

ADENDA DE LA GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA JUEGOS MOTORES

Curso 2019-2020

(Fecha de aprobación de la adenda: 29/04/2020)

| MÁSTER EN EL QUE SE IMPARTE | | | | | |
|--|--|-------|----------|----------|-------------|
| MÓDULO | MATERIA | CURSO | SEMESTRE | CRÉDITOS | TIPO |
| Fundamentos y Manifestaciones Básicas de la Motricidad | Manifestaciones Básicas de la Motricidad | 2º | 4º | 6 | Obligatoria |

| ATENCIÓN TUTORIAL | |
|--|--|
| HORARIO (Según lo establecido en el POD) | HERRAMIENTAS PARA LA ATENCIÓN TUTORIAL (Indicar medios telemáticos para la atención tutorial) |
| <p>Andrés B. Fernández Revelles: Lunes de 11:00 a 12:00, 15:00 a 16:00 y de 18:00 a 19:00; y miércoles de 11:00 a 12:00 y de 17:00 a 19:00.</p> <p>María Belén Cueto Martín: Lunes y miércoles de 11:00 a 14:00.</p> <p>Amador García Ramos: Martes y jueves de 9:00 a 12:00.</p> | <p>Además de la atención tutorial a los estudiantes a través de email, tenemos establecidas las siguientes vías de comunicación para atención tutorial:</p> <p>Tutoría Virtual Contextualizada (Asíncrona): Consiste en realizar un comentario en alguno de los archivos de trabajo que tienen en la carpeta-portfolio compartida con los profesores, y de forma casi instantánea y automática llega un email al profesor con enlace al documento y este puede contestar a ese comentario o cuestión desde el email, consultando o no el documento desde donde se ha realizado el comentario, y de forma automática llegará el comentario al email y al documento resolviendo la cuestión.</p> <p>Se ha realizado una página web abierta dónde se explica a los estudiantes diferentes formas de ponerse en contacto con los profesores, propuestas que se pueden encontrar en la siguiente dirección https://sites.google.com/site/juegosmotores/contactar y se resumen en:</p> <p>Tutoría Virtual (Síncrona): Consiste en concertar una cita a través de las diferentes vías de comunicación para realizar una tutoría tipo videoconferencia con Google-Meet cuyo enlace para acceder a la videoconferencia es: https://meet.google.com/fku-tdmk-vmf</p> <p>Las tutorías virtuales se deben concertar preferiblemente en horario de tutoría o también en otro horario si se ponen de acuerdo profesor y estudiantes. Este será el formato más indicado para la realización de las revisiones de trabajos y exámenes.</p> <p>Grupo de Telegram: #juegos_motores_ugr Grupo de Telegram abierto a los estudiantes de Juegos Motores con dos objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Resolver las dudas a modo de foro, pudiendo resolver las dudas el profesor, o los estudiantes entre ellos con la supervisión del profesor - Mejorar la agilidad para concertar las tutorías virtuales, realizando mensajes privados entre estudiantes y profesor. <p>Enlace al grupo: https://t.me/joinchat/Q2zaYxpwu8vivy3HWgNORJw</p> |



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES DE LA UGR
masteres.ugr.es

ADAPTACIÓN DEL TEMARIO TEÓRICO Y PRÁCTICO (Cumplimentar con el texto correspondiente, si procede)

Los contenidos de la asignatura se mantienen tanto en su parte teórica como práctica.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA METODOLOGÍA DOCENTE (Actividades formativas indicando herramientas para el desarrollo de la docencia no presencial)

Las sesiones teóricas se han cambiado en un primer periodo de transición por vídeos y presentaciones en pdf explicando el temario y posteriormente se han sustituido por sesiones utilizando Google-Meet, utilizando de apoyo la página web de la asignatura <https://sites.google.com/site/juegosmotores/clases-online> donde se encuentran los enlaces a las videoconferencias y los enlaces a los vídeos de las sesiones ya realizadas.

Creación de 3 páginas webs para centralizar la información teórica y práctica de los estudiantes, así como su conocimiento de resultados:

1. Página web de Juegos Motores centralizando la información teórico práctica:

<https://sites.google.com/site/juegosmotores>. A través de la página, entre otras cosas se puede acceder:

- A decenas de artículos, cientos de Juegos Motores, miles de vídeos de Juegos Motores, que se utilizarán para suplir las prácticas presenciales, con el análisis de vídeos de prácticas de Juegos Motores.
- La página con los enlaces para acceder a las sesiones online, y a los vídeos de las sesiones ya realizadas.
- Contactar para las tutorías

2. Página para el seguimiento de los Juegos Malabares: <https://sites.google.com/go.ugr.es/malabares/>

- En esta página se han incluido a modo de MOOC (Masive Online Open Course) unas 15 progresiones con vídeo tutoriales, y animaciones para que los estudiantes puedan seguir los entrenamientos desde el confinamiento. Además de un seguimiento a través de formularios con conocimiento de resultados.

3. Página de simbología de Juegos Motores, Arena-Pizarra: <https://sites.google.com/go.ugr.es/malabares>

- En esta página se han incluido miles de símbolos, y clasificaciones de Juegos Motores para que puedan realizar los estudiantes póster virtuales de los trabajos de Juegos Motores.

MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN NO PRESENCIAL (Herramientas alternativas de evaluación no presencial, indicando instrumentos, criterios de evaluación y porcentajes sobre la calificación final)

Convocatoria Ordinaria

Será igual que aparece en la guía docente excepto estas modificaciones:

- **Trabajo Juego Motor Tradicional supone un 10% sobre la calificación final** como aparece en guía docente
Al no poder exponerse el Juego Motor Tradicional, el 5% de nota que aparece en la guía por la exposición pasa a suponer un 0%. Pasando el 5% a ser parte del 10% del total del trabajo por la evaluación de los documentos entregados.
- **Trabajo mi Primer Juego Motor supone un 30% sobre la calificación final** como aparece en guía docente
Al no poder exponerse mi Primer Juego Motor, el 10% de nota que aparece en la guía por la exposición pasa a suponer un 0%. Pasando el 10% a ser parte del 30% del total del trabajo por la evaluación de los documentos entregados.
- **Trabajo ejecución práctica de 2 progresiones de practica de 2 retos (malabares) 30%** como aparece en guía docente
No cambia nada el porcentaje, pero si la forma de la evaluación final. Al no poder realizarse de forma presencial la



evaluación final y no poder grabarlos el profesor en las instalaciones de la facultad, los estudiantes tendrán que grabarse y subir el vídeo a la carpeta-portfolio compartida con el profesor en Google Drive.

En caso de que finalizara el confinamiento en fechas que hicieran posible la realización de la evaluación de esta parte en instalaciones de la Facultad de Ciencias del Deporte se realizarían en dichas instalaciones.

Convocatoria Extraordinaria

- **70% Instrumento: Examen escrito, realizado por ordenador simultaneada con sesión de Google-Meet**

No cambia nada en relación a lo previsto en la guía docente puesto que era un examen escrito realizado por ordenador, sólo que al no poder realizarse en las instalaciones de la facultad mientras se realiza el examen los estudiantes tendrán que estar conectados a una sesión de Google-Meet con micrófono y cámara encendidos para poder tener un control más directo sobre el examen.

- **30% Trabajo ejecución práctica de 2 progresiones de practica de 2 retos (malabares):**

No cambia nada el porcentaje, pero si la forma de la evaluación final. Al no poder realizarse de forma presencial la evaluación final y no poder grabarlos el profesor en las instalaciones de la facultad, los estudiantes tendrán que grabarse y subir el vídeo a la carpeta-portfolio compartida con el profesor en Google Drive.

En caso de que finalizara el confinamiento en fechas que hicieran posible la realización de la evaluación de esta parte en instalaciones de la Facultad de Ciencias del Deporte se realizarían en dichas instalaciones.



MEDIDAS DE ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN ÚNICA FINAL NO PRESENCIAL

(Herramientas alternativas de evaluación no presencial, indicando instrumentos, criterios de evaluación y porcentajes sobre la calificación final)

- **70% Instrumento: Examen escrito, realizado por ordenador simultaneada con sesión de Google-Meet**

No cambia nada en relación a lo previsto en la guía docente puesto que era un examen escrito realizado por ordenador, sólo que al no poder realizarse en las instalaciones de la facultad mientras se realiza el examen los estudiantes tendrán que estar conectados a una sesión de Google-Meet con micrófono y cámara encendidos para poder tener un control más directo sobre el examen.

- **30% Trabajo ejecución práctica de 2 progresiones de practica de 2 retos (malabares):**

No cambia nada el porcentaje, pero si la forma de la evaluación final. Al no poder realizarse de forma presencial la evaluación final y no poder grabarlos el profesor en las instalaciones de la facultad, los estudiantes tendrán que grabarse y subir el vídeo a la carpeta-porfolio compartida con el profesor en Google Drive.

En caso de que finalizara el confinamiento en fechas que hicieran posible la realización de la evaluación de esta parte en instalaciones de la Facultad de Ciencias del Deporte se realizarían en dichas instalaciones.

RECURSOS Y ENLACES RECOMENDADOS PARA EL APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN NO PRESENCIAL

(Alternativas a la bibliografía fundamental y complementaria recogidas en la Guía Docente)

RECURSOS:

- **1. Página web de Juegos Motores** centralizando la información teórico práctica:

<https://sites.google.com/site/juegosmotores>. A través de la página, entre otras cosas se puede acceder:

- **2. Página para el seguimiento de los Juegos Malabares:** <https://sites.google.com/go.ugr.es/malabares/>

- **3. Página de simbología de Juegos Motores, Arena-Pizarra:** <https://sites.google.com/go.ugr.es/malabares>

ENLACES:

-

INFORMACIÓN ADICIONAL

(Cumplimentar con el texto correspondiente, si procede)

Esta adenda a la guía docente está realizada en coordinación con los tres profesores que forman, o han formado parte de la asignatura durante este curso.

Citar así:

Fernández-Revelles, Andrés B.; Cueto-Martín, Belén & García-Ramos, Amador.(2020).Adenda a la Guía docente de Juegos Motores. DOI: 10.5281/zenodo.3778565

