



## Proyecto/Guía docente de la asignatura

Esta guía docente indica de forma fiel cómo va a ser desarrollada la docencia en la asignatura Juegos motores: teoría y práctica. Esta guía debe ser elaborada teniendo en cuenta a todos los profesores de la asignatura. Conocidos los espacios y profesorado disponible, se debe buscar la máxima presencialidad posible del estudiante siempre respetando las capacidades de los espacios asignados por el centro y justificando cualquier adaptación que se realice respecto a la memoria de verificación. La planificación académica podrá sufrir modificaciones de acuerdo con la actualización de las condiciones sanitarias.

<b>Asignatura</b>	Juegos motores: teoría y práctica		
<b>Materia</b>	Manifestaciones de la motricidad humana		
<b>Módulo</b>	Manifestaciones de la motricidad humana		
<b>Titulación</b>	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
<b>Plan</b>	651	<b>Código</b>	47739
<b>Periodo de impartición</b>	Segundo Cuatrimestre	<b>Tipo/Carácter</b>	Formación básica (FB)
<b>Nivel/Ciclo</b>	Primer ciclo	<b>Curso</b>	1º
<b>Créditos ECTS</b>	6.0		
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Sergio Calonge Pascual		
<b>Datos de contacto (E-mail, teléfono...)</b>	sergio.calonge@uva.es		
<b>Departamento</b>	Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal		

### 1. Situación / Sentido de la Asignatura

#### 1.1 Contextualización

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor y mostrando el mismo, como un recurso didáctico en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se mostrará el juego motor, como modelo de crecimiento personal, socializador y transmisor de valores según la combinación de su lógica interna y externa. Simultáneamente, se abordará el juego motor, como elemento cultural de la motricidad humana, entendiendo el juego motor en nuestra sociedad actual, como un recurso para aumentar los niveles de actividad física en el tiempo libre de cualquier tipo de población y bajo un enfoque para mejorar la salud integral y calidad de vida de las personas.

Se concederá un énfasis especial a los juegos motores populares y tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, así como tendencias actuales de juegos motores, intentando analizar su lógica interna y su aplicación práctica dentro de un contexto educativo y recreativo para diferentes etapas de la vida.

#### 1.2 Relación con otras materias

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se relaciona de forma directa con el resto de las asignaturas del módulo de manifestaciones de la motricidad humana: Educación física de base; Expresión corporal y danza, y Actividad física en el medio natural. Así como con la asignatura de aprendizaje y desarrollo motor, sabiendo adaptar las características del juego motor, al proceso del desarrollo humano a lo largo del ciclo vital, considerando los factores que influyen en el aprendizaje de las capacidades y habilidades físico-motrices, el desarrollo psicomotor y los aspectos sociales de la motricidad humana.

#### 1.3 Prerrequisitos



**Requisitos previos obligatorios:** El plan de estudios del Grado en Ciencias de la Actividad física y del Deporte no contempla tener superadas asignaturas previas de forma obligatoria, contemplando únicamente los requisitos propios para cursar la asignatura del mencionado Grado.

## 2. Competencias

### 2.1 Generales

**CG1 – Examinar y gestionar información en el área de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, con conocimiento y comprensión de la literatura científica de este ámbito.**

RAG1- Reconoce diferentes fuentes de información relacionadas con el ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.

RAG2- Maneja con rigor científico la información relacionada con la asignatura.

**CG2 – Analizar y sintetizar datos e informaciones relevantes en el ámbito profesional de la Actividad Física y Deportiva.**

RAG3- Analiza de forma crítica la información relacionada con las características y lógica interna del juego motor.

RAG4- Sintetiza la lógica interna del juego para aplicar de forma práctica y coherente a un contexto profesional educativo y recreativo.

**CG3 – Saber organizar y planificar su trabajo como profesional de la Actividad Física y el Deporte.**

RAG5- Organiza de forma coherente los diferentes elementos estructurales y funcionales del juego a las características contextuales del jugador y su entorno.

RAG6- Planifica una sesión de juegos motores adecuando la lógica interna y externa a un contexto específico y previamente marcado.

**CG4 - Utilizar adecuadamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.**

RAG7- Conoce y utiliza adecuadamente recursos TIC relacionados con la asignatura y el área de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

RAG8- Utiliza adecuadamente los recursos ofrecidos dentro el aula virtual de la asignatura.

**CG5 - Expresarse y comunicarse de forma oral y escrita correctamente en el desempeño de su trabajo en el área de la Actividad Física y Deportiva.**

RAG9- Expresa sus ideas de modo oral y escrita de forma clara, ordenada e inteligible.

RAG10- Presenta sus tareas de una forma escrita de una manera estructurada y atendiendo a los criterios específicos ordenados.

**CG6 – Saber trabajar en equipo y el establecer de las relaciones interpersonales en su trabajo en el área de la Actividad Física y Deportiva.**

RAG11- Trabaja de manera interdisciplinar en los trabajos teóricos y prácticos relacionados con la asignatura.

RAG12- Resuelve con eficiencia los conflictos grupales en la realización y exposición de trabajos académicos de contenido teórico y práctico.

RAG13- Muestra empatía en las relaciones interpersonales con el profesor y sus compañeros.

**CG7 – Razonar de forma crítica y autocrítica en el ejercicio de su labor como profesional de la Actividad Física y Deportiva.**

RAG14- Analiza de forma crítica la información recibida en la asignatura, relacionada de forma interdisciplinar con otras asignaturas del grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

**CG8 – Dominar el aprendizaje autónomo, siendo capaz de realizar de forma autónoma tareas de investigación, análisis y síntesis, desarrollar temas y propuestas del ámbito de la actividad física y deporte, y tomar decisiones individuales en relación con la tarea encomendada.**

RAG15- Manifiesta interés, realizando actividades complementarias que le ayudan en la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con la asignatura.

RAG16- Ofrece respuestas innovativas y contenido actualizado a las tareas encomendadas dentro de la asignatura.

RAG17- Muestra autonomía en su proceso de aprendizaje hacia temas, tareas, retos y trabajos individuales propuestos.

**CG9 - Reconocer la diversidad y la multiculturalidad y gestionarlas adecuadamente en su trabajo como profesional de la Actividad Física y Deportiva.**

RAG18- Conoce los rasgos diferenciales y culturales de las personas de su grupo-clase y se adapta con eficacia a ellos.



**CG10 - Conocer, comprender y aplicar los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional, actuando de acuerdo con el contexto jurídico y organizativo de la profesión.**

RAG19- Conoce los principios éticos y deontológicos profesionales del educador físico-deportivo en el ámbito educativo, recreativo, deportivo y de la salud.

**CG11 - Desarrollar hábitos de rigor, excelencia y calidad en el ámbito de la Actividad Física y del Deporte.**

RAG20- Desarrolla con rigor y excelencia la presentación de sus tareas teóricas y prácticas.

RAG21- Planifica con calidad su actividad práctica, teniendo en cuenta los recursos personales y materiales con los que cuenta y las personas hacia las que va dirigida su tarea.

**CG12 – Saber adaptarse a las nuevas situaciones y trabajar de forma creativa en el área de la Actividad Física y Deportiva.**

RAG22- Muestra adaptación y soluciones a los problemas surgidos en el desarrollo de las diferentes tareas prácticas.

RAG23- Ofrece variantes a los problemas que se le plantean relacionados con la lógica interna y externa de los juegos motores propuestos.

**CG13 - Comunicarse de forma oral y escrita en lengua extranjera (preferiblemente nivel B2 del Marco Europeo de Referencias de las Lenguas) correctamente en el desempeño de su trabajo como profesional de la Actividad Física y Deportiva.**

RAG24- Comprende la información más relevante de los artículos científicos redactados en inglés propuestos para la asignatura.

**CG14 - Desarrollar su trabajo con iniciativa y liderazgo en el ámbito de la Actividad Física y Deportiva.**

RAG25- Muestra iniciativa en las diferentes tareas teóricas y prácticas planteadas.

RAG26- Muestra una actitud de liderazgo en la organización y exposición de las tareas grupales encomendadas en la asignatura.

## 2.2 Específicas

**CE1. Conocer y comprender los factores anatómicos, fisiológicos y biomecánicos que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte.**

RAE1- Conoce los elementos funcionales del juego motor relacionados con las capacidades condicionales y es capaz de adecuar su carga de trabajo de acuerdo con los factores fisiológicos del participante y los objetivos del juego.

**CE2. Conocer y comprender los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre la estructura y funciones de los sistemas físico-biológicos del cuerpo humano, y cómo deben ser aplicados eficazmente, sabiendo adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo de los practicantes de actividad física y deporte.**

RAE2- Comprende la forma de integrar los elementos funcionales del juego motor y sabe adaptar el juego motor al desarrollo físico y biológico de sus jugadores.

**CE3. Conocer y comprender los factores psicológicos, comportamentales, pedagógicos y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte y los efectos de ésta sobre los primeros, sabiendo cómo deben ser aplicados eficazmente.**

RAE3- Comprende la forma de integrar la lógica externa del juego motor y sabe aplicarla eficazmente a su práctica.

**CE5. Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana y cómo deben ser aplicados eficazmente.**

RAE4- Aplicar eficazmente la lógica interna y externa del juego motor en diferentes contextos teórico-prácticos.

**CE7. Conocer, entender y saber adaptar la actividad física al desarrollo evolutivo y al nivel biofisiológico de los practicantes de actividad física y deporte.**

RAE5- Sabe adaptar la lógica interna y externa del juego motor al desarrollo biológico y evolutivo de los participantes.

**CE9. Conocer, entender y relacionar el papel de la actividad física y del deporte en el desarrollo de la sociedad y la historia.**

RAE6- Conoce el papel que posee el juego motor como recurso para incrementar los niveles de actividad física y reducir el sedentarismo en diferentes poblaciones de la sociedad actual.

**CE11. Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y deportiva, con atención a las características individuales y contextuales de las personas.**

RAE7- Diseña procesos de enseñanza-aprendizaje adaptando la lógica interna y externa del juego motor a las características individuales de los participantes y los recursos contextuales de la actividad programada.

**CE12. Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y deportiva entre los distintos perfiles de población.**

RAE8- Identifica el valor del juego motor como recurso para incrementar los niveles de actividad física y reducir el sedentarismo en distintos perfiles de población.

**CE13. Aplicar eficazmente los principios anatómicos, fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales en los distintos ámbitos profesionales de la actividad física y el deporte.**

RAE9- Identifica los elementos sociales y culturales del juego motor

RAE10- Aplica eficazmente los elementos del juego motor como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**CE14. Identificar los riesgos que se derivan para la salud de la práctica de actividades físicas inadecuadas, en diferentes tipos de poblaciones, programando contenidos para la prevención de lesiones y la readaptación deportiva.**

RAE11- Identifica el papel que posee el juego motor como recurso preventivo de salud pública hacia los efectos de morbi-mortalidad que ocasiona la inactividad física y el sedentarismo.

**CE15. Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado en los diferentes ámbitos de la actividad física y deportiva y para cada tipo de actividad.**

RAE12- Gestiona eficientemente los recursos materiales y espaciales que posee para el diseño y programación de las tareas teórico-prácticas de la asignatura.

RAE13- Utiliza eficazmente el material y equipamiento deportivo en el desarrollo de sus sesiones prácticas.

**CE18. Desarrollar las capacidades físicas en las diferentes poblaciones.**

RAE14- Utilizar eficazmente los elementos estructurales y funcionales del juego motor para desarrollar las capacidades físicas de sus participantes.

**CE21. Conocer, entender y saber aplicar los valores del deporte y entender la contribución del deporte para la formación en valores no competitivos de cooperación, colaboración y trabajo en equipo.**

RAE15- Identifica y aplica los diferentes elementos del juego motor, como un recurso para favorecer el desarrollo personal, socializador y de formación en valores no competitivos, de cooperación y trabajo en equipo.

**CE22. Diseñar, llevar a cabo y realizar el informe de un proyecto de intervención en el ámbito profesional de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.**

RAE16- Diseña y lleva a cabo una tarea grupal teórico-práctica relacionada con la implementación de los juegos populares y tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, intentando analizar su lógica interna y su aplicación práctica dentro de un contexto educativo o recreativo.

### 3. Objetivos

**Objetivo general:**

OG1- Conocer los aspectos antropológicos del juego motor, así como el manejo y adecuación de su lógica interna y externa para su uso como recurso didáctico en el ámbito educativo y recurso de salud integral pública dentro del ámbito recreativo.

**Objetivos específicos:**

OE1- Conocer los aspectos antropológicos del juego motor y sus diferentes formas de conceptualización clasificación.

OE2- Comprender la lógica interna y externa de los juegos motores para su utilización como recurso didáctico y de salud integral desde un enfoque educativo y recreativo.

OE3- Identificar y desarrollar los juegos motores populares y tradicionales de nuestro entorno más cercano.

OE4- Desarrollar nuevas tendencias de juegos motores contextualizados para nuestra sociedad actual.

### 4. Contenidos y/o bloques temáticos

- **BLOQUE I:** Antropología del Juego motor: Teorías, conceptos y clasificaciones.



- **BLOQUE II:** Análisis y diseño de los juegos motores.
- **BLOQUE III:** Aplicaciones didácticas de los juegos motores.
- **BLOQUE IV:** El juego motor: Como recurso de salud integral y salud pública.
- **BLOQUE V:** Evolución de los juegos motores: Juegos motores tradicionales y nuevas tendencias.

## Bloque I: “Antropología del Juego motor: Teorías, conceptos y clasificaciones”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0.45

### a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana. En este bloque aborda diferentes teorías y formas de conceptualizar y clasificar el juego motor.

### b. Objetivos de aprendizaje

El bloque se relaciona con el OE1: Conocer los aspectos antropológicos del juego motor y sus diferentes formas de conceptualización y clasificación.

### c. Contenidos

#### Contenidos teóricos:

- Tema 1. Teorías y conceptos del Juego
- Tema 2. Clasificación de los juegos motores

#### Contenidos prácticos:

- Clase práctica 1. Familiarización con el entorno y contexto del juego

## Bloque II: “Análisis y diseño de los juegos motores”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 1.85

### a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor. Dentro de este bloque, se enseñará a diseñar los juegos motores considerando todos los elementos anteriormente mencionados, justificando su aplicación al contexto hacia el que van dirigidos.

### b. Objetivos de aprendizaje

El bloque se relaciona con el OE2: Comprender la lógica interna y externa de los juegos motores para su utilización como recurso didáctico y de salud integral desde un enfoque educativo y recreativo.

### c. Contenidos

#### Contenidos teóricos:

- Tema 3. La lógica interna del Juego Motor
- Tema 4. La lógica externa del Juego Motor
- Tema 5. Diseño y evaluación de los Juegos motores

#### Contenidos prácticos:

- Clase práctica 2. Juegos motores para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices.
- Clase práctica 3. Juegos motores para el desarrollo de habilidades y cualidades motrices básicas.
- Clase práctica 4. Juegos motores para el desarrollo de las capacidades físicas.



Clase práctica 5. Juegos motores y deporte inclusivo.

### Bloque III: “Aplicaciones didácticas de los juegos motores”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 1.85

#### a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor y mostrando el mismo, como un recurso didáctico en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se mostrará el juego motor, como modelo de crecimiento personal, socializador y transmisor de valores según la combinación de su lógica interna y externa.

#### b. Objetivos de aprendizaje

El bloque se relaciona con el OE2: Comprender la lógica interna y externa de los juegos motores para su utilización como recurso didáctico y de salud integral desde un enfoque educativo y recreativo.

#### c. Contenidos

##### Contenidos teóricos:

Tema 6. El Juego Motor: Empleo y didáctica en el currículo educativo.

##### Contenidos prácticos:

Clase práctica 6. El Juego Motor en Educación Infantil.

Clase práctica 7. El Juego Motor en Educación Primaria.

Clase práctica 8. El Juego Motor y el Juego predeportivo en Educación Secundaria.

Clase práctica 9. El Juego Motor en poblaciones con riesgo de vulnerabilidad.

### Bloque IV: “El juego motor: Como recurso de salud integral y salud pública”

Carga de trabajo en créditos ECTS: 0.9

#### a. Contextualización y justificación

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor. En este bloque, se abordará el juego motor en nuestra sociedad actual, como un recurso para aumentar los niveles de actividad física en el tiempo libre de cualquier tipo de población y bajo un enfoque para mejorar la salud integral y calidad de vida de las personas.

#### b. Objetivos de aprendizaje

El bloque se relaciona con el OE2: Comprender la lógica interna y externa de los juegos motores para su utilización como recurso didáctico y de salud integral desde un enfoque educativo y recreativo y el OE4- Desarrollar nuevas tendencias de juegos motores contextualizados para nuestra sociedad actual.

#### c. Contenidos

##### Contenidos teóricos:

Tema 7. Juegos Motores para una sociedad más activa y saludable.



**Contenidos prácticos:**

Clase práctica 10. Juegos motores para una Educación Física más activa y saludable.

Clase práctica 11. Juegos motores en el ámbito comunitario local para una sociedad más activa y saludable.

**Bloque V: “Evolución de los juegos motores: Juegos motores tradicionales y nuevas tendencias”**

**Carga de trabajo en créditos ECTS: 0.9**

**a. Contextualización y justificación**

La asignatura de Juegos motores: teoría y práctica, se incluye dentro del módulo de manifestaciones de la motricidad humana; conociendo los elementos estructurales, funcionales, sociales y culturales del juego motor. Se concederá un énfasis especial a los juegos motores populares y tradicionales de las diferentes regiones de nuestro país, así como a tendencias actuales de juegos motores, intentando analizar su lógica interna y su aplicación práctica dentro de un contexto educativo y recreativo para diferentes etapas de la vida.

**b. Objetivos de aprendizaje**

El bloque se relaciona con el OE4: Desarrollar nuevas tendencias de juegos motores contextualizados para nuestra sociedad actual.

**c. Contenidos**

**Contenidos teóricos:**

Tema 8. Evolución de los Juegos Motores

Tema 9. Nuevas tendencias en el Juego Motor

**Contenidos prácticos:**

Clase práctica 12. Juegos motores populares y tradicionales en un contexto local, regional o nacional.

Clase práctica 13. Nuevas tendencias de juegos motores.

**d. Métodos docentes**

Los métodos docentes dentro de la asignatura de juegos motores: Teoría y práctica, se resumen en:

- Clases magistrales.
- Seminarios teórico-prácticos.
- Estudio dirigido.
- Estudio de casos.
- Aprendizaje basado en problemas.

Especificados con más detalle en el apartado 5 de la siguiente guía docente.

**e. Plan de trabajo**

El plan de trabajo y las actividades formativas se concretarán al iniciarse cada bloque de contenidos.

**f. Evaluación**

La evaluación de la asignatura se corresponderá con las directrices que se desprenden de los diferentes elementos curriculares establecidos en esta guía docente: competencias, contenidos, resultados de



aprendizaje-objetivos diseñados para la asignatura. Es prioritario que el estudiante adquiera las distintas dimensiones en las que se ha desgranado las competencias, lo cual exige una propuesta didáctica teórico-práctica con la realización de diversas actividades y tareas relacionadas con ellas, que se llevarán a cabo tanto de forma presencial, como a través del aula virtual de la asignatura de forma no presencial.

Teniendo en cuenta las competencias que se desarrollarán en la asignatura, es necesario que los estudiantes identifiquen la lógica interna y externa de los diferentes juegos motores, en general, y su aplicación a un determinado contexto, en particular, los analicen de forma crítica, sepan buscar información de diferentes fuentes, obtengan conclusiones y las comuniquen de forma clara y organizada. Así mismo, deben aportar argumentos a favor y en contra de los conceptos tratados en los diferentes bloques de contenidos y proponer sus posibles alternativas justificándolas. No debe olvidarse que el principal agente activo del aprendizaje en la asignatura ha de ser el propio alumno, quedando para el profesor la misión de director y orientador del aprendizaje, lo que implica que ha de poner a disposición de los alumnos las condiciones y los recursos necesarios.

## g Material docente

*Esta sección será utilizada por la Biblioteca para etiquetar la bibliografía recomendada de la asignatura (curso) en la plataforma Leganto, integrada en el catálogo Almena y a la que tendrán acceso todos los profesores y estudiantes. Es fundamental que las referencias suministradas este curso estén actualizadas y sean completas. Los profesores tendrán acceso, en breve, a la plataforma Leganto para actualizar su bibliografía recomendada ("Listas de Lecturas") de forma que en futuras guías solamente tendrán que poner el enlace permanente a Leganto, el cual también se puede poner en el Campus Virtual.*

### g.1 Bibliografía básica

Andújar, I., & Brasó, J. (2017). La lógica interna en Los Juegos de niños (1560) de Peter Brueghel. RICYDE. Revista internacional de ciencias del deporte, 13(50), 426-441. doi: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6152877.pdf>

Ang, C. S., Zaphiris, P., & Wilson, S. (2010). Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective. Games and Culture, 5(4), 354-380. doi: 10.1177/1555412009360411

Bantula, J. (2007). Juegos motrices cooperativos. Barcelona: Paidotribo.

Bantulá, J., & Mora, J. (2002). Juegos multiculturales. Barcelona: Paidotribo.

Baroja, V., & Sebastiani, E. (1996). Unidades didácticas para Secundaria IV. Jugar, jugar, jugar. Barcelona: INDE.

Bedwell, W. L., Pavlas, D., Heyne, K., Lazzara, E. H., & Salas, E. (2012). Toward a Taxonomy Linking Game Attributes to Learning. Simulation & Gaming, 43(6), 729-760. doi: 10.1177/1046878112439444

Bravo, R., Fernández, E., & Merino, R. (1999). El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. Málaga: Aljibe.

Cortes, A. J. P., Jimenez, V. P. R., & Fernández-Revelles, A. B. (2009). Health status and heart response in Schools. Gaceta Sanitaria, 23, 306-306.

Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria

Delgado, M., & Tercedor, P. (2002). Estrategias de intervención en educación para la salud desde la Educación Física. Barcelona: Inde.

Devis, J., & Peiró, C. (1992). Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados. Barcelona: INDE.

Devis, J., & Sánchez, R. (1996). La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales. In J. A. Moreno & P. L. Rodríguez (Eds.), Aprendizaje deportivo. Murcia: Universidad de Murcia.



- Elloumi, A., & Parlebas, P. (2009). Análisis sociocultural de los juegos deportivos tradicionales tunecinos. *Acciónmotriz*(3), 54-67.
- Engeström, Y. (2001). Expansive Learning at Work: Toward an activity theoretical reconceptualization. *Journal of Education and Work*, 14(1), 133-156. doi: 10.1080/13639080020028747
- Escribá, A. (1998). *Los juegos sensoriales y psicomotrices en educación física*. Madrid: Gymnos.
- Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta Sanitaria*, 23, 107-108.
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). *Juegos Motores: Tema 5. El Juego Motor y su didáctica*.
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). *Juegos Motores: Tema 8. Aplicaciones prácticas de los Juegos Motores*.
- Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física: bases para una reforma*. Barcelona: CIMS.
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco-Olea.
- García López, A., Ruiz Juan, F., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R., & Samper, M. (1998). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: Inde.
- García López, A., Ruiz Juan, F., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R., & Samper, M. (2002). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Barcelona: Inde.
- García Monge, A., Bores Calle, N. J., Martínez Álvarez, L., & Rodríguez Navarro, H. (2010). Observación y análisis de las experiencias del alumnado en Educación Física Escolar: procedimiento para la observación y análisis de juegos motores. *Educación Física y Deporte*, 29(2), 181-195.
- García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas.: implicaciones para la Educación Física. *Educación Física y Deporte*, 26(2), 83-110.
- Guitard, R. M. (1990). *101 juegos no competitivos*. Barcelona: Grao.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. Paper presented at the Proceedings of the AAAI-04 Workshop on Challenges in Game AI. Vol. 4, No. 1, p. 1722, San Jose, CA, USA.
- Jose Antonio Casajús Mallén y Germán Vicente Rodríguez (2011). *Ejercicio Físico y Salud en Poblaciones Especiales*. EXERNET. Colección ICD (CSD).
- Korn, O., & Lee, N. (2017). *Game Dynamics: Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation*. Cham: Springer International Publishing.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales (Vol. Barcelona)*: INDE.
- Lavega, P. Olasco, S. (1999). *1001 Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.
- Law, E. L. C., & Sun, X. (2012). Evaluating user experience of adaptive digital educational games with Activity Theory. *International Journal of Human-Computer Studies*, 70(7), 478-497. doi: 10.1016/j.ijhcs.2012.01.007
- Marczewski, A. (2015). Gamification Mechanics and Elements. In A. Marczewski (Ed.), *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design* (pp. 165–177): CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Marczewski, A. (2015). User Types Even Ninja Monkeys Like to Play: *Gamification, Game Thinking & Motivational Design* (pp. 69–84): CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Mora, J., Díez, R., & Llamas, J. (2003). *Un mundo en juego. Propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la Educación Física*. Barcelona: INDE.



- Navarro, V. (2002). El afán de Jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: INDE.
- Navarro, V., & Trigueros, C. (2008). Líneas de investigación del juego motor y modelos de estudio en el ámbito de la Educación Física española (1990-2007). *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(4), 5.
- Navarro, V., & Trigueros, C. (2009). Investigación y juego motor en España: Universitat de Lleida.
- Parlebas, P (2001). Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz. Paidotribo. Barcelona.
- Pérez, J., Barba, M., García, L. (2013) "Deporte inclusivo en la escuela", Serie "Publicaciones del CEDI – 3". Madrid: Universidad Politécnica de Madrid-Fundación Sanitas. Págs. 221. ISBN: 978-84-941365-1-1.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Ríos, M. (1998). El juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona: Paidotribo.
- Ruiz Alonso, G. (1996). Juegos y deportes alternativos. Lleida: Agonos.
- Ruiz, F., & García Montes, E. (2001). Desarrollo de la motricidad a través del juego. Madrid: Gymnos.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (1999). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- Sierra Robles, A. (2003). Actividad Física y Salud en P. (El compromiso fisiológico en las clases de EF). Sevilla: Wanceulen.
- Schank, J. C., Burghardt, G. M., & Pellis, S. M. (2018). Toward a Theory of the Evolution of Fair Play. *Frontiers in Psychology*, 9, 15. doi: 10.3389/fpsyg.2018.01167
- Tondello, G. F., & Nacke, L. E. (2016). Gamification research: A 50-years retrospective from pbls towards conscious evolution. Paper presented at the 2016 Workshop on Fictional Game Elements, FGE 2016.
- Trigo, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física (Vol. I y II). Barcelona: Paidotribo.: Barcelona: Paidotribo.
- Walk, W., Görlich, D., & Barrett, M. (2017). Design, Dynamics, Experience (DDE): An Advancement of the MDA Framework for Game Design. In O. Korn & N. Lee (Eds.), *Game Dynamics: Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation* (pp. 27-45). Cham: Springer International Publishing.
- Winn, B. M. (2008). The Design, Play, and Experience Framework. In R. E. Ferdig (Ed.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (Vol. III). Kent: Kent State University.

## **g.2 Bibliografía complementaria**

---

- Arráez, J. M. (1997). ¿Puedo jugar yo? Granada: Proyecto Sur.
- Castro, U. (2001). Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina. (Ph.D. Thesis), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Garaigordobil, M. (2005). Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia. Madrid: Centro de Investigación y Documentación Educativa (MEC).



- García Monge, A. (2005). Desarrollo curricular del juego motor reglado en Educación Física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de Primaria. (Ph.D. Thesis), Universidad de Valladolid.
- Gómez i Navarro, A. (2000). Juegos tradicionales valencianos. Valencia: Ajuntament de Valencia.
- González Sánchez, J. L. (2010). Jugabilidad: Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos. (Ph.D. Thesis), Universidad de Granada.
- Granda, J., Domínguez, R., & El Quariachi, S. (1995). Juegos populares de la cultura bereber. Melilla: Ayuntamiento de Melilla.
- Hernández, J., Navarro, V., & Castro, U. (2008). Análisis praxiológico comparado de los juegos y deportes tradicionales de las islas canarias: una etnomotricidad singular. *Acciónmotriz*(1), 59-101.
- Piaget, J. (1932). El criterio moral en el niño. (1983 ed.). Barcelona: Fontanella.
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño (1986 ed.). México: F.C.E.
- Stamatakis et al., 2019. Sitting Time, Physical Activity, and Risk of Mortality in Adults. *Journal of the American College of Cardiology*, 73(16), 2062-2072.
- Trigueros, C. (1998). Las danzas y los juegos populares en el currículum de Educación Física. Granada: Proyecto Sur.
- Trigueros, C. (2000). Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en centros de Educación Física de Educación Primaria de Granada. (Ph.D. Thesis), Universidad de Granada.
- Vygotsky, L. (1930). *Mind and society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

### **g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)**

Aula virtual de la asignatura: <https://campusvirtual.uva.es/course/view.php?id=24949>

Biblioteca de la UVA: <https://biblioteca.uva.es/export/sites/biblioteca/>

Redes sociales: Twitter: @juegosmotores; Instagram: [https://instagram.com/juegos\\_motores/](https://instagram.com/juegos_motores/); Pinterest: <http://www.pinterest.com/juegosmotores/>; Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=KKcyXJXI4IY>; <https://www.youtube.com/watch?v=t6lRdoatI5I>; <https://www.youtube.com/watch?v=9HcwABCXpqq&feature=youtu.be>

Canal de vídeos de Juegos Motores: <http://www.youtube.com/user/juegosmotores>

Blog (vídeos): <http://juegosmotores2.blogspot.com>

### **h. Recursos necesarios**

Aula teórica equipada con pizarra digital, ordenador y video proyector.

Instalación deportiva: Gimnasio de la Facultad de Educación del Campus de Soria, equipado para la práctica de la educación física con su propio material deportivo y con los permisos necesarios para realizar las sesiones prácticas en dos grupos, de la forma propuesta por la UVA y siguiendo las recomendaciones actuales de normativa COVID.

Recursos electrónicos: Material electrónico personal para el acceso de los recursos del aula virtual Moodle de la asignatura y los servicios de la biblioteca de la UV y otros públicos recomendados.

### i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
BLOQUE I (0.50 ECTS)	Semana 0 - 2
BLOQUE II (1.85 ECTS)	Semanas 2 - 5
BLOQUE II (1.85 ECTS)	Semanas 6 - 9
BLOQUE IV (0.90 ECTS)	Semanas 10 -12
BLOQUE V (0.90 ECTS)	Semanas 13 - 15

### 5. Métodos docentes y principios metodológicos

- **Clases magistrales:** En las clases magistrales se expondrán los contenidos teóricos de la asignatura (conceptos, procedimientos y temáticas a tratar, presentando, analizando o cerrando los diferentes temas o problemas) de forma oral y normalmente con la utilización de medios audiovisuales por parte del profesor. Y con la aportación del alumnado en ocasiones concretas.
- **Seminarios teórico-prácticos:** Un grupo reducido investiga o estudia intensivamente un tema en sesiones planificadas, partiendo de fuentes originales de información, bajo la dirección de un experto. El Seminario tiene tres características fundamentales: estudio en profundidad de un tema recurriendo a fuentes originales; con un cierto rigor científico; y todo ello, se debe traducir en una exposición oral y presentación de un trabajo escrito.
- **Estudio dirigido:** Proceso regular de enseñanza-aprendizaje que abarca una serie de pasos lógicos y que intenta conseguir objetivos de comprensión, adquisición de habilidades y resolución de problema. En las sesiones expositivas, cada uno de los integrantes de un grupo presentan de forma oral un trabajo, preparado y presentado de forma escrita previamente, que se dirige al resto de compañeros de su grupo-clase para que lo pongan en práctica.
- **Estudio de casos:** Técnica de aprendizaje donde el sujeto se enfrenta a la descripción de una situación específica que plantea un problema que ha de ser comprendido, valorado y resuelto por un grupo de personas, a través de un proceso de discusión. Es, por tanto, una técnica grupal que fomenta la participación del alumno y desarrolla la actividad y el espíritu crítico, que prepara para la toma de decisiones, y enseña a defender los argumentos y contrastar las opiniones del resto de componentes del grupo.
- **Aprendizaje basado en problemas:** El problema o conjunto de problemas es el punto de partida del aprendizaje de cada bloque temático. No se tratará de resolver problemas sin más, sino que el problema a resolver plantea una serie de interrogantes que los alumnos, en grupos de trabajo, van a tener que abordar y solucionar, y para el que no han recibido formación concreta alguna. Por lo tanto, el alumno debe de adquirir los conocimientos y destrezas necesarios para su resolución. No se trata de abarcar todos los contenidos de un programa, sino que se pretende adquirir habilidades para buscar el conocimiento necesario para resolver situaciones del ámbito profesional dentro del área de la educación física. Bajo un enfoque completo de aprendizaje con diversas actividades, para ejercitarse en la aplicación del conocimiento funcional, con el fin de lograr las competencias que se persiguen en esta asignatura.

### 6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA <sup>(1)</sup>	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Bloques de contenidos teóricos	30	Actividades individuales del aula virtual	30
Bloques de contenidos prácticos	30	Actividades grupales (Diseño y planificación previa) para su exposición y entrega final	30
Evaluación teórico-practica	3	Actividades complementarias	5
		Actividades voluntarias	5
Total presencial	<b>63</b>	Total no presencial	<b>70</b>



TOTAL presencial + no presencial	<b>133</b>
----------------------------------	------------

- (1) Actividad presencial a distancia es cuando un grupo sigue una videoconferencia de forma síncrona a la clase impartida por el profesor para otro grupo presente en el aula.

## 7. Sistema y características de la evaluación

Criterio: cuando al menos el 50% de los días lectivos del cuatrimestre transcurran en normalidad, se asumirán como criterios de evaluación los indicados en la guía docente. Se recomienda la evaluación continua ya que implica minimizar los cambios en la agenda.

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Prueba de evaluación de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura	40%	Examen de la asignatura establecido en la fecha oficial del calendario de exámenes de la UVA.
Presentación teórica y Exposición práctica de un trabajo grupal	20%	Entrega de un trabajo grupal a través del aula virtual de la asignatura 24h antes de su exposición. El no aceptar dichas normas supondrá la calificación del trabajo con la nota de 0 puntos.
Asistencia y participación activa en las clases prácticas	20%	Registro de participación de forma activa. Con asistencia mínima y obligatoria al 85% del total de las 13 sesiones prácticas. La ausencia justificada a las clases se debe presentar al profesor responsable con justificante médico u otro que el profesor determine válido. La ausencia justificada o participación inactiva, por lesión u otra causa justificada, supondrá tener que realizar un trabajo complementario sobre la temática de la sesión práctica que deberá ser entregado en el aula virtual antes del comienzo de la próxima sesión. Sin su presentación la participación a la sesión será valorada con una nota de 0 puntos.
Asistencia y participación activa en las clases teóricas	20%	Registro de participación (5%) y entrega de tareas que se califican en su conjunto con el cálculo de su nota media proporcional (15%). Se tomará registro de la asistencia, no siendo esta obligatoria. La ausencia de participación y/o entrega de tareas será calificada con un valor de 0 puntos.

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

#### Convocatoria ordinaria:

-La asignatura se aprueba cuando el cálculo de los cuatro apartados descritos anteriormente sea igual o superior a 5 puntos. Será necesario tener un 5 en cada apartado para poder calcular el promedio ponderado y otorgar la calificación final de la asignatura. En caso contrario, la calificación será de 4.0 o inferior, según corresponda.

#### Convocatoria extraordinaria:

-Cuando la calificación en alguno de los apartados sea inferior a 5.0 puntos o No Presentado (NP) en la convocatoria ordinaria. El alumno, deberá presentarse a aquellas partes en las que haya obtenido menos de 5.0 puntos. El profesor determinará la tarea/examen que deberá realizar en relación con cada apartado no superado en convocatoria ordinaria, para ser presentado como tarea en el aula virtual y/o realizar el correspondiente examen en la fecha oficial publicada por la UVA para esta convocatoria. El valor, será el mismo que el porcentaje aplicado para la convocatoria ordinaria, guardándose la nota más ventajosa de cada uno de los apartados.



## 8. Consideraciones finales

El estudiante debe estar atento al principio del cuatrimestre a cuanta información se facilite de forma presencial o a través del aula virtual Moodle de la asignatura respecto a la temporalización de los contenidos de la asignatura para la parte teórica y práctica, así como de la distribución de grupos y pertenencia a los mismos para la realización de tareas grupales. Los cambios de grupos sólo se permitirán, previa autorización de la Universidad y comunicación en los primeros quince días de clase al profesor responsable.

El alumno deberá consultar el correo electrónico de la UVA y notificaciones del servicio de mensajes del aula virtual para estar informado de las comunicaciones pertinentes, tanto durante el periodo de tiempo lectivo, como vacacional y durante las convocatorias de exámenes.

Es aconsejable la utilización de las tutorías, tanto para resolver las dudas como para recibir el asesoramiento necesario sobre la preparación de la asignatura, que se desarrollarán preferiblemente de forma virtual y previa confirmación por correo electrónico por parte del profesor, con un mínimo de 24h de antelación, para cumplir con la normativa COVID. En su horario oficial, salvo consenso entre profesor-alumno.

Esta guía docente, es abierta y flexible y podrá sufrir las modificaciones que el profesor/es responsable/s de la asignatura y/o la Universidad de Valladolid estimen oportunas en cada momento, con el fin de optimizar los recursos disponibles, el proceso de enseñanza-aprendizaje y el estado de salud de la comunidad universitaria.

