

PROYECTO DOCENTE

JUEGOS MOTORES Y HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

Curso: 2023/24

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Titulación:	GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
Año Plan de Estudios:	2010
Curso de Implantación:	2013/14
Centro Responsable:	Facultad de Ciencias de la Educación
Nombre Asignatura:	Juegos Motores y Habilidades Motrices Básicas
Código:	5440026
Tipología:	OPTATIVA
Curso:	TERCERO
Periodo de Impartición:	PRIMER CUATRIMESTRE
Créditos ECTS:	6
Horas Totales:	150
Área/s:	DIDÁCTICA DE LA EXPRESIÓN CORPORAL
Departamento/s:	EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE

PROFESORADO

Jiménez Roldán, Manuel Jesús

manueljr@euosuna.org

Tutoría: Martes - 11:00- 13:00

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

OBJETIVOS:

El profesorado guiará al alumnado para:

- Conocer el origen, evolución, características y taxonomías del juego motor en Educación Infantil.

- Conocer el origen, evolución, características y taxonomías de las habilidades motrices básicas en Educación Infantil.

- Conocer, experimentar y valorar las posibilidades del juego motor en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la infancia.

- Conocer, experimentar y valorar las posibilidades de las habilidades motrices básicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Diseñar sesiones de juegos motores en atención a la diversidad e igualdad de género.

- Utilizar el juego motor como recurso didáctico y como contenido de enseñanza.

- Conocer y valorar la importancia del juego motor y el desarrollo de las habilidades motrices básicas en el Curriculum de Educación Infantil.

COMPETENCIAS:

Generales de Título:

GT1. 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.

GT2. 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.

GT3. Comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos

de enseñanza-aprendizaje en particular.

GT4. Fomentar y garantizar el respeto a los Derechos Humanos y a los principios de accesibilidad universal, igualdad, no discriminación y los valores democráticos y de la

cultura de la paz.

Generales de Infantil:

Gl01. Conocimientos propios de la profesión.

Gl03. Capacidad para organizar y planificar.

Gl09. Reconocimiento a la diversidad y la multiculturalidad.

Gl12. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica, transfiriéndolos a nuevas

situaciones.

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

Bloque I. Las habilidades motrices básicas.

Bloque II. Los juegos motores en el currículo de Educación Infantil.

Bloque III. Los juegos tradicionales y populares, y su aplicación didáctica.

Bloque IV. Los juegos motores en atención a la diversidad e igualdad de género.

RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

CONTENIDOS TEÓRICOS:

BLOQUE I. LAS HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS

- Presentación de la asignatura.
- Organización de grupos de trabajo.
- Tema 1. Habilidades motrices en Educación Infantil.
- 1.1. Clasificación general de las habilidades motrices.
- 1.2. Características de las habilidades motrices.
- 1.3. Habilidades motrices básicas: locomotrices (desplazamientos, saltos y giros); manipulativas (lanzamientos y recepciones).

- Tema 2. Diseño de sesiones para el desarrollo de habilidades motrices básicas en la Infancia.

- 2.1. Elementos constituyentes de sesión.
- 2.2. Fases y partes de la sesión.
- 2.3. Factores influyentes en el diseño de sesiones.
- 2.4. Principios didácticos y orientaciones metodológicas para el diseño de sesiones en Educación Infantil.

BLOQUE II. LOS JUEGOS MOTORES EN EL CURRÍCULO DE INFANTIL

- Tema 3. El juego.

- 3.1. Visión fenomenológica y enfoque teórico del juego.
- 3.2. Características del juego.
- 3.3. Clasificación del juego: de ejercicio, simbólico y de reglas.

- Tema 4. El juego motor como modelo pedagógico.

- 4.1. Características del juego motor.
- 4.2. Propuesta de juegos motores.
- 4.3. Juegos sensoriomotores.
- 4.4. Juegos de orientación corporal y estructuración espacio-temporal.
- 4.5. Juegos de coordinación motriz.
- 4.6. Juegos de dramatización.

- Tema 5. El juego creativo en Educación Infantil.

- 5.1. Juegos motores creativos.
- 5.2. Actividades psicomotrices creativas.

BLOQUE III. LOS JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES, Y SU APLICACIÓN DIDÁCTICA

- Tema 6. Los juegos populares y tradicionales en la etapa de infantil.

- 6.1. Conocimiento de los juegos populares y tradicionales en Andalucía.
- 6.2. Diseño de actividades motrices aplicadas a la infancia mediante juegos populares y tradicionales como recurso didáctico.

BLOQUE IV. LOS JUEGOS MOTORES EN ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E IGUALDAD DE GÉNERO

- Tema 7. Los juegos motores como recurso didáctico para la atención a las necesidades de apoyo educativo en la infancia.

- 7.1. El juego motor para atender la diversidad de género y familiar.
- 7.2. Promoción de la igualdad de género a través de los juegos motores.
- 7.3. Actividades motrices para desarrollar la inclusión y la atención al alumnado con diversidad funcional.
- CONTENIDOS PRÁCTICOS:

Se realizarán sesiones prácticas en instalaciones deportivas habilitadas para el desarrollo de la asignatura, cuyos contenidos estarán directamente relacionados con los objetivos docentes, las competencias y los contenidos teóricos de la asignatura.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Clase teórico/Prácticas: 40 horas

Clases Prácticas en aula: 20 horas

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

a) Normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas

https://euosuna.org/images/archivos/estudios/NORMATIVA_REGULADORA_EVALUACION.pdf

b) Criterios de Evaluación Generales:

SOBRE LOS CONTENIDOS TEÓRICOS

Al inicio del curso el profesorado establecerá en el Proyecto Docente los criterios de calificación de la parte teórica de la asignatura. Para superar esta parte de la asignatura es

preciso obtener al menos un 50% de su valor máximo.

- SOBRE LOS CONTENIDOS PRÁCTICOS

OPCIÓN A

Al inicio del curso el profesorado establecerá en el Proyecto Docente los criterios de calificación de la parte práctica de la asignatura. Para superar esta parte es preciso que el

alumnado participe en el mínimo de sesiones prácticas presenciales requeridas y establecidas por el profesorado a principio de curso y obtenga una puntuación de al menos, un 50% de su valor máximo. La participación debe ser activa, de forma que, si el alumnado asiste a la sesión, pero no interviene en las actividades propuestas, la asistencia no será contabilizada. Igualmente, la puntualidad, interés, cuidado del material e indumentaria deportiva serán tenidos en cuenta.

OPCIÓN B

El alumnado que no cumpla con el requisito de asistencia mínima a las sesiones prácticas estipulado en el Proyecto Docente deberá realizar una prueba específica, la cual será definida en dicho documento correspondiente al curso académico en cuestión. En esta prueba se contemplará la figura del estudiantado con necesidades académicas especiales (al que se le realizarán, dentro de dicha prueba, las adaptaciones pertinentes), que incluye las situaciones personales de grave dificultad o discapacidad, los casos de embarazo y la compaginación de estudios con la actividad laboral. Para superar la asignatura es preciso obtener al menos un 50% de su valor máximo.

- ASPECTOS GENERALES

En caso de que el alumnado no supere la totalidad de los apartados contemplados en la evaluación al inicio del curso, las puntuaciones obtenidas en aquellos que sí han sido superados serán respetadas hasta la convocatoria del mes de diciembre del curso en consideración.

En todo el proceso de evaluación se seguirá lo dispuesto en el Título III, Capítulo 4º del Reglamento General de Actividades Docentes de la Universidad de Sevilla, así como en la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, aprobada por el Consejo de Gobierno en su sesión de 29 de septiembre de 2009.

Al inicio del curso el profesorado establecerá en el Proyecto Docente los criterios de calificación para las convocatorias.

Criterio de calificación

EVALUACIÓN CONTINUA (OPCIÓN A)

Conectada con el Aprobado por curso de la normativa reguladora de Evaluación y Calificación de las asignaturas, capítulo II. Sistemas de Evaluación, artículo 8, de la Universidad de Sevilla.

- Sobre los CONTENIDOS TEÓRICOS: 70% de la calificación.

Los requisitos de los/as estudiantes son los siguientes:

- Asistencia y participación en la dinámica de las clases en el porcentaje que designe la profesora.

- Entrega de las actividades del proyecto de trabajo, relacionado con textos y material

documental complementarios y tareas conectadas con los contenidos temáticos de la

asignatura que constituirá un 20% de la calificación.

-Examen tipo test y/o desarrollo durante la última semana de clases. Constituirá un 50% de la calificación.

- Sobre los CONTENIDOS PRÁCTICOS: 30% de la calificación.

Los requisitos de los/as estudiantes son los siguientes:

- Se admitirán dos ausencias en la totalidad de las clases prácticas impartidas en el curso. Los informes médicos y similares son aspectos informativos, pero no justifican ni compensan en ningún caso, la falta de asistencia.

- Entrega de actividades y de memoria final sobre el proyecto práctico del curso. Constituirá el 30% de la calificación.

EVALUACIÓN EN CONVOCATORIA OFICIAL (OPCIÓN B)

- Sobre los CONTENIDOS TEÓRICOS: 70% de la calificación.

El alumnado que no haya cumplido los requisitos de evaluación continua, conectada con el

Aprobado por curso tendrá las siguientes condiciones:

- Examen tipo test y/o desarrollo de los contenidos del curso, que constituye un 50% de la calificación.

- Examen de desarrollo sobre los contenidos del proyecto de trabajo relacionados con el material documental complementario del curso que constituirá un 20% de la calificación.

- Sobre los CONTENIDOS PRÁCTICOS: 30% de la calificación.

El alumnado que no haya cumplido los requisitos de la evaluación continua, conectada con el Aprobado por curso se acogerá a la Opción B, consistente en:

- Examen escrito sobre los contenidos prácticos de la asignatura.

ASPECTOS A CONSIDERAR EN LA EVALUACIÓN

*Para aprobar la asignatura es necesario superar todas las partes teóricas y prácticas de la misma, cuyas partes aprobadas se guardarán hasta la 3ª convocatoria incluida del curso en el que se imparte.

*Los trabajos solo se recepcionarán entregados en tiempo y forma, según disponga la profesora.

*La copia o plagio en cualquier tipo de actividad de evaluación constituye un delito, y se calificará con un 0 como nota de dicha evaluación, tanto si es una prueba o trabajo individual como en grupo (aplicándose entonces a todos los miembros del grupo).

c) Criterios de Evaluación para alumnos con necesidades académicas especiales

Los alumnos con necesidades académicas especiales tendrán las adaptaciones metodológicas necesarias.

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Clases teóricas:

El profesorado, mediante la adaptación y aplicación de técnicas, bien centradas en la interacción y el debate o en la tarea, facilitará la consecución de objetivos y competencias.

Clases prácticas:

El profesorado, mediante la adaptación y aplicación de técnicas, bien centradas en la interacción y el debate o en la tarea, facilitará la consecución de objetivos y competencias.

HORARIOS DEL GRUPO DEL PROYECTO DOCENTE

<https://euosuna.org/index.php/es/planificacion-de-la-ensenanza-544>

CALENDARIO DE EXÁMENES

<https://euosuna.org/index.php/es/planificacion-de-la-ensenanza-544>

TRIBUNALES ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN Y APELACIÓN

Pendiente de Aprobación

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Jugar por Jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en el aprendizaje infantil

Autores: Berruezo, P. y Lázaro, A.

Edición: MAD S.L.

Publicación: 2009

ISBN: 978-84-676-1305-6

- Los juegos tradicionales y populares en Andalucía Autores: Cara-Muñoz, J.F. y Martínez-Sánchez,

J.A.

Edición: Wanceulen Publicación: 2021

ISBN: 978-84-1883-151-5

- Evaluación de las habilidades motrices básicas

Autores: Fernández-García, E., Gardoqui-Torralla, M.L. y Sánchez-Bañuelos, F.

Edición: Inde

Publicación: 2007

ISBN: 978-84-9729-087-6

- El cuento motor en la Educación Infantil y en la Educación Física escolar

Autores: Ruiz Omeñaca, J.V.

Edición: Wanceulen Publicación: 2011

ISBN: 978-84-9993-107-4

-Juegos motrices cooperativos

Autores: Bantulá, J. Edición: Paidotribo Publicación: 2007

ISBN: 978-84-8019-357-3

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

-¿Jugamos? El juego con niños y niñas de 0 a 6 años

Autores: Ferland, F. Edición: Narcea Publicación: 2005

ISBN: 978-84-2771-463-2

-Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en Educación Infantil

Autores: Conde-Caveda, J.L.

Edición: Wanceulen Publicación: 2009

ISBN: 978-84-9700-003-1

-Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años

Autores: García-López, A., Gutiérrez-Hidalgo, F., Román-García, R., Ruiz-Juan, F., Samper-Marquez, M. y Marqués-Escamez, J.L.

Edición: Wanceulen Publicación: 2008

ISBN: 978-8495-114-93-8

-El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores Autores: Navarro-Adelantado, V.

Edición: Inde Publicación: 2002

ISBN: 978-84-9729-018-0

-El juego motor en Educación Infantil

Autores: Gil-Madróna, P. y Navarro-Adelantado, V.

Edición: Wanceulen

INFORMACIÓN ADICIONAL
