

A large, light gray, stylized profile of a man with a cap and curly hair, facing right, serving as a background for the text.

Juegos motores y
Educación física
**Grado en Educación
Primaria**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Juegos motores y Educación física

Titulación: Grado en Educación Primaria

Carácter: Optativo

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial/semipresencial/a distancia

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 8º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Rubén Trigueros Ramos; D. Erik C. Mordt Rodriguez

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

CB1 - Que los estudiantes sepan poseer y comprender los conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa 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 relevantes 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 alto grado de autonomía.

CG1.- Capacidad para hacer uso de las destrezas propias del trabajo intelectual (comprender, sintetizar, esquematizar, explicar, exponer, organizar).

CG3.-Capacidad para gestionar la información.

CG6.-Capacidad para trabajar en equipo, integrarse en grupos multidisciplinares y colaborar con profesionales de otros campos.

CG7.- Capacidad de iniciativa propia, automotivación y perseverancia.

CG9.- Capacidad para la realización de nuevos proyectos y estrategias de acción en situaciones reales y en diversas áreas de aplicación, desde una perspectiva humanística.

CEC16.- Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

CEM52.-Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física.

CEM53.-Conocer el currículo escolar de la educación física.

CEM54.-Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades deportivas dentro y fuera de la escuela.

CEM66.- Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Entender el propósito y el objeto de estudio de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, consiguiendo la formación científica básica.
- Dominar los factores fisiológicos, biomecánicos y psicológicos que condicionan la práctica de la actividad física.
- Comprender la estructura y función de la motricidad.
- Conocer las bases del deporte.
- Analizar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física (individual y grupal).
- Emplear las bases fisiológicas, biomecánicas y sociales a los diferentes ámbitos de la actividad física.
- Elaborar programas de actividades deportivas y programas para la dirección de organizaciones deportivas.
- Conocer las TIC y la bibliografía del ámbito de la actividad física.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Origen, concepto y evolución de los juegos motores populares y alternativos.
- Juego motor reglado como medio de iniciación deportiva.
- Adaptación práctica de los juegos populares y alternativos en actividades de iniciación deportiva en educación primaria e infantil.
- Expresión corporal.
- Dimensiones: comunicativa, expresiva, creativa y emocional en educación infantil y primaria.

2.3. Actividades formativas

Modalidad presencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1. Clases teóricas sincronas	17	100%
AF3. Clases prácticas. Seminarios y talleres	22	100%
AF4. Tutorías	14	100%
AF5. Trabajo en pequeños grupos	7	100%
AF6. Estudio individual y trabajo autónomo	85	0%
AF7. Actividades de evaluación	5	100%
NÚMERO TOTAL DE HORAS	150	

Modalidad semipresencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1. Clases teóricas síncronas.	10	100%
AF3. Clases prácticas. Seminarios y talleres	22	100%
AF4. Tutorías	12	100%
AF6. Estudio individual y trabajo autónomo	104	0%
AF7. Actividades de evaluación	2	100%
NÚMERO TOTAL DE HORAS	150	

Modalidad a distancia:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF2. Clases teóricas asíncronas.	10	0%
AF3. Clases prácticas. Seminarios y talleres	22	0%
AF4. Tutorías	12	0%
AF6. Estudio individual y trabajo autónomo	104	0%
AF7. Actividades de evaluación	2	100%
NÚMERO TOTAL DE HORAS	150	

2.4. Metodologías docentes

CÓDIGO	METODOLOGÍAS DOCENTES
MD1	Método expositivo. Lección magistral
MD2	Estudio individual
MD3	Aprendizaje colaborativo

MD4	Resolución de problemas
MD5	Estudio de casos
MD6	Aprendizaje orientado a proyectos
MD7	Tutoría (individual y/o grupal)
MD8	Contrato de aprendizaje
MD9	Autoevaluación
MD10	Heteroevaluación

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0"

El número de matrículas de honor no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Evaluación parcial	20%
Actividades	20%
Participación	10%
Examen final	50%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades	30%
Participación	10%
Examen final	60%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades	40%
Examen final	60%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades	40%
Examen final	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Schinca, M. (2003). *Manual de psicomotricidad, ritmo y expresión corporal*. Barcelona: Cisspraxis.

Bibliografía recomendada

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Editorial Inde.
Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Ed. Wanceulen.

5. DATOS DEL EQUIPO DOCENTE

Puede consultar el correo electrónico de los profesores y el perfil académico y profesional del equipo docente, en <https://www.nebrija.com/carreras-universitarias/grado-educacion-primaria/#masInfo#profesores>