

ASIGNATURA

Nombre de asignatura: Habilidades Motrices y Juegos Motores (69121202)
Créditos: 6

PLAN/ES DONDE SE IMPARTE

Plan: Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (Plan 2012)
Curso: 1
Carácter: Obligatoria
Duración: Primer Cuatrimestre
Idioma/s en que se imparte:
Módulo/Materia: 2. Fundamentos y Manifestaciones de la Motricidad humana/Manifestaciones Básicas

PROFESOR/A COORDINADOR/A

Nombre	Departamento	Centro	Correo electrónico
Beas Jiménez, Manuel	Educación		

PROFESORADO

Nombre	Departamento	Centro	Correo electrónico
Beas Jiménez, Manuel	Educación		
González Quílez, Alberto	Educación	Facultad de Ciencias de la Educación	
Alcaraz Ibáñez, Manuel	Educación	Facultad de Ciencias de la Educación	

DATOS BÁSICOS

Modalidad

Asignatura Presencial

ELEMENTOS DE INTERÉS PARA EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Justificación de los contenidos

El juego es la actividad más natural de los seres humanos y una necesidad de la infancia, cuya satisfacción es imprescindible para el crecimiento y desarrollo físico, intelectual, social y afectivo del niño. Por otro lado, las habilidades motrices básicas son un conjunto de movimientos fundamentales y acciones motrices que surgen en la evolución humana de los patrones motrices, teniendo su fundamento en la dotación hereditaria (genética). Las habilidades motrices básicas se apoyan para su desarrollo y mejora en las capacidades perceptivo motrices, evolucionando con ellas. Son decisivas para el desarrollo de la motricidad humana, por lo que justifican nuestro interés por ellas y su presencia dentro de la Educación Física básica y las Ciencias del Deporte. A lo largo de esta asignatura se abordarán los conceptos, procedimientos y actitudes más importantes para trabajar el desarrollo de las habilidades motrices a través del juego motor.

Materia con la que se relaciona en el Plan de Estudios

Al ser una asignatura del primer curso del Grado en CCAFD, no tiene una relación previa con ninguna asignatura del Plan de Estudios. No obstante, la presente asignatura estará relacionada con todas las materias que se abordarán en cursos posteriores donde existan actividades/tareas motrices.

Conocimientos necesarios para abordar la asignatura

No son necesarios conocimientos específicos antes de abordar la presente asignatura.

Requisitos previos recogidos en la memoria de la Titulación

No se presentan.

RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

Competencias.

Competencias básicas y generales:

Comprender y poseer conocimientos
Aplicación de conocimientos
Capacidad de emitir juicios
Capacidad de comunicar y aptitud social
Habilidad para el aprendizaje

Competencias transversales de la UAL

Competencia social y ciudadanía global
Conocimientos básicos de la profesión
Capacidad para resolver problemas
Comunicación oral y escrita en la propia lengua
Habilidad en el uso de las TIC
Trabajo en equipo
Compromiso ético
Capacidad para aprender a trabajar de forma autónoma

Competencias específicas:

Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la educación física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas.
Identificar los beneficios bio-psico-sociales de la práctica de actividad física, deportiva y recreativa.
Conocer los fundamentos teórico-prácticos de las actividades físicas, deportivas y recreativas para aplicarlos al contexto educativo o a cualquier otro ámbito profesional.
Hacer un uso apropiado del espacio, material y equipamiento deportivo y adaptarlos convenientemente a cada actividad o circunstancia.
Emplear la educación física y el deporte como medios en la formación en valores, tanto en el contexto educativo como en cualquier otro en el que el/la profesional pueda ejercer su labor.
Conocer y aplicar los protocolos de medición e instrumentación más comunes en el ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
Aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
Conocer, entender, y saber enseñar, combinando teoría y práctica, las habilidades motrices y juegos motores en diferentes contextos y entornos.
Adquirir las habilidades prácticas básicas a nivel de manifestaciones expresivas, habilidades motrices y juegos motores.

Conocimientos o contenidos

Comprender y poseer conocimientos –Conocimientos básicos de la profesión –Conocer los fundamentos teórico prácticos de las actividades físico deportivas y recreativas para aplicarlos al contexto educativo o a cualquier otro ámbito profesional –Conocer, entender, y saber enseñar, combinando teoría y práctica, las habilidades motrices y juegos motores en diferentes contextos y entornos –Conocer y aplicar los protocolos de medición e instrumentación más comunes en el ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte –Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones propios de la motricidad humana –Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.

Habilidades o destrezas.

–Habilidad para el aprendizaje –Habilidad en el uso de las TIC –Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la educación física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas – Identificar los beneficios bio-psico-sociales de la práctica de actividad física, deportiva y recreativa –Hacer un uso apropiado del espacio, material y equipamiento deportivo y adaptarlos convenientemente a cada actividad o circunstancia – Emplear la educación física y el deporte como medios en la formación en valores, tanto en el contexto educativo como en cualquier otro en el que el/la profesional pueda ejercer su labor –Aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte –Adquirir las habilidades prácticas básicas a nivel de manifestaciones

expresivas, habilidades motrices y juegos motores –Adquirir e integrar los conceptos, teorías, modelos, tipos y normas para el diseño de tareas para el desarrollo de habilidades motrices y juegos motores

PLANIFICACIÓN

Temario

BLOQUE 1. HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS:

INTRODUCCIÓN Y APROXIMACIÓN CONCEPTUAL SOBRE LA MOTRICIDAD

(Capacidades Perceptivo Motrices y Capacidades Físico Motrices)

Las habilidades motrices en las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte:

Las Habilidades motrices básicas (HMB):

Concepto

Clasificación y tipos de HMB

Las habilidades motrices genéricas (HMG).

Concepto

Clasificación y tipos

Las habilidades motrices específicas.

Concepto

Clasificación y tipos

BLOQUE 2. EL JUEGO MOTOR

El juego motor como elemento educativo.

Análisis y diseño del juego motor.

Selección y/o elaboración de los juegos motores en función de los objetivos y/o competencias a conseguir.

Adaptación de los juegos motores en función de las características de los participantes, el entorno y los materiales disponibles.

Actividades Formativas y Metodologías Docentes

SITUACIÓN DE NORMALIDAD: TODA LA DOCENCIA SE REALIZARÁ EN FORMATO PRESENCIAL.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

MODALIDAD DE GRUPO DOCENTE

Sesiones teóricas sobre los contenidos de la asignatura.

METODOLOGÍA DOCENTE: - Clases magistrales participativas - Debate y puesta en común - Demostración de procedimientos específicos - Evaluación de resultados.

Descripción del trabajo autónomo del alumnado:

Trabajo teórico-práctico autónomo del alumnado

METODOLOGÍA DOCENTE: - Búsqueda, consulta y tratamiento de información. - Elaboración de tareas sobre los contenidos a trabajar en las sesiones prácticas - Elaboración de trabajos teórico-prácticos - Trabajo de campo.

MODALIDAD DE GRUPO DE TRABAJO

Sesiones prácticas con participación activa del alumnado.

METODOLOGÍA DOCENTE: - Clases prácticas dirigidas por el docente con participación activa del alumnado- Realización de ejercicios en las prácticas - Trabajo en equipo basado en la resolución de problemas

Exposiciones prácticas a cargo del alumnado con Conocimiento de Resultados aportado por el profesor.

METODOLOGÍA DOCENTE: - Elaboración de sesiones por grupos reducidos sobre actividades centradas en las Habilidades Motrices y/o en el juego motor - Exposición de las sesiones de habilidades motrices adoptando el alumnado el rol de profesor - Exposición de las sesiones de juegos motores adoptando el alumnado el rol de profesor.

SALIDAS DE CAMPO

1.- Taller de habilidades motrices y acrobacias básicas

2.- Asistencia a eventos relacionados con las habilidades motrices básicas y el juego motor.

Al inicio del cuatrimestre se planteará la posibilidad de realizar algunas salidas acordando las mismas con el alumnado.

Alguna de las salidas se podrá realizar de acuerdo con el servicio de deportes de la UAL.

PLAN DE CONTINGUENCIA:

Ante niveles de alerta sanitaria elevados, las actividades formativas planificadas en los Grupos Docentes se impartirán mediante videoconferencia. Los Grupos de Trabajo seguirán con la impartición presencial conforme a la planificación establecida. Ante medidas más restrictivas acordadas por las autoridades sanitarias, los Grupos de Trabajo se realizarían también por videoconferencia.

Actividades de Innovación Docente

Diversidad Funcional

El estudiantado con discapacidad o necesidades específicas de apoyo educativo puede dirigirse a la Unidad de Inclusión y Atención a la Diversidad para recibir la orientación y el asesoramiento necesarios, facilitando así un mejor aprovechamiento de su proceso formativo. Asimismo, podrán solicitar las adaptaciones curriculares necesarias para garantizar la igualdad de oportunidades en su desarrollo académico. La información relativa a este alumnado se trata con estricta confidencialidad, en cumplimiento con la Ley Orgánica de Protección de Datos (LOPD). El equipo docente responsable de esta guía aplicará las adaptaciones aprobadas por la Unidad de Inclusión y Atención a la Diversidad, tras su notificación al Centro y a la coordinación del curso

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Sistemas de evaluación:

Pruebas orales/escritas Sí

Pruebas prácticas Sí

Realización de trabajos/ensayos Sí

Presentación oral Sí

Resolución de problemas Sí

Asistencia y participación en clase Sí

Realización de actividades prácticas Sí

Informes Sí

Observación directa del desempeño Sí

Otros

Criterios:

Criterios

En la **convocatoria Ordinaria y Extraordinaria** se aplicarán los siguientes criterios e instrumentos de evaluación y calificación:

Criterios de Evaluación:

El alumnado, al final del proceso de enseñanza/aprendizaje, ha de mostrar la capacidad para:

1. Diseñar habilidades motrices básicas adaptadas a diferentes entornos.
2. Diseñar juegos motores adaptados a diferentes entornos y situaciones.
3. Elaborar y exponer los trabajos solicitados empleando la terminología propia de la asignatura.
4. Elaborar una prueba escrita sobre el temario de la asignatura empleando la terminología específica de la materia.
5. Planificar, organizar y dirigir las actividades diseñadas adoptando el rol de profesor.
6. Participar en las prácticas de la asignatura demostrando un manejo básico de las habilidades trabajadas y materiales empleados en las mismas.
7. Emplear y consultar la bibliografía básica para la elaboración de trabajos y planificación de actividades.
8. Entregar en tiempo y forma los trabajos solicitados valorando el uso de bibliografía y artículos científicos debidamente referenciados.

Los criterios junto a los instrumentos de evaluación que se indican posteriormente permiten evaluar la consecución de las competencias incluidas en la guía docente.

1.- En relación a los contenidos teóricos:

1.1.- Elaboración de pruebas escritas: Instrumento: Examen teórico (30%):

1.1.1.- Alcanzar al menos un 5 en el examen.

1.1.2.- Calidad en la elaboración del examen.

Para aprobar la asignatura será imprescindible superar el bloque teórico con al menos un 5.

No se hará media en este bloque con una nota menor a 5 en el examen.

2.- En relación a los contenidos Prácticos:

2.1.- Evaluación de trabajos. Instrumento: Registro y correcciones en aula virtual sobre la elaboración de trabajos sobre sesiones y exposiciones prácticas (30%):

2.1.1.- Calidad en la elaboración de los trabajos de las diferentes sesiones asignadas y en la exposición de las mismas en clases prácticas.

2.2.- Seguimiento del alumnado. Instrumento: Registro de intervención en las diferentes prácticas y pruebas de la asignatura. (20%)

2.2.1.- Elaboración de pruebas prácticas individuales

2.2.2.- Nivel de ejecución práctico demostrado en dichas pruebas

2.3.- Participación. Instrumento: Hoja de observación (20%) en la que se anotará:

2.3.1.- Participación activa e interés mostrado en las prácticas.

2.3.2.- Elaboración de los trabajos prácticos individuales de habilidades motrices y juegos.

2.3.3.- Participación activa en los trabajos prácticos de grupo

2.3.4.- Calidad de las exposiciones individuales o grupales

2.3.5.- Participación en las sesiones prácticas. Para superar la parte práctica de la asignatura, tanto en la convocatoria Ordinaria como en la Extraordinaria **será necesaria la asistencia y participación activa a todas las sesiones prácticas***, no siendo por tanto posible recuperarlas en la convocatoria extraordinaria. **Instrumento:** Hoja de registro de asistencia y participación a las prácticas de la asignatura.

* En el caso de alumnado con faltas justificadas debidamente, mediante el correspondiente informe médico, se valorará cada caso pudiendo aspirar al aprobado siempre que el número de horas justificadas no sea excesivo.

Para aprobar la asignatura será imprescindible superar el bloque práctico con al menos un 5.

No se hará media en este bloque si no se alcanza un nivel adecuado de participación activa en las prácticas.

Los alumnos que suspendan la convocatoria Ordinaria, **cumpliendo con la participación activa en el bloque práctico**, podrán presentarse a la **convocatoria Extraordinaria** en la que se evaluarán atendiendo a los siguientes instrumentos de evaluación:

- **Presentar, debidamente elaborados, los trabajos suspensos o no presentados** durante la convocatoria ordinaria. **Instrumento:** (30%)

- **Participación en las sesiones prácticas. Instrumento:** Hoja de registro de asistencia y participación a las prácticas de la asignatura. (20%)

- **Seguimiento del alumnado. Instrumento:** Registro de intervención en las diferentes prácticas y pruebas de la asignatura. (10%)

- **Prueba escrita. Instrumentos:**

- Examen teórico sobre los temas de la asignatura **(20%)**
- Elaboración en el examen de un supuesto práctico **(20%)**

Para aprobar en esta convocatoria será necesario alcanzar al menos un 5 en cada uno de los instrumentos de evaluación indicados.

NOTA: El alumnado que por motivos justificados y debidamente razonados, no pueda alcanzar la asistencia al 80% de las prácticas debe ponerse en contacto con el profesor coordinador de la asignatura, al inicio del cuatrimestre, para plantear posibles soluciones.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Podrá acogerse a este tipo de evaluación solo aquel alumnado que cumpla con los criterios indicados y regulados por el Reglamento de Evaluación del Estudiante, aprobados por el Consejo de Gobierno de la UAL de 10 de junio de 2021, mediante los siguientes criterios e instrumentos de evaluación:

- **Presentar, debidamente elaborados, en tiempo y forma, los diferentes trabajos solicitados** en la asignatura durante el curso. **Instrumento:** Registro y correcciones de los trabajos solicitados **(20%)**
- **Elaboración de un Examen teórico** de los diferentes temas de la asignatura. **Instrumento:** Examen teórico **(30%)**
- **Elaboración de un supuesto práctico** relacionado con las **habilidades motrices básicas** **Instrumento:** Supuesto práctico **(25%)**
- **Elaboración de un supuesto práctico** relacionado con el **juego motor**. **Instrumento:** Supuesto práctico **(25%)**

Para superar la asignatura, como no asistente, será requisito obligatorio aprobar todos y cada uno de los diferentes instrumentos de evaluación propuestos con al menos un cinco.

Las pruebas de evaluación de las convocatorias ordinaria y extraordinaria finales previstas en la guía docente se realizarán de forma presencial o en el formato verificado, garantizando las medidas de seguridad e higiene específicas.

PLAN DE CONTINGENCIA

Se mantendrá lo indicado en el apartado de evaluación. En los casos en los que las autoridades sanitarias aconsejen y/o acuerden la no presencialidad de las pruebas de evaluación en las convocatorias ordinaria y/o extraordinaria, las pruebas indicadas se realizarán mediante la plataforma virtual.

NOTA: Los criterios de evaluación arriba expuestos se revisarán con el alumnado durante la primera semana de clase y las posibles modificaciones, una vez debatido con el grupo, se colgarán en el aula virtual de la asignatura.

Nota en relación el control de PLAGIO. A tenor de lo establecido en el Cap. 1.4.4 del "Reglamento de evaluación del aprendizaje del alumnado en la Universidad de Almería", se penalizará la práctica del plagio tanto del trabajo realizado por otros estudiantes, como bibliografía y páginas webs. **La detección del plagio deliberado podrá suponer una nota de suspenso en la convocatoria a la que se presente el estudiante.**

Nota en relación a la IA: "El profesor podrá realizar una evaluación oral complementaria a cualquier trabajo entregado por el alumnado, con el fin de garantizar que dicho trabajo ha sido efectivamente realizado por el alumnado sin ayuda de sistemas de inteligencia artificial o, en su caso, que el alumnado conoce en profundidad el trabajo que ha presentado"

RECURSOS

Bibliografía básica.

Emilia Fernández García, ^{II}ª Luisa Gardoqui Torralba, Fernando Sánchez Bañuelos..Evaluación de las habilidades motrices básicas : determinación de escalas para la evaluación de desplazamientos, giros y manejo de móviles .INDE..2007 – Jordi Díaz Lucea.La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas.INDE..1999 – Antonio Méndez Giménez..Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de educación física : juegos con material alternativo, juegos predeportivos y juegos multiculturales.Paidotribo..2014

Bibliografía complementaria.

Vicente Navarro Adelantado.El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores.INDE.PRIMERA.2002 – Eugenia Trigo Aza. JUEGOS MOTORES Y CREATIVIDAD.PAIDOTRIBO.4ª.1997 -- Raúl Omeñaca Cilla et al.Explorar, Jugar, Cooperar.PAIDOTRIBO.1ª. 2001

Otros recursos.

Ovide Decroly,E. Monchamp.El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz.EDICIONES MORATA, S.L..4ª.2002 -- Teresa Lleixà Arribas.Juegos sensoriales y de conocimiento corporal.Paidotribo..2008

Puede ver la bibliografía existente en la actualidad en el Sistema de Gestión de Biblioteca consultando en la siguiente dirección:
https://www.ual.es/bibliografia_recomendada69121202