



Guía Docente

Datos Identificativos					2014/15
Asignatura (*)	Xogos motores	Código	652G02025		
Titulación					
Descritores					
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos	
Grao	1º 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 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.</p> <p>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 en el futuro para el trabajo del resto de bloques de contenidos.</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 Primaria 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 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.</p>				

Competencias da titulación

Código	Competencias da titulación

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-motors 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 - Características y funciones 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 currículo del área de Educación Física	- Análisis del currículo 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 profesorado; - por medio de prácticas dirigidas por un grupo de alumnos a sus compañeros y observadas por el profesorado.
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 trabajo 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	3	21	24
Sesión maxistral	8	8	16
Proba mixta	2	20	22
Aprendizaxe colaborativa	3	4.5	7.5



Simulación	3	4.5	7.5
Actividades iniciais	1	1	2
Práctica de actividade física	13	19.5	32.5
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 traballo 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 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.
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 el alumnado; - practicas supervisadas por el docente y dirigidas por el alumnado.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Aprendizaxe colaborativa	Traballos 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 con el profesorado. 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 Plataforma Virtual (Moodle) para desarrollarlos individualmente o en grupos. En algunos casos será necesario que el profesorado 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 traballo de aplicación de los contenidos desarrollados en clase. El profesorado 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.	30
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 y/o tipo test.	50
Aprendizaxe colaborativa	El alumno cada vez que se aplique esta metodología grupal deberá entregar en el formato indicado, los trabajos realizados por el grupo. Se valorará su adecuación a los objetivos previstos para cada trabajo en concreto.	20
Outros		

Observacións avaliación

Primera oportunidade: para acceder a la evaluación descrita anteriormente, será obligatoria la asistencia al 80% de las horas presenciales de la materia. No solo bastará la asistencia sino que se computará también la participación activa del alumnado. Es necesario superar una puntuación mínima en los distintos apartados de la evaluación para que hagan media entre ellos.

Segunda oportunidade: al alumnado que haya asistido a más de un 80% de las horas presenciales en la primera oportunidade, se le conservarán las calificaciones que hayan alcanzado la puntuación mínima señalada por el profesor o profesora. Tendrá que repetir las partes de la evaluación que no hayan alcanzado ese mínimo.

El alumnado que no asista al 80% de las horas presenciales de la materia en la primera oportunidade, tiene a su disposición un modelo de evaluación alternativo, que será el mismo para ambas oportunidades: prueba mixta (100%), realizada en la fecha marcada oficialmente por la Universidad de A Coruña y en la que se deberá demostrar el dominio de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura.

Fontes de información

Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Fundamentos da educación física na sociedade actual/652G02031
Iniciación deportiva/652G02036
Educación física para o lecer/652G02035

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Expresión corporal e adaptacións curriculares/652G02026

Materias que continúan o temario

Deseño e desenvolvemento curricular da educación física/652G02014

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