

# GUIA DE APRENDIZAJE

## Teoría y práctica del juego: físico y digital

### 1. FICHA DESCRIPTIVA

<b>Titulación:</b>	Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (CAFyD)
<b>Créditos:</b>	6.00
<b>Materia:</b>	Actividad Física y Ciencias del Deporte
<b>Año académico:</b>	2025-2026
<b>Tipo:</b>	Obligatoria
<b>Semestre:</b>	Segundo curso
<b>Código - asignatura:</b>	TPG-Teoría y práctica del juego: físico y digital
<b>Grupo:</b>	
<b>Idioma de impartición:</b>	

### 2. BLOGS TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Introducción al concepto de juego:

- Definición y función del juego en el aprendizaje y desarrollo motor y cognitivo.
- Tipo de juegos: juegos físicos, juegos digitales y juegos híbridos (físico y digital).

Teoría del juego motriz y cognitivo:

- Principios y dinámicas del juego motriz.
- Estructura y organización de juegos motores adaptados a diferentes edades y niveles de competencia.
- Juegos que estimulan procesos cognitivos como la concentración, la resolución de problemas y la memoria.
- Integración de tareas cognitivas dentro de juegos motores.

Diseño de juegos utilizando el medio físico y digital:

- Creación y adaptación de juegos motores en espacios físicos: gimnasios, espacios al aire libre, escuelas.
- Introducción de tecnologías digitales (aplicaciones móviles, dispositivos de realidad virtual y aumentada) para diseñar juegos interactivos e inmersivos.
- Integración de juegos digitales y tecnologías como recursos educativos y motivacionales en la actividad física.

Aplicación de juegos en contextos urbanos y no urbanos:

- Diseño de juegos motores y cognitivos adaptados en espacios urbanos (parques, calles, plazas públicas) y no urbanos (zonas naturales, espacios de montaña).

- Estrategias para maximizar la participación en contextos diversos, teniendo en cuenta los recursos disponibles.

Evaluación y adaptación de juegos a públicos diversos:

- Identificación de las necesidades y características del público destinatario.
- Adaptación de juegos para diferentes grupos de edad, habilidades y condiciones físicas.
- Métodos de evaluación del impacto del juego en el desarrollo motor, cognitivo y social.

Gestión y dirección de actividades motrices en diferentes entornos:

- Planificación y ejecución de actividades de juego adaptadas a grupos específicos (escuelas, casales de verano, grupos deportivos, comunidades).
- Técnicas para gestionar la seguridad, motivación e inclusión en actividades físicas y digitales.

Uso de la tecnología para el aprendizaje y la evaluación:

- Aplicación de tecnologías como los dispositivos de seguimiento de movimiento, gamificación y simulaciones digitales para la creación y análisis de juegos.
- Uso de aplicaciones para la recogida de datos de participación y rendimiento en actividades motrices y cognitivas.

### 3. ENFOQUES METODOLÓGICOS

---

MD2. Estudio y resolución de casos prácticos

MD3. Aprendizaje basado en problemas

MD4. Aprendizaje cooperativo

MD5. Aprendizaje por proyectos

MD6. Trabajo de síntesis

### 4. COMPETENCIAS

---

Conocimientos:

21. Identificar nuevas tendencias en el ámbito de las ciencias de la actividad física y el deporte, incorporándolas en el propio proceso de aprendizaje con sentido crítico.

Habilidades:

1. Hacer un uso eficaz e integrador de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito de la actividad física y el deporte.
2. Comunicarse eficazmente, de forma oral o escrita en catalán y castellano en el desarrollo de la actividad profesional y académica relacionada con la actividad física y el deporte, adaptando el discurso al público objetivo.
5. Participar en la generación de propuestas de emprendimiento, innovación y liderazgo en la actividad profesional y académica vinculada a la actividad física y el deporte.
15. Diseñar procesos de enseñanza y aprendizaje relativos a la actividad física y el deporte, seleccionando y aplicando metodologías didácticas con atención a las características individuales y contextuales de las personas.
19. Desarrollar actividades físico-deportivas de carácter recreativo y/o de entretenimiento, seleccionando y utilizando el espacio, material y equipación deportiva adecuados para cada tipo de actividad, en condiciones de seguridad y adaptándolos convenientemente a las circunstancias y a las características de los participantes.

Competencias:

4. Colaborar con equipos para lograr objetivos comunes en el marco de un proyecto académico o profesional del ámbito de la actividad física y del deporte, integrando criterios de eficacia y la diversidad de puntos de vista.
23. Actuar en los contextos académicos y profesionales con responsabilidad, proactividad y sensibilidad hacia las necesidades y expectativas de cada cual, así como las de los otros.
24. Aplicar los conocimientos adquiridos a la actividad profesional mediante la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de situaciones académicas y/o profesionales.
25. Desarrollar propuestas y proyectos profesionales relativos a las ciencias de la actividad física y el deporte en el ámbito de una empresa o institución, con autonomía y responsabilidad social.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

---

RA-M3. Confeccionar juegos de componente motriz y cognitivo utilizando tanto el medio físico como digital como herramienta de desarrollo.

RA-M4. Dirigir actividades motrices organizadas a un público concreto utilizando como medio de aprendizaje el juego en contextos urbanos y no urbanos.

## 6. EVALUACIÓN ( como evaluaremos lo que han aprendido )

---

Evaluación continuada (1.ª convocatoria):

El alumnado para poder ser evaluado con estos sistemas y en esta ponderación correspondientes a la evaluación continua, tienen que haber asistido a un 80% de las clases de la asignatura.

Recuperación (2.ª convocatoria):

- Se recuperará el total de la asignatura con un examen final en el siguiente caso:

a) si no se ha llegado al 80% de asistencia

- Se recuperará parcialmente la asignatura realizando el ítem o ítems suspendidos en los siguientes casos:

a) si la media final no llega a 5, se tendrá que recuperar el ítem o ítems suspensos.

b) si la media final es superior a 5, pero un ítem es inferior a 4, este se tendrá que recuperar (este ítem no puede ser el de mayor porcentaje).

c) si el ítem con mayor porcentaje evaluativo no llega a un mínimo de 5.

d) solo se podrá suspender un ítem para poder hacer la media ponderada final de la asignatura, siempre y cuando este esté por encima del 4 y no sea lo de mayor porcentaje.

Notas: Las notas por todos los sistemas de evaluación son: 0-4,99 (suspendido); 5-6,99 (aprobado) 7-8,99 (notable), 9-10 (excelente).

Matrícula de honor:

El profesorado de cada asignatura asignará matrícula de honor a un alumno siempre que la nota final esté entre el 9-10 y considere que es de mérito.

El alumnado no se podrá presentar a la recuperación para subir nota.

## 7. REFERENCIAS GENERALES DE LA ASIGNATURA

---

- García, F., & Rodríguez, A. (2016). Juegos y actividades deportivas: Un enfoque didáctico y pedagógico. Ediciones de la Universidad de Salamanca.



- Pérez, J. A., & Navarro, C. (2017). El juego como herramienta educativa en la actividad física y el deporte. Editorial Wanceulen.
- Práxedes, A. (2015). Juegos y deportes para la educación física. Editorial Gymnos.
- Rodríguez, M. (2019). Tecnología y actividad física: Innovación educativa en el deporte. Editorial Desclée De Brouwer.
- Sánchez, M., & López, J. (2018). Juegos motrices para el desarrollo físico y cognitivo. Editorial Deportiva Internacional.