



## Guía Docente

Datos Identificativos					2011/12
Asignatura (*)	Xogos motores	Código	652G01030		
Titulación	GRAO EN EDUCACIÓN INFANTIL				
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	4.5	
Idioma	CastelánGalego				
Prerrequisitos					
Departamento	Didácticas Específicas				
Coordinación	Varela Garrote, Lara	Correo electrónico	lara.varela@udc.es		
Profesorado	Varela Garrote, Lara	Correo electrónico	lara.varela@udc.es		
Web					
Descrición xeral	<p>Dentro del perfil formativo del Grado en Educación Infantil se contempla esta asignatura (Juegos Motores) que completa la formación del futuro docente hacia un trabajo en el ámbito del juego que permita dar respuesta a las demandas sociales existentes.</p> <p>Consideramos esta materia de gran interés dentro de la formación del futuro Graduado en Educación Infantil ya que la aportación principal de la misma le permitirá descubrir por un lado que el juego es un contenido con grandes potencialidades didácticas y por otro supone un medio didáctico de gran relevancia en su formación, que le permitirá emplearlo con sus futuros alumnos.</p> <p>Los conocimientos aportados por Juegos Motores pretenden estudiar, explorar, descubrir y vivenciar todas aquellas manifestaciones lúdicas dentro de un planteamiento global, para dotar al futuro Grado en Educación Infantil no sólo de vivencias sino también de estrategias y formas de enseñar teórico-prácticas.</p> <p>Juegos Motores se encuentra dentro del plan de estudios de Grado en Educación Infantil en el grupo de materias optativas, con una duración de 4,5 créditos. La descripción de su contenido, reflejado en el Plan de Estudios, indica los siguientes descriptores: marco conceptual del juego motor; teorías y clasificaciones de los juegos motores; el juego y su evolución en la etapa infantil; el juego como recurso didáctico; diseño y desarrollo de actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos; los recursos para el juego: materiales y espacios; educación rítmica a través de los juegos con canciones; propuestas prácticas para la educación a</p>				

## Competencias da titulación

Código	Competencias da titulación
A1	Comprender os procesos educativos e de aprendizaxe no período de 0-6, no contexto familiar, social e escolar.
A4	Recoñecer a identidade da etapa e as súas características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociais, afectivas.
A5	Saber promover a adquisición de hábitos en torno á autonomía, a liberdade, a curiosidade, a observación, a experimentación, a imitación, a aceptación de normas e de límites, o xogo simbólico e heurístico.
A6	Coñecer a dimensión pedagóxica da interacción cos iguais e os adultos e saber promover a participación en actividades colectivas, o traballo cooperativo e o esforzo individual.
A21	Saber traballar en equipo con outros profesionais de dentro e fóra do centro na atención a cada estudante, así como na planificación das secuencias de aprendizaxe e na organización das situacións de traballo na aula e no espazo de xogo, identificando as peculiaridades do período 0-3 e do período 3-6.
A23	Comprender que a observación sistemática é un instrumento básico para poder reflexionar sobre a práctica e a realidade, así como contribuír á innovación e á mellora en educación infantil.
A29	Valorar a importancia do traballo en equipo.
A33	Coñecer os fundamentos científicos, matemáticos e tecnolóxicos do currículo desta etapa así como as teorías sobre a adquisición e desenvolvemento das aprendizaxes correspondentes.
A45	Coñecer a tradición oral e o folclore.



A53	Coñecer os fundamentos musicais, plásticos e de expresión corporal do currículo desta etapa así como as teorías sobre a adquisición e desenvolvemento das aprendizaxes correspondentes.
A54	Coñecer e utilizar cancións para promover a educación auditiva, rítmica e vocal.
A55	Saber utilizar o xogo como recurso didáctico, así como deseñar actividades de aprendizaxe baseadas en principios lúdicos.
A56	Elaborar propostas didácticas que fomenten a percepción e expresión musicais, as habilidades motrices, o debuxo e a creatividade.
A60	Coñecer e aplicar os procesos de interacción e comunicación na aula, así como dominar as destrezas e habilidades sociais necesarias para fomentar un clima que facilite a aprendizaxe e a convivencia.
A62	Relacionar teoría e práctica coa realidade da aula e do centro.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas e tomar decisións de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamento crítico, autocrítico, lóxico e creativo.
B4	Traballar de forma autónoma con iniciativa e espírito emprendedor.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B8	Capacidade de adaptación a situacións novidosas.
B10	Capacidade de análise e síntese.
B12	Capacidade de organización e planificación.
B15	Capacidade para asumir a necesidade dun desenvolvemento profesional continuo, a través da reflexión sobre a propia práctica.
B17	Capacidade para presentar, defender e debater ideas utilizando argumentos sólidos.
B25	Utilización das TIC no ámbito de estudo e do contexto profesional.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben afrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación		
Situar el papel del juego motor, su importancia y repercusiones en el contexto de la Educación Infantil.	A1 A4 A5 A6 A53	B3 B17	
Saber utilizar el juego como medio y como contenido de enseñanza - aprendizaje en sí mismo.	A5 A21 A53 A55 A62	B2	C1
Experimentar intervenciones prácticas a través del juego motor analizándolas críticamente.	A54 A55 A56 A62	B3 B15	
Valorar críticamente la presencia del juego en el ámbito de la Educación Infantil.	A45 A53	B3	
Capacidad para realizar un análisis estructural y funcional crítico en el diseño y realización del juego motor infantil.	A53 A62	B3 B10	
Capacidad para ofrecer a los alumnos de Educación Infantil recursos lúdico-motrices diversos para un adecuado desarrollo de la motricidad infantil.	A33 A54 A56 A62	B2	C7



Ser capaz de analizar el juego de la infancia y obtener información de utilidad para futuras intervenciones didácticas.	A23 A60	B1 B3 B8	C6
Capacidad para diseñar, justificar, aplicar y evaluar propuestas de intervención para trabajar a través del juego motor en la Educación Infantil.	A29 A54 A55 A56 A62	B4 B5 B12 B25	C1 C3

Contidos	
Temas	Subtemas
BLOQUE 1: FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL JUEGO	Este bloque está formado por temas que abordan la parte teórica de la asignatura.
Tema 1. Marco conceptual del juego motor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto de juego</li> <li>- Funciones que cumple el juego</li> <li>- Características significativas del juego</li> </ul>
Tema 2. Fundamentos teóricos del juego: teorías y clasificaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teorías que justifican la presencia del juego</li> <li>- Clasificaciones de los juegos</li> </ul>
Tema 3. El juego en la Educación Infantil y la evolución de sus formas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La evolución del juego en la etapa infantil y su relación con la motricidad.</li> </ul>
Tema 4. El juego motor en el currículo de Educación Infantil	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis del juego en el currículo de Educación Infantil.</li> <li>- El empleo del juego para el desarrollo motor en edad infantil.</li> </ul>
Tema 5. El juego motor y su didáctica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Didáctica y metodología del juego.</li> <li>- Organización de espacios lúdicos: creación de ambientes y rincones de juego.</li> <li>- El juego y la programación.</li> <li>- La sesión de juegos.</li> <li>- La observación del juego infantil.</li> <li>- Materiales lúdicos y juguetes.</li> </ul>
BLOQUE 2: PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES FÍSICAS A TRAVÉS DEL JUEGO	<p>En este bloque se abordarán las diferentes temáticas a través de dos formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- por medio de sesiones teórico- prácticas dirigidas por el docente;</li> <li>- por medio de prácticas dirigidas por un grupo de alumnos a sus compañeros y observadas por el docente.</li> </ul>
Tema 6. Propuestas prácticas de intervención a través del juego motor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos para el desarrollo de la creatividad</li> <li>- Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas</li> <li>- Propuestas lúdicas para el trabajo sensorial</li> <li>- Juegos para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices.</li> <li>- Juegos motrices a través del cuento, la danza y las canciones</li> <li>- Juegos motrices y empleo de recursos didácticos y materiales alternativos</li> <li>- Juegos de representación y expresión, entre otras propuestas.</li> </ul>

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / trabajo autónomo	Horas totais
Actividades iniciais	1	1	2
Aprendizaxe colaborativa	4.5	4.5	9
Proba mixta	2	20	22
Sesión maxistral	14	14	28
Simulación	3	4.5	7.5
Traballos tutelados	3	6	9



Práctica de actividade física	17	17	34
Atención personalizada	1	0	1
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado			

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Actividades iniciais	Al comenzar el curso se llevan a cabo actividades iniciales tanto en la teoría como en la práctica para conocer las competencias, intereses y motivaciones del alumnado para el logro de los objetivos a alcanzar. Así podremos conocer información de interés (punto de partida) para articular mejor la docencia y optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
Aprendizaxe colaborativa	Se llevarán a cabo diversos trabajos guiados por el docente en el aula y también a través de la Facultad Virtual. Estos trabajos se organizarán en pequeños grupos que trabajarán conjuntamente en la resolución de problemas concretos.
Proba mixta	Se realizará una prueba objetiva en la fecha data marcada oficialmente por la Universidad de A Coruña. La prueba puede incluir preguntas largas, cortas y/o tipo test y versará sobre todos aquellos contenidos abordados tanto en las sesiones teóricas como en las prácticas.
Sesión maxistral	Los temas correspondientes al bloque 1 de la asignatura serán expuestos en el aula a través de diferentes medios: explicación oral, apoyo con presentaciones informáticas, visualización de materiales didácticos en soporte CD,DVD y VHS.
Simulación	Consiste en la representación a través del cuentos motores y actividades de expresión dramática de situaciones procedentes de la realidad. Los alumnos se podrán bajo condiciones hipotéticas a partir de un tema o situación problema elegido por ellos de antemano, ante la cual se pone a prueba su expresión corporal, capacidad comunicativa, de resolución de problemas y creatividad.
Traballos tutelados	Se realizará un trabajo teórico - práctico. Consiste en el diseño y puesta en práctica de una sesión de juegos motores con una temática asignada por el docente, para aplicar a un ciclo concreto de Educación Primaria. El trabajo se realizará en grupo y contará un 20% de la nota global.
Práctica de actividade física	A través de esta metodología se realizarán prácticas en el pabellón universitario a través de los contenidos de la materia y aplicados a los diferentes ciclos de la Educación Primaria. Las prácticas serán de dos tipos: - practicas dirigidas por el docente y desarrolladas por los alumnos; - practicas supervisadas por el docente y dirigidas por los alumnos a sus compañeros.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativa	Aprendizaje colaborativo: - se realizarán diversos trabajos en clase y a través de la Facultad Virtual para desarrollarlos individualmente o en grupos. En algunos casos es necesario que el docente guíe este trabajo para su ajuste de cara a la consecución de los objetivos de la materia.
Traballos tutelados	Trabajos tutelados: - se dedicará un tiempo para todo el grupo en el que se explicará en qué consiste el trabajo; - la semana previa a la puesta en práctica se reunirá cada grupo de entre 1 y 5 personas con el docente. Así se establecerá la validez del diseño y contenidos de trabajo para su puesta en práctica, estableciéndose las correcciones oportunas de cara a la exposición.

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Aprendizaxe colaborativa	El alumno cada vez que se aplique esta metodología grupal deberá entregar por escrito los trabajos realizados por el grupo. Se valorará su adecuación a los objetivos previstos para cada trabajo en concreto.	15



Proba mixta	Se realizará en la fecha marcada oficialmente por la Universidad de A Coruña. Será de carácter teórico y/o práctico pudiendo contener preguntas tema, cortas y/o tipo test.	50
Traballos tutelados	Se realizará un trabajo de aplicación de los contenidos desarrollados en clase. El trabajo se podrá realizar individualmente o en grupo (hasta 5 integrantes). La profesora especificará los requisitos formales de presentación de los trabajos, tanto su parte escrita como la parte oral. El cumplimiento de dichos requisitos es imprescindible para que los trabajos sean aceptados.	25
Práctica de actividade física	Se valorará la asistencia así como el nivel de participación e implicación en las prácticas de actividad física con las siguientes opciones: - 5% si se asiste al 90% de estas clases de tipo práctico - 10% si se asiste al 100% de estas sesiones	10

### Observacións avaliación

Para ser evaluado a través de la evaluación descrita anteriormente, será obligatoria la asistencia al 80% de las sesiones tanto si son de carácter expositivo como interactivas. No solo bastará la asistencia sino que se computará también la participación activa el alumno.

Es necesario superar una puntuación mínima en los tres apartados de la evaluación para que hagan media entre ellos.

Aquellos alumnos que no cursen la versión presencial de la materia, tienen a su disposición un modelo de evaluación alternativo: Prueba mixta (100%): consistirá en una prueba realizada en la fecha marcada oficialmente por la Universidad de A Coruña en la que los estudiantes deberán demostrar su dominio de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura.

### Fontes de información

**Bibliografía básica**

**Bibliografía complementaria**

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Psicoloxía do desenvolvemento de 0 a 6 anos/652G01004

Didáctica da expresión corporal/652G01020

Educación psicomotriz e habilidades motrices/652G01039

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

#### Materias que continúan o temario

### Observacións

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías