

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



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Juegos motores y Educación física

Titulación: Grado en Educación Infantil

Carácter: Optativo

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial/A distancia

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 8º

Profesores/Equipo Docente: D. Alfonso González Garrido; Dña. Carmen Boquete Pumar

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias básicas

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.

Competencias generales

CG1 Comprender y relacionar los conocimientos generales y especializados propios de la profesión teniendo en cuenta tanto su singularidad epistemológica como la especificidad de su didáctica.

CG2 Concebir la profesión docente como un proceso de aprendizaje permanente adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida y comprometido con la innovación, la calidad de la enseñanza y la renovación de prácticas docentes, incorporando procesos de reflexión en la acción y la aplicación contextualizada de experiencias y programas de validez bien fundamentada.

CG3 Comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza-aprendizaje en particular.

CG9 Capacidad para desenvolverse inicialmente en el desempeño profesional y para afrontar los retos laborales con seguridad, responsabilidad y preocupación por la calidad.

CG15 Capacidad, iniciativa y motivación para aprender, investigar y trabajar de forma autónoma.

CG18 Capacidad para diseñar y gestionar proyectos

Competencias específicas

CEM3 Conocer los fundamentos de atención temprana. Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales y afectivas.

CEM21 Atender a las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.

CEM52 Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de esta etapa, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.

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 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	750	

2.4. Metodologías docentes

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título:

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Método expositivo. Lección magistral	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones.
MD2	Estudio individual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; uso de las TIC; participación en foros de discusión, etc.)
MD3	Aprendizaje colaborativo	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa.
MD4	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD5	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc.
MD6	Aprendizaje orientado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
MD7	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante. Presencial o mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo o videoconferencias.
MD8	Contrato de aprendizaje	Desarrollar el aprendizaje autónomo.
MD9	Autoevaluación	Valoración de los propios conocimientos, aptitudes y adquisición de competencias.

MD10	Heteroevaluación	Evaluación del alumno realizada por el profesor
------	------------------	---

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: 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: 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

Guío Gutiérrez, F. (2022). El juego motor para la enseñanza y aprendizaje de las competencias de la educación física. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 45.

Navarro-Adelantado, V., y Pic, M. (2022). Revisión crítica de las principales influencias sobre el juego motor de tríada. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 45.

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

Bibliografía recomendada

Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Editorial Inde.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. 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-infantil/#masInfo#container3>