Guía Docente				
Datos Identificativos				2011/12
Asignatura (*)	Xogos motores		Código	652G02025
Titulación	GRAO EN EDUCACIÓN PRIMARIA			
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	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	Dentro del perfil formativo del Grado en Educación Primaria 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. Consideramos esta materia de gran interés dentro de la formación del futuro Graduado en Educación Primaria 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 para el trabajo del resto de bloques de contenidos. 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 Primaria no sólo de vivencias sino también de estrategias y formas de enseñar teórico-prácticas. Juegos Motores se encuentra dentro del plan de estudios de Grado en Educación Primaria 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; fundamentos teóricos del juego motor; la evolución del juego en la etapa de Educación Primaria; el juego como contenido y como recurso metodológico; diseño de propuestas de aprendizaje a través del juego motor; materiales didácticos para el juego y propuestas prácticas para la educación a través del juego.			

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A57	Comprender os principios que contribúen á formación cultural, persoal e social desde a educación física.
A58	Coñecer o currículo escolar da educación física.
A59	Adquirir recursos para fomentar a participación ao longo da vida en actividades deportivas dentro e fóra da escola.
A60	Desenvolver e avaliar contidos do currículo mediante recursos didácticos apropiados e promover as competencias correspondentes nos estudantes.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B11	Capacidade de comprensión dos distintos códigos audiovisuais e multimedia e manexo das ferramentas informáticas.
B14	Capacidade para traballar en equipo de forma cooperativa, para organizar e planificar o traballo, tomando decisións e resolvendo problemas, tanto de forma conxunta como individual.
B15	Capacidade para utilizar diversas fontes de información, seleccionar, analizar, sintetizar e extraer ideas importantes e xestionar a información.
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 enfrontarse.
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 Primaria	A58 A60	B15	
Saber emplear el juego de forma global como medio para trabajar todas las áreas del currículum y como contenido de enseñanza - aprendizaje en sí mismo.	A58 A59	B2	
Experimentar intervenciones prácticas a través del juego motor aplicadas a la Educación Primaria analizándolas críticamente.	A59 A60		
Valorar críticamente la presencia del juego en la Educación Primaria, así como sus repercusiones en el desarrollo integral del niño.	A57 A58	B3	
Capacidad para realizar un análisis estructural y funcional crítico en el diseño y realización del juego motor.	A59	B2	
Capacidad para ofrecer a los alumnos de Educación Primaria recursos lúdico-motores para que los puedan emplear en sus actividades de ocio.	A57 A59	B3	C7
Ser capaz de analizar el juego de la infancia y obtener información de utilidad para futuras intervenciones didácticas.	A59 A60	B2 B3	C6
Capacidad para diseñar, justificar, aplicar y evaluar propuestas de intervención para trabajar a través del juego motor en la Educación Primaria.	A58 A59 A60	B1 B2 B5 B11 B14 B15	C1 C3 C7

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	- Concepto de juego - Funciones que cumple el juego - Características significativas del juego
Tema 2. Fundamentos teóricos del juego: teorías y clasificaciones	- Teorías que justifican la presencia del juego - Clasificaciones de los juegos
Tema 3. El juego infantil y la evolución de sus formas	- La evolución del juego en la infancia y su relación con la motricidad
Tema 4. El juego motor y el currículum del área de Educación Física	- Análisis del currículum de educación física de la Educación Primaria y su relación con el empleo del juego - El empleo del juego motor para el desarrollo de los bloques de contenidos en la Educación Primaria
Tema 5. El juego motor y su didáctica	- Didáctica y metodología del juego - Perfil del docente en el juego - El juego y la programación - La sesión de juegos

BLOQUE 2: PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES FÍSICAS A TRAVÉS DEL JUEGO	En este bloque se abordarán las diferentes temáticas a través de dos formas: - por medio de sesiones teórico- prácticas dirigidas por el docente; - por medio de prácticas dirigidas por un grupo de alumnos a sus compañeros yobservadas por el docente.
Tema 6. Propuestas prácticas de intervención a través del juego motor	- Dinámicas de presentación a través del juego - Propuestas lúdicas para la desinhibición - Juegos para el desarrollo de la creatividad - Propuestas lúdicas para el traballo sensorial - Juegos basados en estrategias cooperativas - Educación de la competición a través del juego - Juegos de expresión corporal - Juegos predeportivos - Juegos con material alternativo - Juegos dramáticos, entre otras propuestas.

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	2	4	6
Sesión maxistral	13	16.9	29.9
Proba mixta	2	20	22
Aprendizaxe colaborativa	4	8.6	12.6
Simulación	2	2	4
Actividades iniciais	1	0	1
Práctica de actividade física	20	16	36
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
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.
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.
Proba mixta	Se realizará una prueba objetiva en la fecha 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.
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.
Simulación	Consiste en la representación a través del juego dramático 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.
Actividades iniciais	Al comezar 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.

Práctica de actividade física	A través de esta metododología 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**
Traballos tutelados Aprendizaxe colaborativa	Trabajos tutelados: - se dedicará un tiempo para todo el grupo en el que se explicará en qué consiste el trabajo; - previo a la puesta en práctica se reunirá cada grupo de entre 1 y 4 personas con el docente. Así se establecerá la validez del diseño y contenidos de trabajo para su puesta en practica, estableciéndose las correcciones oportunas de cara a la exposición. Aprendizaje colaborativo: - se realizarán diversos trabajos en clase y a través de la Facultad Virtual para desarrollarlos individualmente o en grupos. En algunps casos es necesario que el docente guie este trabajo para su ajuste de cara a la consecución de los objetivos de la materia.

Avaliación		
Metodoloxías	**Descrición**	**Cualificación**
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). El profesor o 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
Proba mixta	Se realizará en la fecha marcada oficialmente por la Universidad de A Coruña. Será de caracter teórico y/o práctico pudiendo contener preguntas tema y/o tipo test.	50
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 obxetivos previstos para cada trabajo en concreto.	15
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
Outros		

Observacións avaliación

Para ser evaluado a través de la evaluación descrita anteriormente, será obligatoria la asistencia al 80% de las sesiones tanto 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
Deseño e desenvolvemento curricular da educación física/652G02014 Fundamentos da educación física na sociedade actual/652G02031
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Expresión corporal e adaptacións curriculares/652G02026
Materias que continúan o temario
Iniciación deportiva/652G02036 Educación física para o lecer/652G02035
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