

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Desarrollo motor y juego
<b>Titulación</b>	Grado Maestro/a en Educación Primaria
<b>Escuela/ Facultad</b>	Facultad de Ciencias Jurídicas, Educación y Humanidades
<b>Curso</b>	Cuarto
<b>ECTS</b>	4
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial / Online
<b>Semestre</b>	S8
<b>Curso académico</b>	2025 - 2026
<b>Docente coordinador</b>	Alfonso Trinidad Morales
<b>Docente</b>	Alfonso Trinidad Morales y Alejandro Sal de Rellán Guerra

## 2. PRESENTACIÓN

En el área de Desarrollo Motor y Juego, estudiaremos todo lo relacionado con el aprendizaje, desarrollo y evolución de la motricidad del ser humano, la adquisición de las habilidades motrices básicas, los procesos implicados en el juego y los instrumentos de evaluación más apropiados para analizar de forma rigurosa la evolución del desarrollo motor a lo largo de la vida.

Al final de la asignatura, el alumnado será capaz de conocer las principales características del desarrollo motor infantil. Con ello, podrán elaborar intervenciones educativas estructuradas, acorde a las características evolutivas del niño a lo largo de la etapa de Educación Primaria, lo cual será fundamental para favorecer un desarrollo equilibrado y armónico de sus habilidades motrices.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- CB02. 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.
- CB04. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

### Competencias generales:

- CG02. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- CG10. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.

**Competencias transversales:**

- CT02. Aprendizaje autónomo. Conjunto de habilidades para seleccionar estrategias de búsqueda, análisis, evaluación y gestión de la información procedente de fuentes diversas, así como para aprender y poner en práctica de manera independiente lo aprendido.
- CT03. Trabajo en equipo. Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- CT05. Análisis y resolución de problemas. Ser capaz de evaluar de forma crítica la información, descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes, reconocer patrones, y considerar otras alternativas, enfoques y perspectivas para encontrar soluciones óptimas y negociaciones eficientes.
- CT07. Liderazgo. Ser capaz de orientar, motivar y guiar a otras personas, reconociendo sus capacidades y destrezas para gestionar eficazmente su desarrollo y los intereses comunes.
- CT09. Mentalidad global. Ser capaz de mostrar interés y comprender otros estándares y culturas, reconocer las propias predisposiciones y trabajar con efectividad en una comunidad global.

**Competencias específicas:**

- CE58. Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la Educación Física.
- CE59. Conocer el currículo escolar de la Educación Física.
- CE60. Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades deportivas dentro y fuera de la escuela.
- CE61. Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1. Comprender los procesos básicos del aprendizaje motor, del desarrollo motor y las conductas motrices de los alumnos de primaria.
- RA2. Identificar los elementos básicos del desarrollo motor en el estadio evolutivo del alumnado de primaria, así como las características físicas y aspectos corporales de las etapas del desarrollo de estos estudiantes.
- RA3. Conocer los distintos aspectos, características, teorías y recursos de los juegos motrices y deportivos, así como su relevancia en el desarrollo motor de los alumnos y su puesta en práctica en las Clases de Educación Física.
- RA4. Analizar y valorar críticamente las aportaciones del juego y el deporte como medio de aprendizaje, así como sus posibilidades y repercusiones en el desarrollo motor de los alumnos en la etapa de primaria, obteniendo información de utilidad para futuras intervenciones didácticas.
- RA5. Diseñar, poner en práctica, dirigir y evaluar, procedimientos, estrategias, juegos, actividades lúdicas y deportivas, para fomentar el desarrollo de habilidades motrices en los alumnos de primaria. Teniendo en cuenta en las propuestas educativas los criterios y las circunstancias que en el desarrollo motor puedan presentar los alumnos de esta etapa educativa.
- RA6. Emplear el juego y el deporte de forma global como recurso de enseñanza - aprendizaje para desarrollar las áreas del currículo y contenidos del área de Educación Física.
- RA7. Utilizar el juego y el deporte como una herramienta de aplicación educativa, dirigiéndolo, orientándolo y modificándolo en función de las características del grupo clase, de los distintos entornos y con diferentes materiales.
- RA8. Manifestar una actitud reflexiva y crítica sobre las implicaciones que presenta la Educación Física y su relación con aspectos del desarrollo integral que afectan a los alumnos de primaria en la sociedad actual.
- RA9. Inculcar y valorar la importancia del respeto a las normas y a las reglas desde el juego y las actividades deportivas, lúdicas en la formación del alumnado de primaria.
- RA10. Aplicar la creatividad en el diseño de estrategias, materiales y recursos para la puesta en práctica de actividades lúdicas.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CT3, CE58, CE59	RA1. Comprender los procesos básicos del aprendizaje motor, del desarrollo motor y las conductas motrices de los alumnos de primaria.
CB4, CT3, CT5, CE58, CE59	RA2. Identificar los elementos básicos del desarrollo motor en el estadio evolutivo del alumnado de primaria, así como las características físicas y aspectos corporales de las etapas del desarrollo de estos estudiantes
CB2, CT3, CE58	RA3. Conocer los distintos aspectos, características, teorías y recursos de los juegos motrices y deportivos, así como su relevancia en el desarrollo motor de los alumnos y su puesta en práctica en las Clases de Educación Física.
CB2, CT5, CE58, CE59	RA4. Analizar y valorar críticamente las aportaciones del juego y el deporte como medio de aprendizaje, así como sus posibilidades y repercusiones en el desarrollo motor de los alumnos en la etapa de primaria, obteniendo información de utilidad para futuras intervenciones didácticas.
CB2, CB4, CG02, CT03, CE60, CE61	RA5. Diseñar, poner en práctica, dirigir y evaluar, procedimientos, estrategias, juegos, actividades lúdicas y deportivas, para fomentar el desarrollo de habilidades motrices en los alumnos de primaria. Teniendo en cuenta en las propuestas educativas los criterios y las circunstancias que en el desarrollo motor puedan presentar los alumnos de esta etapa educativa.
CB2, CT05, CT07, CE60, CE61	RA6. Emplear el juego y el deporte de forma global como recurso de enseñanza - aprendizaje para desarrollar las áreas del currículum y contenidos del área de Educación Física.
CB2, CG02, CT05, CT07, CE61	RA7. Utilizar el juego y el deporte como una herramienta de aplicación educativa, dirigiéndolo, orientándolo y modificándolo en función de las características del grupo clase, de los distintos entornos y con diferentes materiales.
CB4, CG10, CT09, CE60	RA8. Manifestar una actitud reflexiva y crítica sobre las implicaciones que presenta la Educación Física y su relación con aspectos del desarrollo integral que afectan a los alumnos de primaria en la sociedad actual.
CB4, CG10, CT09, CE60	RA9. Inculcar y valorar la importancia del respeto a las normas y a las reglas desde el juego y las actividades deportivas, lúdicas en la formación del alumnado de primaria.
CB2, CB4, CG02, CT07, CE58, CE59, CE60, CE61	RA10. Aplicar la creatividad en el diseño de estrategias, materiales y recursos para la puesta en práctica de actividades lúdicas.

## 4. CONTENIDOS

En este apartado se indica el contenido de cada uno de los temas contenidos en las unidades de aprendizaje que se detallan a continuación:

- Desarrollo motor y aprendizaje motor.
- Etapas del desarrollo motor.
- Desarrollo físico y motriz en primaria.
- Concepto de juego y deporte, clasificaciones y tipos.
- El juego y el deporte en las etapas evolutivas.
- Juegos motrices.
- Actividades deportivas en la educación física.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral.
- Aprendizaje cooperativo.
- Método del caso.

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	5
Seminarios de aplicación práctica	15
Elaboración de informes y escritos	7
Exposiciones orales de trabajos	2
Análisis de casos	13
Diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención	6
Debate y coloquio	5
Trabajo autónomo	33
Tutoría	12
Pruebas de conocimiento	2
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

### Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	5
Clases virtuales	15
Elaboración de informes y escritos	7
Exposiciones orales de trabajos	2
Análisis de casos	13
Diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención	6
Foro virtual	5
Estudio de contenidos y documentación complementaria	33
Tutoría virtual	12

Pruebas presenciales de conocimiento	2
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Exposiciones orales	5%
Informes y escritos	10%
Caso /Problema	10%
Trabajos de diseño de estrategias, procedimientos y planes de intervención	15%
Prueba presencial de conocimiento	60%

### Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Exposiciones orales	5%
Informes y escritos	10%
Caso /Problema	10%
Trabajo de diseño de estrategias y planes de intervención	15%
Prueba presencial de conocimiento	60%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

NOTA: Las actividades de evaluación estarán disponibles con, al menos, 2 semanas de antelación para poder ser pensadas, realizadas y presentadas con tiempo suficiente. Únicamente se admitirá una entrega por actividad. Las entregas con retraso no serán evaluadas bajo ningún concepto y se tendrán como no entregadas con una calificación de 0. Asimismo, se realizará una sola corrección formal por actividad.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la media de las actividades y también en la prueba final, para que ambas partes puedan hacer media.

Recuerda que el plagio supone una falta muy grave, implica el suspenso de la actividad y pérdida de convocatoria, tal y como queda recogido en el Artículo 5, Capítulo II de la normativa disciplinaria de la Universidad Europea. Esto incluye el reutilizar actividades de una asignatura y entregarlas en otra, en

especial para unidades didácticas (salvo que se trate de una actividad interdisciplinar planificada por los docentes de las asignaturas implicadas).

Cualquier estudiante que disponga o se valga de medios ilícitos en la celebración de una prueba de evaluación, tendrá la calificación de suspenso (0) en la prueba de evaluación de la convocatoria en la que se haya producido el hecho y podrá asimismo ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario (Reglamento de Evaluación de las Titulaciones Oficiales de Grado de la Universidad Europea, Artículo 7, apartado 12).

Como futuros docentes, debemos ser muy cuidadosos en el uso de nuestra lengua. Por eso, será de aplicación la normativa lingüística y, por ello, se podrán deducir hasta 2 puntos de la calificación.

## **7.2. Convocatoria extraordinaria**

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la media de las actividades y también en la prueba final, para que ambas partes puedan hacer media.

En caso de recuperar en convocatoria extraordinaria cualquier actividad que haya obtenido una calificación menor a 5,0 en la convocatoria ordinaria, se asumirá la calificación de la convocatoria extraordinaria, sea esta mayor o menor a la obtenida en la convocatoria anterior.

Recuerda que el plagio supone una falta muy grave, implica el suspenso de la actividad y pérdida de convocatoria, tal y como queda recogido en el Artículo 5, Capítulo II de la normativa disciplinaria de la Universidad Europea. Esto incluye el reutilizar actividades de una asignatura y entregarlas en otra, en especial para unidades didácticas (salvo que se trate de una actividad interdisciplinar planificada por los docentes de las asignaturas implicadas).

Cualquier estudiante que disponga o se valga de medios ilícitos en la celebración de una prueba de evaluación, tendrá la calificación de suspenso (0) en la prueba de evaluación de la convocatoria en la que se haya producido el hecho y podrá asimismo ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario (Reglamento de Evaluación de las Titulaciones Oficiales de Grado de la Universidad Europea, Artículo 7, apartado 12).

### **Supuestos prácticos de calificación y media de la asignatura:**

#### **Prueba de conocimiento NP o suspenso:**

- Si se obtiene una calificación igual o superior a 5 en la media de las actividades, pero el alumno no se presenta a la prueba final, la calificación media final de la asignatura será un 4,0 (suspenso).
- Si se obtiene una calificación igual o superior a 5 en la media de las actividades, pero la calificación de la prueba final es inferior a 5, la calificación media final de la asignatura será la de la prueba de conocimiento.

#### **Actividades evaluables NP o suspenso:**

- Si se obtiene una calificación igual o superior a 5 en la prueba de conocimiento, pero la calificación media de las actividades es inferior a 5, la calificación final de la asignatura será la media de las actividades.

- Si se obtiene una calificación igual o superior a 5 en la prueba de conocimiento, pero el alumno no presenta ninguna actividad, la calificación media final de la asignatura será un 4,0 (suspense).

#### Media de la asignatura suspensa:

- Si la calificación media de las actividades y la calificación de la prueba de conocimiento son inferiores a 5, la calificación final de la asignatura será la media resultante entre ambas calificaciones.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

#### Modalidad presencial:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Sesiones para promover el desarrollo motor en la etapa de Educación Primaria	Semana 12
Actividad 2: Batería de juegos para trabajar las habilidades motrices básicas	Semana 15
Prueba presencial de conocimiento	Semana 17

#### Modalidad online:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: Sesiones para promover el desarrollo motor en la etapa de Educación Primaria	Semana 12
Actividad 2: Batería de juegos para trabajar las habilidades motrices básicas	Semana 15
Prueba presencial de conocimiento	Semana 17

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Adams, C., Klissouras, V. y Levarlet-Joye, H. (1993). *EUROFIT-European test of physical fitness* (2.ª edición). Council of Europe. Committee for the development of sport.
- Arias, W. L. (2008). *Fundamentos del aprendizaje*. Arequipa: Vicarte.
- Baro, A. (2011). *Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento*. <[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_40/ALEJANDRA\\_BARO\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf)>
- Bolaños, D. F. (2010). *Desarrollo motor, movimiento e interacción*. Colombia: Kinesis.

- Cañizares, J. M. y Carbonero, C. (2009). *Currículum de Educación Física en Primaria. Aclaraciones terminológicas*. Sevilla: Wanceulen.
- Cañizares, J. M. y Carbonero, C. (2016). *Aprendizaje Motor del niño en edad escolar*. Sevilla: Wanceulen.
- Costas, C. (2009). Evaluación del desarrollo en atención temprana. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(2), 39-55.
- Forner, A. (1983). Valoración diagnóstica de la Batería Piaget-Head (primera parte). *Infancia y Aprendizaje*, 11, 69-82.
- Godoy, R. (1995). *Examen psicomotor de Picq y Vayer*. Academia.edu. <www.academia.edu>
- Guillén, E. I., Carrió, J. C. y Fernández, M. A. (2002). *Sistema nervioso y actividad física*. En Guillen, M. y Linares, D. (coords.). *Bases biológicas y fisiológicas del movimiento humano*. Madrid: Médica Panamericana.
- Gutiérrez, M. (2004). *Aprendizaje y desarrollo motor* Sevilla.
- Gutiérrez, M. (2008). *Aprendizaje y desarrollo motor*. Librería deportiva. Madrid: Fondo Editorial Fundación San Pablo Andalucía (CEU).
- Lawther, J. D. (1983). *Aprendizaje de las habilidades motrices*. Barcelona: Paidós.
- Magill, R. A. (1993). *Motor Learning: concepts and applications*. Iowa, EE. UU.: Dubuque.
- Oña, A. (1999). *Control y aprendizaje motor*. Madrid: Síntesis.
- Oña, A. (2005). *Actividad física y desarrollo: ejercicio físico desde el nacimiento*. Sevilla: Wanceulen.
- Oxendine, J. B. (1979). Emotional Arousal and Motor Performance. *Quest*, 1, 23-32. <<http://dx.doi.org/10.1080/00336297.1970.10519673>>
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego existo*. Sevilla: Wanceulen.
- Parlebas, P. (2002). *Juegos, Deporte y Sociedad: Léxico de Praxiología Motriz*. Paidotribo: Barcelona.
- Riera, J. (1989). *Fundamentos del aprendizaje de la técnica y táctica deportivas*. Barcelona: INDE.
- Riera J. (2005). *Habilidades en el deporte*. Barcelona: INDE.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Barcelona: INDE.
- Ruiz, L. M. (1994). *Deporte y aprendizaje*. Madrid: Visor.
- Ruiz, L. M., Gutiérrez, M. y Navarro, F. (2001). *Desarrollo, comportamiento motor y deporte*. Barcelona: Síntesis.
- Sánchez-Bañuelos, F. (1992). *Bases para una Didáctica de la Educación Física y los Deportes*. Madrid: Gymnos.
- Schmidt, R. A. Lee, T. (2005). *Motor Control and Learning. A behavioural emphasis*. Illinois, EE. UU.: Human Kinetics.
- Whitebreas, D., Coltman, P. y Lander, R. (2009). Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational & Child Psychology*. 26(2), 40-52.

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## **11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN**

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.