

JUEGOS Y HABILIDADES MOTRICES

Datos generales

- **Asignatura:** Juegos y Habilidades Motrices
- **Descripción:** El juego motor es un medio excelente para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices. La asignatura se estructurará alrededor del juego motor como herramienta de intervención para el desarrollo y mejora de la motricidad, reflexionando sobre los aspectos didácticos que lo condicionan y profundizando en el análisis de su lógica interna. Se favorecerá la reflexión sobre los aspectos didácticos que lo condicionan y se profundizará en el análisis de su lógica interna.
- **Créditos ECTS:** 6 Básicos
- **Curso:** 1.º
- **Duración:** Semestral (1er semestre)
- **Idioma principal de las clases:** Catalán / Castellano
- **Se utiliza oralmente la lengua inglesa en la asignatura:** Nada (0%)
- **Se utilizan documentos en lengua inglesa:** muy poco (5%)
- **Profesorado:** Dr. Gerson Garrosa Martín

Competencias

Competencias básicas

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una manera profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defiende de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas destacados de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un elevado grado de autonomía.

Competencias transversales

B3. Aplicar pensamiento crítico, lógico y creativo, demostrando dotes de innovación.

B4. Trabajar de forma autónoma con responsabilidad e iniciativa.

B5. Trabajar en equipo de forma colaborativa y responsabilidad compartida.

B6. Comunicar información, ideas, problemas y soluciones de manera clara y efectiva en público o ámbito técnico concretos.

B7. Sensibilización en temas medioambientales.

Competencias nucleares

C3. Gestionar la información y el conocimiento.

C4. Expresarse correctamente de manera oral y escrita en una de las dos lenguas oficiales de la URV.

Competencias específicas

A1. Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje, relativos a la actividad física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas.

A2. Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y el deporte.

A4. Identificar, analizar y aplicar los principios anatómicos, fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales.

A6. Identificar los riesgos que se derivan a la salud por la práctica de actividades físicas inadecuadas.

A7. Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de actividades físico-deportivas.

A9. Seleccionar y saber utilizar el material y el equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad.

Resultados de aprendizaje

1. Conocer la incidencia del juego en las etapas de desarrollo motriz de los y las alumnas.
2. Analizar y profundizar, desde una perspectiva teórica y práctica, en las posibilidades de utilización del juego para la consecución de los objetivos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices.
3. Analizar la estructura interna de los diferentes juegos para favorecer el desarrollo de las habilidades motrices.
4. Diseñar juegos y sus variantes para adaptarlos a la realidad del contexto en el que tienen que dar respuesta favoreciendo la educación en valores.
5. Presentar y conducir diferentes juegos a partir de la observación y el análisis reflexivo de la misma situación de juego.
6. Mostrar interés por la mejora en la intervención docente.

Contenidos

1. EL JUEGO

- 1.1. Introducción y definición del juego
- 1.2. Características conceptuales del juego
- 1.3. Evolución del juego en el ciclo vital
- 1.4. El juego en el currículo

2. EL JUEGO MOTOR DESDE UNA PERSPECTIVA EDUCATIVA

- 2.1. El juego en el campo de las ciencias pedagógicas
- 2.2. El juego espontáneo y el juego dirigido: ventajas y desventajas
- 2.3. Criterios y modelos de clasificación
- 2.4. Clasificación de los juegos motores aplicado a la Educación Física
- 2.5. Análisis de los elementos estructurales y funcionales del juego

2.6. Tipos y estructuras de una sesión didáctica: partes de una sesión

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO CON JUEGOS: PLANIFICACIÓN E INTERVENCIÓN DOCENTE

- 3.1. Dirección de una sesión: estrategias, medios y normas metodológicas
- 3.2. El juego en los programas de Educación Física: la taxonomía de Bloom
- 3.3. Programación y estrategias de interacción y de intervención docente

4. LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LAS DIFERENTES ETAPAS DEL DESARROLLO MOTOR

- 4.1. El papel del juego en el aprendizaje motor y en las habilidades motrices
- 4.2. Diferencias entre juego y deporte
- 4.3. Iniciación deportiva basada en los juegos
- 4.4. Iniciación deportiva basada en los deportes

Actividades

Tipos de actividad	Horas con profesor	Horas sin profesor	Total
Actividades introductorias	2	0	2
Clases magistrales	25	30	55
Resolución de casos (grupo)	6	10	16
Seminarios (dossier de aprendizaje)	25	30	55
Prueba de evaluación (teórica)	2	20	22
Total	60	90	150

Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad del alumnado.

Evaluación y calificación

Actividades de evaluación

Descripción de la actividad	Competencias	Evaluación de la actividad	%
Exámenes de contenido teórico	CB2 CB3. C3 C4	Pruebas mixtas (de desarrollo, cortas y tipos test)	50
Dossier de aprendizaje	CB3 CB5 C3 C4 A2 A6	Reflexión y muestra de aprendizajes	10
Trabajo (oral y escrito)	CB4 CB5 B3 B4 B5 B6 B7 C3 C4 A1 A2 A4 A7 A9	Trabajo grupal y exposición oral (30%)	30
Aprovechamiento en clase	B3 B4 B5 A6 A9	Se valorará la presencia, participación activa, realizar consultas, tutorías, etc.	10

Para poder realizar la media de cada bloque es necesario superar todas las partes. Se valorará la corrección ortográfica y tipográfica, descontando 0,25 por falta. Se deberán seguir las normas de presentación de trabajos y de citación bibliográfica de EUSES.

Evaluación continua:

- Se requiere la asistencia a las sesiones, si no se asiste, hay que justificar debidamente la ausencia. Es imprescindible haber asistido al 80% de las sesiones para acogerse a esta modalidad.
- Hay que aprobar cada una de las cuatro partes con un 5 o más de un 5 para poder hacer media y de este modo aprobar la asignatura en esta modalidad
 - Dossier de aprendizaje (10%)
 - Trabajo grupal (30%)
 - Exámenes parciales (50%)
 - Aprovechamiento en clase (10%)

Evaluación final:

- El alumno que ha respetado los criterios de evaluación continua solo realizará las partes suspendidas.
 - Si ha suspendido alguno de los exámenes parciales, lo tendrá que volver a realizar en la evaluación final, optando a nota 10.
 - Si ha suspendido el dossier o el trabajo, lo podrá volver a presentar en la evaluación final optando a nota máxima de 7.
- El alumno que no opta a la evaluación continua tendrá que hacer todas las partes de la evaluación final.
 - Examen teórico final: nota máxima 10.
 - Dossier y trabajo: nota máxima 7.

Criterios específicos de la nota No Presentado: Se considerará un alumno no presentado aquel que no se presente a la evaluación final no habiendo superado la evaluación continua.

Referencias

- Angulo, J.J. et al. (2001). *Educación Física en Primaria a través del juego (I,II y III ciclo)* (1 edición). Barcelona: INDE.
- Arasa, J.C et al. (2010). *Juegos d'agrupació i estratègia: Pràctica inclusiva i cooperativa*. Departament d'Educació i URV.
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Bantulá, J. (2010). *Juegos motrices cooperativos*. Badalona: Editorial Paidotribo.
- Bernaldo de Quiros, M. (2007). *Manual de psicomotricidad*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Blázquez, D. & Sebastiani, E.M. (2010). *Enseñar por competencias en Educación Física*. Barcelona: Editorial INDE.
- Blanchard, K. & Cheska, A (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Canal, M.F. (1998). *El gran llibre dels Juegos. 250 juegos per a totes les edats. Col·lecció*. Barcelona: Parramón Edicions
- Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Da Fonseca, V. (1998). *Manual de observación psicomotriz*. Barcelona: INDE.
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: INDE.
- Díaz, J. (1993). *Unidades didácticas para secundaria I. De las habilidades básicas a las habilidades específicas. Iniciación a los deportes de equipo y a los saltos en atletismo*. Barcelona: INDE.

- Fernández, E.; Gardoqui, M.L. & Sánchez, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. Barcelona: INDE.
- Guitart, R. (2008). *101 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jacquin, G. (1958). *La educación por el juego*. Madrid: S.E. Atenas.
- Méndez, A. i Méndez, C. (2007). *Los juegos en el currículum de la educación física*. Badalona: Paidotribo.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.
- Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rüssell, A. (1970). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- Singer, RN. (1986). *El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte*. Barcelona: Hispanoeuropea.
- Spencer, H. (1898). *The Principles of Sociology (Vol 1.)*. New York: D. Appleton & Company.
- Velázquez de los Ríos, A. & Martínez, A. (2005). *Desarrollo de habilidades a través de materiales alternativos- Primaria y Secundaria*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.

Asignaturas recomendadas

1. Desarrollo y Aprendizaje motor e Iniciación Deportiva
2. Principios Didácticos de la Actividad Física y el Deporte
3. Programación de las Enseñanzas en el Sistema Educativo