorio para OPCIÓN B).

Para la Evaluación y Calificación Final de la Asignatura, se aplica, en este Proyecto Docente, el ARTÍCULO 20 (Asistencia a clase) del REGLAMENTO DE EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y DE LAS

COMPETENCIAS ADQUIRIDAS POR EL ALUMNADO EN LOS TÍTULOS OFICIALES, TÍTULOS PROPIOS Y DE FORMACIÓN CONTINUA DE LA ULPGC, según el cual: "El estudiante tiene el derecho y el deber de asistir a clase regularmente, y en ningún caso la asistencia podrá ser inferior al 50%, ya que supondrá la exclusión del estudiante de la evaluación continua si así se determina en el Proyecto Docente". Es decir, el/la estudiante con una asistencia inferior al 50% perderá, además, el derecho a examinarse en la evaluación ordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Y ESPECIAL (ALUMNOS CON UNA ASISTENCIA INFERIOR AL 50% EN LA ASIGNATURA). (EN CASO DE CONFINAMIENTO (ESTADO DE ALARMA POR COVID-19...)):

Los/as estudiantes que no hayan asistido como mínimo al 50% de la presencialidad de la asignatura tendrán que realizar un examen oral, a través de videoconferencia (empleando la herramienta BigBlueButton del Campus Virtual de la asignatura) sobre los contenidos teóricos y prácticos desarrollados en la asignatura. Dicho examen tendrá una parte teórica y otra práctica y podrán obtener hasta 10 puntos. Será un examen de 6 preguntas, 3 correspondientes al temario impartido en clase teórica y 3 correspondientes a las temáticas impartidas en las clases prácticas. Los/as estudiantes tendrán que llevarlo a cabo con un grado de corrección mínimo del 50%. Para ello deberán obtener al menos 1,5 puntos (sobre 3) en cada una de las partes. Cada pregunta se valorará con 1 punto si es respondida de forma correcta. Una vez superada cada parte del examen, 6 puntos en el examen equivalen a un 10. Si superan una parte del examen, pero no la otra, no liberarán la parte aprobada en las siguientes convocatorias a las que se presente.

Plan de Aprendizaje (Plan de trabajo de cada estudiante)

Tareas y actividades que realizará según distintos contextos profesionales (científico, profesional, institucional, social)

- Asistencia a clases teóricas y prácticas.
- Búsqueda de información específica en las TIC.
- Reuniones en grupo (presenciales y no presenciales).
- Prácticas en los laboratorios a los que está vinculada la asignatura: Laboratorio de Prácticas Didácticas y Proyectos (Pabellón Polideportivo), Laboratorio de Técnicas Audiovisuales aplicadas a la Actividad Física y al Deporte, y Laboratorio de Análisis y Medidas aplicadas a la Actividad Física y al Deporte.

Temporalización semanal de tareas y actividades (distribución de tiempos en distintas actividades y en presencialidad - no presencialidad)

JUEGOS MOTORES:

PRESENCIALIDAD: (HTG: 22 horas y 30'; HTPG: 40 horas; TH: 62 horas y 30').

HTG: Horas Teóricas Grupo.

HTPG: Horas Teórico-Prácticas Grupo.

TH: Total Horas.

NO PRESENCIALIDAD: (HTNP: 90 horas).

HTNP: Horas de Trabajo No Presencial.

PRESENCIALIDAD: PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA (1 hora y 30'). TEORÍA (HTG: 21 horas) (14 sesiones); PRÁCTICA (HTPG: 40 horas) (30 sesiones). TOTAL: (HT: 62 horas y 30' de trabajo presencial).

20 SESIONES PRÁCTICAS SERÁN CON DOS GRUPOS DE CLASE (30 horas) y 10 SESIONES PRÁCTICAS SERÁN CON TRES GRUPOS (10 horas).

1ª SEMANA. (HTG: 1 hora; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas).

- Presentación del Proyecto Docente. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 1. Diferencias entre actividad física, formas jugadas, juego y deporte. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 2. Clasificación de juego según Parlebás. (1h.30').

2ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN TEÓRICA 1. Tema 1: Juego: concepto, teorías, naturaleza y clasificaciones. (1h.30')
Pautas para la elaboración del Fichero de Juegos Motores.

- SESIÓN PRÁCTICA 3. El juego según la evolución cultural del grupo. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 4. El juego según la evolución cultural del grupo. (1h.30').

3ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN TEÓRICA 2. Tema 1: Juego: concepto, teorías, naturaleza y clasificaciones. (Elección del tema para el trabajo de grupo de la asignatura). (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 5. El juego según la evolución cultural del grupo. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 6. Juegos de presentación. (1h.30').

4ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN TEÓRICA 3. Tema 1: Juego: concepto, teorías, naturaleza y clasificaciones. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 7. Juegos cooperativos de confianza. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 8. Juegos cooperativos con paracaídas. (3 GRUPOS). (1h.).

5ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN TEÓRICA 4. Tema 2: El juego y la dinámica de grupos. (Organización de los trabajos de grupo de la asignatura). (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 9. Juegos cooperativos. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 10. Juegos genéricos con cuerdas. (1h.30').

6ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN TEÓRICA 5. Tema 3: El juego y la iniciación deportiva. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 11. Juegos genéricos con aros. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 12. Juego simbólico.(1h.30').

7ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN TEÓRICA 6. Tema 4: El juego en las etapas de la vida. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 13. Juegos de distensión. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 14. Estructuras rítmicas y lingüísticas. (1h.30').

8ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas; TH: 3 horas y 30').

- SESIÓN TEÓRICA 7. Tema 4: El juego en las etapas de la vida. (1h.30').

- SESIÓN PRACTICA 15. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN PRÁCTICA 16. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).

9ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN TEÓRICA 8. Tema 4: El juego en las etapas de la vida. El Gran Juego. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 17. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN PRÁCTICA 18. Juegos motores de reglas de cooperación-oposición: COLPBOL. (1h.30').

10ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN TEÓRICA 9. Tema 5: El juguete. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 19. Juegos motores de reglas de cooperación-oposición: TCHOUKBALL. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 20. Juegos motores de reglas con material reciclado. (3 GRUPOS). (1h.).

11ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN TEÓRICA 10. Tema 6: Organización del juego infantil: ludotecas y espacios de aventuras. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 21. El Gran Juego. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN PRÁCTICA 22. Juegos multiculturales. (1h.30').

12ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN TEÓRICA 11. Tema 6: Organización del juego infantil: parques infantiles. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 23. Juegos motores de reglas de cooperación-oposición: DATCHBALL y DODGEBALL. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 24. Juegos motores de reglas de cooperación-oposición: ULTIMATE. (1h.30').
- 13ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').
- SESIÓN TEÓRICA 12. Tema 7: Análisis estructural y funcional de los juegos motores de reglas. Tema 8: Diseño de juegos motores de reglas. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 25. Juegos motores de reglas de cooperación-oposición: BALONKORF. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 26. Diseño de juegos motores de reglas. (3 GRUPOS). (1h.)
- 14ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas; TH: 3 horas y 30').
- SESIÓN TEÓRICA 13. Tema 8: Diseño de juegos motores de reglas.
- SESIÓN PRÁCTICA 27. Diseño de juegos motores de reglas. (3 GRUPOS). (1h.).
- SESIÓN PRÁCTICA 28. Diseño de juegos motores de reglas. (3 GRUPOS). (1h.).
- 15ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 1 horas; TH: 2 horas y 30').
- SESIÓN TEÓRICA 14. Tema 9: El juego en el ámbito educativo: didáctica del juego. Repaso de los puntos fundamentales del temario.(1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 29. Diseño de juegos motores de reglas. (3 GRUPOS). (1h.).

NOTA: ESTA DISTRIBUCIÓN DE TAREAS Y ACTIVIDADES DE LA FASE PRESENCIAL, PUEDE SUFRIR MODIFICACIONES MOTIVADAS POR: EL RITMO DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS Y LAS ALUMNAS, LA DISPONIBILIDAD DE LOS MATERIALES Y/O ESPACIOS, CAUSAS DE FUERZA MAYOR...

NO PRESENCIALIDAD: 90 horas.

1ª SEMANA.

- (1h.) Adaptación a la página virtual de la asignatura.
- (1h.) Lectura de la Guía Docente de la asignatura.
- (2h.) Elaboración del Fichero de Juegos Motores.

2ª SEMANA.

- (2 h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos Motores.

3ª SEMANA.

- (2h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (1h.) Formación del grupo y elección del Trabajo de grupo.

4ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

5ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (1h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

6ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

7ª SEMANA.

- (1h.30,) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

8ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

9ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

10ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.

11ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.

12ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.

13ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (2h.) Diseño de juegos motores.

14ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.
- (2h.) Diseño de juegos motores.

15ª SEMANA.

- (1h.30') Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (2h.30') Elaboración del Fichero de Juegos Motores.

Preparación para la prueba escrita (12 h.).

Recursos que tendrá que utilizar adecuadamente en cada uno de los contextos profesionales.

- El Aula.
- La cancha polideportiva.
- Material didáctico elaborado por la profesora.
- Material audio-visual sobre el Juego Motor.
- Material de juego (los materiales empleados serán los específicos de las distintas actividades o adaptados para poder realizar las prácticas propuestas).
- La Biblioteca del Edificio de Educación Física.
- Las TIC.
- Laboratorio de Prácticas Didácticas y Proyectos (Pabellón Polideportivo).
- Laboratorio de Técnicas Audiovisuales aplicadas a la Actividad Física y al Deporte.
- Laboratorio de Análisis y Medidas aplicadas a la Actividad Física y al Deporte.

Resultados de aprendizaje que tendrá que alcanzar al finalizar las distintas tareas.

Al terminar con éxito esta asignatura, los/as estudiantes serán capaces de:

- R1.- Identificar y aplicar la terminología específica de la asignatura en cualquier ámbito (educativo, deportivo y/o recreativo).
- R2.- Apreciar la importancia del juego motor como mantenedor y transmisor de valores y de

cultura.

R3.- Analizar el fenómeno juego motor y sus características en las distintas etapas de la vida.

R4.- Identificar la importancia del juguete en el desarrollo del niño durante las primeras etapas de la vida.

R5.- Emplear el juego motor como una técnica de dinámica de grupo.

R6.- Utilizar las herramientas adecuadas para la elaboración y diseño de juegos motores.

R7.- Identificar de forma detallada el repertorio de juegos motores y saber aplicarlo a diferentes ámbitos (dinámica de grupos, iniciación deportiva, educación...).

R8.- Manejar las posibilidades educativas que tiene el juego motor.

R9.- Diseñar juegos motores en función de su estructura y de las características del contexto.

CORRESPONDENCIA ENTRE RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CONTENIDOS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Resultado de aprendizaje 1: Identificar y aplicar la terminología específica de la asignatura en cualquier ámbito (educativo, deportivo y/o recreativo). [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.3, O.4, O.5, O.6, O.7, O.8]

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 5, Tema 6, Tema 7, Tema 8 y Tema 9.

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Resultado de aprendizaje 2: Apremiar la importancia del juego motor como mantenedor y transmisor de valores y de cultura. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.3, O.4, O.5, O.8]

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 5, Tema 6.

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Resultado de aprendizaje 3: Analizar el fenómeno juego y sus características en las distintas etapas de la vida. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.4, O.5, O.7, O.8]

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 5, Tema 6 y Tema 9.

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Resultado de aprendizaje 4: Identificar la importancia del juguete en el desarrollo del niño durante las primeras etapas de la vida. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.4, O.5, O.8]

Contenidos: Tema 4 y Tema 5.

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Resultado de aprendizaje 5: Emplear el Juego Motor como una técnica de dinámica de grupo. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.4, O.5, O.7, O.8]

Contenidos: Tema 2, Tema 4, Tema 9.

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Resultado de aprendizaje 6: Utilizar las herramientas adecuadas para la elaboración y diseño de juegos motores. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.3, O.4, O.5, O.6, O.7, O.8]

Contenidos: Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 7, Tema 8 y Tema 9.

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Resultado de aprendizaje 7: Identificar de forma detallada el repertorio de juegos motores y saber aplicarlo a diferentes ámbitos (dinámica de grupos, iniciación deportiva, educación...). [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.3, O.4, O.5, O.6, O.7, O.8]

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 5, Tema 6, Tema 7, Tema 8, Tema 9.

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Resultado de aprendizaje 8: Manejar las posibilidades educativas que tiene el juego.

Contenidos: Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 5, Tema 6 y Tema 8, Tema 9. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.3, O.4, O.5, O.6, O.7, O.8]

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Resultado de aprendizaje 9: diseñar juegos motores en función de su estructura y de las características del contexto. [GI.2, GI.3, GI.4, GE.1, GE.2, GE.3, GE.6, GD.10, ED.1, O.1, O.2, O.3, O.4, O.5, O.6, O.7, O.8]

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 5, Tema 6, Tema 7, Tema 8 y Tema 9.

Actividades formativas: clases magistrales participativas empleando material audiovisual y aprendizaje cooperativo; lecturas; debates; tutorías; exposición del trabajo de grupo; elaboración del Fichero de Juegos Motores; clases prácticas en el Pabellón Polideportivo.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del trabajo de grupo. Evaluación del Fichero de Juegos Motores.

Atención presencial individualizada (incluir las acciones dirigidas a estudiantes en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria)

El objetivo principal será orientar al alumno o la alumna en todo lo relacionado con el contenido de la asignatura y la metodología más adecuada para el seguimiento de la misma.

Se realizará durante la franja horaria publicada en el tablón de Conserjería del Edificio de Educación Física y en la página web de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Para recibir atención tutorial individualizada, el/la estudiante deberá solicitarla al profesor/a con una antelación de, al menos un día LECTIVO, haciendo uso del correo electrónico o del Campus Virtual de la asignatura.

Los/as estudiantes que se encuentran en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria deberán acudir de manera quincenal a tutoría individual, en la que se realizará un seguimiento del estudio y asimilación de los contenidos de la materia. En caso necesario, también podrán realizar alguna tarea que facilite la adquisición de las competencias vinculadas a la asignatura.

Atención presencial a grupos de trabajo

El objetivo principal será orientar a los/as estudiantes en todo lo relacionado con la elaboración del trabajo de grupo.

Para recibir atención tutorial grupal, un/una estudiante en nombre del grupo deberá solicitarla al profesor/a con una antelación de, al menos un día LECTIVO, haciendo uso del correo electrónico o del Campus Virtual de la asignatura.

Se realizará durante la franja horaria publicada en el tablón de Conserjería del Edificio de Educación Física y en la página web de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Atención telefónica

Profesor: Ulises Sebastián Castro Núñez.
Teléfono: 928458890 (Despacho 2.13)

Profesora: Miriam Esther Quiroga Escudero.
Teléfono: 928458875 (Despacho 1.7)

Profesor: Antonio Palomino Martín
Teléfono: 928458874 (Despacho 1.6)

Los/as estudiantes podrán contactar telefónicamente con los profesores, cuando éstos se encuentren en el despacho del Edificio de Educación Física realizando las tutorías presenciales. Las llamadas telefónicas serán atendidas siempre que en el momento en el que se produzcan no se esté atendiendo a estudiantes de modo presencial.

Atención virtual (on-line)

Accediendo al correo electrónico, o al Campus Virtual de la ULPGC, el/la estudiante podrá contactar con los profesores a través de las tutorías virtuales.

Profesor: Ulises Sebastián Castro Núñez.
ulises.castro@ulpgc.es

Profesora: Miriam Esther Quiroga Escudero.
miriam.quiroga@ulpgc.es

Profesor: Antonio Palomino Martín
antonio.palomino@ulpgc.es

No se contestarán mensajes durante los fines de semana, ni festivos, ni en periodo no lectivo.

Datos identificativos del profesorado que la imparte.

Datos identificativos del profesorado que la imparte

Dr./Dra. Ulises Sebastián Castro Núñez (COORDINADOR)
Departamento: 236 - EDUCACIÓN FÍSICA
Ámbito: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal
Área: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal
Despacho: EDUCACIÓN FÍSICA
Teléfono: 928458890 **Correo Electrónico:** ulises.castro@ulpgc.es

Dr./Dra. Miriam Esther Quiroga Escudero
Departamento: 236 - EDUCACIÓN FÍSICA
Ámbito: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal
Área: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal
Despacho: EDUCACIÓN FÍSICA
Teléfono: 928458875 **Correo Electrónico:** miriam.quiroga@ulpgc.es

Dr./Dra. Antonio Palomino Martín
Departamento: 236 - EDUCACIÓN FÍSICA
Ámbito: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal
Área: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal
Despacho:
Teléfono: **Correo Electrónico:** antonio.palomino@ulpgc.es

Bibliografía

[1 Básico] Juegos dinámicos de animación para todas las edades /

Antonio Méndez Giménez.
Gymnos,, Madrid : (1994)
8480130180

[2 Básico] El juego infantil /

Catherine Garvey.

Morata,, Madrid : (1983) - (3ª ed.).)

8471121026

[3 Básico] Bases para la aplicación del juego en las clases de educación física.

Chinchilla Minguet, José Luis

J. L. Chinchilla Minguet,, [S.l.] : (1994)

8460515516

[4 Básico] Las cuatro esquinas de los juegos /

Gérard Guillemard ... et al.

Agonos,, LéridaLérida : (1988)

8486774004

[5 Básico] Juegos y deportes de otros países /

Javier Alberto Bernal Ruiz, Mª. Ángeles Bernal Valderrama.

Wanceulen,, Sevilla : (2002)

9788496382268 (ed. electrónica)

[6 Básico] El juego: archivo del profesor, recursos didácticos /

José M. Música Flores.

Ministerio de Educación y Ciencia ;, Madrid : (1987)

8431625694

[7 Básico] La verdadera naturaleza del juego /

Joseph Leif, Lucien Brunelle.

Kapelusz,, Buenos Aires : (1978)

[8 Básico] Juego y desarrollo infantil: la actividad lúdica como recurso psicopedagógico, una propuesta de reflexión y de acción /

Maite Garaigordobil ; ilustraciones Alberto Saavedra.

Seco Olea,, Madrid : (1990)

8486362296

[9 Básico] Las ludotecas : instituciones de juegos /Octaedro,

María de Borja i Solé.

..T260:

(2000)

848063460X

[10 Básico] El juego infantil: organización de las ludotecas /

María de Borja Solé.

..T260:

(1980)

8428104514

[11 Básico] La alternativa del juego: juegos y dinámicas de educación para la paz /

Paco Gascón Soriano, Carlos Martín Beristain.

Los libros de la catarata,, Madrid : (1995)

8487567975

[12 Básico] El juego motor en educación infantil /

Pedro Gil Madrona, Vicente Navarro Adelantado.

Wanceulen,, Sevilla : (2005)

9788498234879 (ed. electrónica)

[13 Básico] Juegos motores y creatividad /

por Eugenia Trigo Aza.

Paidotribo,, Barcelona : (1995) - (3ª ed.)

8486475244

[14 Básico] Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos) /

por Terry Orlick ; adaptación, Miguel Martínez López ; [traductores, Miguel Martínez López, Isabel García del Río].

Paidotribo,, Barcelona : (1990)

8486475546

[15 Básico] 101 juegos: juegos no competitivos /

Rosa Guitart Aced.

Graó,, Barcelona : (1998) - (8ª ed.)

8478270353

[16 Básico] El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores /

Vicente Navarro Adelantado.

Inde,, Barcelona : (2002)

8497290186

[17 Recomendado] Reciclo, construyo, juego y me divierto: una propuesta interdisciplinar para la educación del ocio, el consumo, el medio ambiente y la educación física /

Ana Ponce de León Elizondo, Esther Gargallo Ibort (coordinadoras).

CCS,, Madrid : (2001) - (3ª ed.)

8483162067

[18 Recomendado] Unidades didácticas para secundaria IV : jugar, jugar, jugar : ¿a qué jugamos?, ¿modificamos los juegos?, creamos nuestros juegos, viajamos con el juego, jugamos por jugar /

autores, Víctor Baroja Benlliure, Enric Mª Sebastiàni i Obrador.

Inde,, Zaragoza : (1999) - (2ª ed.)

8487330568

[19 Recomendado] Multicultural games.

Barbarash, Lorraine

Human Kinetics,, Illinois : (1997)

0880115653

[20 Recomendado] Parques infantiles. Parte 1, diseñar el de espacios de juegos. Parte 2, zona de juegos /

Carles Broto ; Jacobo Krauel (coord. ed.).

Links,, [Barcelona] : (2006)

84-96263-69-X

[21 Recomendado] Juegos y actividades para la incorporación de valores en la educación física /

Carlos Velázquez Callado (coord.) ; María Inmaculada Fernández Arranz, María Dolores García Díez, Fernando Vaqueo Martín.

Los libros de la catarata,, Madrid : (2010)

978-84-8319-502-4

[22 Recomendado] El juego cómo estrategia didáctica /

Domènec Bañeres ... [et al.].

Graó,, Barcelona : (2008)

978-980-251-192-1

[23 Recomendado] 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo /

*Gerard Lasiera Aguilà, Pere Lavega Burgués ; colaboradores Carlos Lara, Alberto Nuviala, Elena Santamaría.
Paidotribo,, Barcelona : (1993)
8480190825*

[24 Recomendado] El juguete y el juego: aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego

*José María Gorris.
Avance,, Barcelona : (1977)
8473960831*

[25 Recomendado] Educar en la interculturalidad: cuentos, dinámicas y juegos para niños y preadolescentes /

*José Real Navarro.
CSS,, Madrid : (2006)
8498420172*

[26 Recomendado] Fichero de juegos para comenzar y acabar la sesión /

*Juan José Campo ... [et al.].
Inde,, Barcelona : (2003)
8497290240*

[27 Recomendado] Juegos para fomentar la actividad física en los niños /

*Julia E. Sweet ; [traducción de Joan Carles Guix].
Oniro,, Barcelona : (2003)
8497540786*

[28 Recomendado] 101 juegos para la dinámica de grupos /

*Julio Angel Herrador Sánchez.
Wanceulen,, Sevilla : (2011)
9788499931968 (ed. electrónica)*

[29 Recomendado] el juego: teorías y características del mismo.

*Lavega Burgués, P.
- (1998)*

[30 Recomendado] Como animar un grupo.

*Limbos, Eduardo
Marsiega,, Madrid : (1979)
847103154X*

[31 Recomendado] ACTIVIDADES lúdicas : el juego, alternativa de ocio para jóvenes /

*Lucía Arribas ... [et al] ; coordina, Asociación Circe.
Popular,, Madrid : (2000) - (2ª ed.)
8478841555*

[32 Recomendado] El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas /

*Mª Asunción Prieto García-Tuñón, Rogelio Medina Rubio.
UNED,, Madrid : (2005)
843625063x*

[33 Recomendado] Juegos ecológicos con material alternativo-- :recursos domésticos y del entorno escolar /

*Manuel Gutiérrez Toca.
INDE,, Barcelona : (2010)*

[34 Recomendado] Juegos ecológicos con ... botellas de plástico /

Manuel Gutiérrez Toca.

Inde,, Barcelona : (2006)

8497290828

[35 Recomendado] El juego como instrumento educativo /

Margarita Vidal Lucena.

ICCE,, Madrid : (2003)

8472782727

[36 Recomendado] El juego en las ludotecas y en los patios escolares :estímulo para el desarrollo de las inteligencias múltiples y de los valores democráticos /

Maria Borja i Solé, Mireia Martín Martínez.

Octaedro,, Barcelona : (2012)

978-84-9921-232-6

[37 Recomendado] El JUEGO y el juguete en la hospitalización infantil /

María Costa Ferrer (coord.).

Nau Llibres,, Valencia : (2000)

84-7642-610-0

[38 Recomendado] Jugar por jugar: el juego en desarrollo psicomotor y aprendizaje infantil /

Pedro Pablo Berruezo Adelantado, Alfonso Lázaro Lázaro.

Eduforma,, Sevilla : (2009)

978-84-676-1305-6

[39 Recomendado] Actividades con neumáticos y paracaídas /

por Jack J. Capon.

Paidós,, Buenos Aires : (1984) - (1a ed. castellana, 1ª reimp.)

8475090745

[40 Recomendado] La representación del mundo en el niño /

por Jean Piaget ; versión

[del francés] de Vicente Valls y Anglés.

Morata,, Madrid : (1984) - (6.)

8471121328

[41 Recomendado] II Jornadas sobre desafíos del juguete en el siglo XXI: el juego y el juguete en la educación infantil /

Salvador Miró...(et al.).

Asociación Española de Fabricantes de Juguetes,, Valencia : (2000)

84-922605-6-4

[42 Recomendado] El juego infantil y su metodología /

Virginia Romero Rosales, Montserrat Gómez Vidal.

Altamar,, Barcelona : (2008)

978-84-96334-52-6

[43 Recomendado] Fichero de juegos de relevos.

Inde,, Zaragoza : (2000)

8495114224

Centro de Expresión Infantil Calimbre,, [Las Palmas de Gran Canaria] : (1993)