



Teaching Guide

| Identifying Data | | | | | 2015/16 |
|---------------------|--|--------|--------------------|---------|---------|
| Subject (*) | Xogos motores | Code | 652G01030 | | |
| Study programme | Grao en Educación Infantil | | | | |
| Descriptors | | | | | |
| Cycle | Period | Year | Type | Credits | |
| Graduate | 2nd four-month period | Third | Optativa | 4.5 | |
| Language | SpanishGalician | | | | |
| Teaching method | Face-to-face | | | | |
| Prerequisites | | | | | |
| Department | Didácticas Específicas | | | | |
| Coordinador | Varela Garrote, Lara | E-mail | lara.varela@udc.es | | |
| Lecturers | Varela Garrote, Lara | E-mail | lara.varela@udc.es | | |
| Web | | | | | |
| General description | <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 en su desarrollo profesional.</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 través del juego.</p> | | | | |

Study programme competences / results

| Code | Study programme competences / results |
|------|---|
| 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. |
| B6 | Comportarse con ética e responsabilidade social como cidadán e como profesional. |
| B8 | Capacidade de adaptación a situacións novidosas. |
| B10 | Capacidade de análise e síntese. |
| B11 | Capacidade de busca e manexo de información. |
| 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. |
| B18 | Capacidade para relacionarse positivamente con outras persoas. |
| B23 | Habilidades sociais para exercer o liderado na aula. |
| 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. |
| C8 | Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade. |

| Learning outcomes | | | |
|--|---------------------------------------|-----------------|----|
| Learning outcomes | Study programme competences / results | | |
| Situar el papel del juego motor, su importancia y repercusiones en el contexto de la Educación Infantil. | A1 A4 A5 A6 A53 | B3 B6 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-motores 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 B6 B11 B12 B18 B23 B25 | C1 C3 C8 |

| Contents | |
|--|--|
| Topic | Sub-topic |
| 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 en la Educación Infantil y la evolución de sus formas | - La evolución del juego en la etapa infantil y su relación con la motricidad. |
| Tema 4. El juego motor en el currículo de Educación Infantil | - Análisis del juego en el currículum de Educación Infantil. - El empleo del juego para el desarrollo motor en edad infantil. |
| Tema 5. El juego motor y su didáctica. | - Didáctica y metodología del juego. - Organización de espacios lúdicos. - Juego y programación. |
| 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 y observadas por el docente. |
| Tema 6. Propuestas prácticas de intervención a través del juego motor. | - Juegos para el desarrollo de la creatividad - Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas - Propuestas lúdicas para el trabajo sensorial - Juegos para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices. - Juegos motrices a través del cuento, la danza y las canciones - Juegos motrices y empleo de recursos didácticos y materiales alternativos - Juegos de representación y expresión, entre otras propuestas. |

Planning



| Methodologies / tests | Competencies / Results | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
|---------------------------------|--|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Introductory activities | B1 B10 C7 | 1 | 1 | 2 |
| Collaborative learning | A1 A4 A5 A53 A54 A55 A56 A60 B1 B2 B3 B5 B6 B12 B15 B17 C1 | 3 | 4.5 | 7.5 |
| Mixed objective/subjective test | A1 A4 A5 A53 A54 A55 B1 B2 B10 | 2 | 20 | 22 |
| Guest lecture / keynote speech | A1 A4 A53 A54 B3 B8 B15 C7 | 8 | 8 | 16 |
| Simulation | A1 A6 A29 A53 A54 A55 A56 A60 A62 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B15 B17 C1 | 3 | 4.5 | 7.5 |
| Supervised projects | A1 A4 A5 A21 A23 A29 A33 A45 A53 A55 A56 A60 A62 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B11 B12 B15 B18 B23 B25 C1 C3 C6 C7 C8 | 3 | 21 | 24 |
| Physical exercise | A1 A4 A54 A55 A56 B1 B3 B4 B5 B12 | 13 | 19.5 | 32.5 |
| Personalized attention | | 1 | 0 | 1 |

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

| Methodologies | |
|---------------------------------|--|
| Methodologies | Description |
| Introductory activities | 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. |
| Collaborative learning | 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. |
| Mixed objective/subjective test | 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. |
| Guest lecture / keynote speech | 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. |
| Simulation | 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. |
| Supervised projects | 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. |



| | |
|-------------------|--|
| Physical exercise | 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. |
|-------------------|--|

Personalized attention

| Methodologies | Description |
|---|---|
| Collaborative learning Supervised projects | <p>Aprendizaje colaborativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Trabajos tutelados:</p> <ul style="list-style-type: none"> - se dedicará un tiempo para todo el grupo en el que se explicará en qué consiste el trabajo; - cada grupo debe reunirse al menos una vez 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 su exposición. |

Assessment

| Methodologies | Competencies / Results | Description | Qualification |
|---------------------------------|--|--|---------------|
| Collaborative learning | A1 A4 A5 A53 A54 A55 A56 A60 B1 B2 B3 B5 B6 B12 B15 B17 C1 | 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. | 20 |
| Mixed objective/subjective test | A1 A4 A5 A53 A54 A55 B1 B2 B10 | 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. | 40 |
| Supervised projects | A1 A4 A5 A21 A23 A29 A33 A45 A53 A55 A56 A60 A62 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B11 B12 B15 B18 B23 B25 C1 C3 C6 C7 C8 | 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. | 40 |

Assessment comments



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.

Sources of information

| | |
|---------------|--|
| Basic | |
| Complementary | |

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Psicología do desenvolvemento de 0 a 6 anos/652G01004

Didáctica da expresión corporal/652G01020

Deseño de proxectos educativos de 0 a 3 anos/652G01021

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Educación psicomotriz e habilidades motrices/652G01039

Other comments

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.