		Guia d	ocente		
Datos Identificativos					2016/17
Asignatura (*)	Juegos motores Código			652G01030	
Titulación	Grao en Educación Infantil				'
		Descri	iptores		
Ciclo	Periodo	Cu	rso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	2º cuatrimestre Tercero Optativa			4.5
Idioma	CastellanoGallego				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Didácticas Específicas				
Coordinador/a	Varela Garrote, Lara		Correo electrónico	lara.varela@udc	c.es
Profesorado	Varela Garrote, Lara		Correo electrónico	lara.varela@udc	c.es
Web					
	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.  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.  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.  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				

	Competencias / Resultados del título
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el período de 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
A4	Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.
A5	Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la
	imitación la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
A6	Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades
	colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.
A21	Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la
	planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego,
	identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.
A23	Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como
	contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
A29	Valorar la importancia del trabajo en equipo.
A33	Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y
	desarrollo de los aprendizajes correspondientes.

A45	Conocer la tradición oral y el folclore.
A53	Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la
	adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
A54	Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.
A55	Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
A56	Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.
A60	Conocer y aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales
	necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
A62	Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas y tomar decisiones de forma efectiva.
В3	Aplicar un pensamiento crítico, autocrítico, lógico y creativo.
B4	Trabajar de forma autónoma con iniciativa y espíritu emprendedor.
B5	Trabajar de forma colaborativa.
B6	Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano y como profesional.
B8	Capacidad de adaptación a situaciones novedosas.
B10	Capacidad de análisis y síntesis.
B11	Capacidad de búsqueda y manejo de información.
B12	Capacidad de organización y planificación.
B15	Capacidad para asumir la necesidad de un desarrollo profesional continuo, a través de la reflexión sobre la propia práctica.
B17	Capacidad para presentar, defender y debatir ideas utilizando argumentos sólidos.
B18	Capacidad para relacionarse positivamente con otras personas.
B23	Habilidades sociales para ejercer el liderazgo en el aula.
B25	Utilización de las TIC en el ámbito de estudio y del contexto profesional.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su
	profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la
	sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias /		ias /
	Resultados del títul		
Situar el papel del juego motor, su importancia y repercusiones en el contexto de la Educación Infantil.		В3	
	A4	В6	
	A5	B17	
	A6		
	A53		
Saber utilizar el juego como medio y como contenido de enseñanza - aprendizaje en sí mismo.	A5	B2	C1
	A21		
	A53		
	A55		
	A62		
Experimentar intervenciones prácticas a través del juego motor analizándolas críticamente.	A54	В3	
	A55	B15	
	A56		
	A62		

Valorar críticamente la presencia del juego en el ámbito de la Educación Infantil.	A45	В3	
	A53		
Capacidad para realizar un análisis estructural y funcional crítico en el diseño y realización del juego motor infantil.	A53	В3	
	A62	B10	
Capacidad para ofrecer a los alumnos de Educación Infantil recursos lúdico-motores diversos para un adecuado desarrollo de	A33	B2	C7
la motricidad infantil.	A54		
	A56		
	A62		
Ser capaz de analizar el juego de la infancia y obtener información de utilidad para futuras intervenciones didácticas.	A23	B1	C6
	A60	В3	
		В8	
Capacidad para diseñar, justificar, aplicar y evaluar propuestas de intervención para trabajar a través del juego motor en la	A29	B4	C1
Educación Infantil.	A54	B5	СЗ
	A55	В6	C8
	A56	B11	
	A62	B12	
		B18	
		B23	
		B25	

	Contenidos
Tema	Subtema
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	- Diversos enfoques que justifican la presencia del juego en la infancia.
Tema 3. El juego en la Educación Infantil y la evolución de	- La evolución del juego en la etapa infantil y su relación con la motricidad.
sus formas	
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	En este bloque se abordarán las diferentes temáticas a través de dos formas:
DESARROLLO DE ACTIVIDADES FÍSICAS A TRAVÉS DEL	- por medio de sesiones teórico-prácticas dirigidas por el docente;
JUEGO	- 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	- Juegos para el desarrollo de la creatividad
juego motor.	- 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.

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias /	Horas lectivas	Horas trabajo	Horas totales
	Resultados	(presenciales y	autónomo	
		virtuales)		
Actividades iniciales	B1 B10 C7	1	2.5	3.5
Aprendizaje colaborativo	A1 A4 A5 A53 A54	2	4	6
	A55 A56 A60 B1 B2			
	B3 B5 B6 B12 B15			
	B17 C1			
Prueba mixta	A1 A4 A5 A53 A54	2	20	22
	A55 B1 B2 B10			
Sesión magistral	A1 A4 A53 A54 B3 B8	8	8	16
	B15 C7			
Simulación	A1 A6 A29 A53 A54	2	4	6
	A55 A56 A60 A62 B1			
	B2 B3 B4 B5 B6 B8			
	B15 B17 C1			
Trabajos tutelados	A1 A4 A5 A21 A23	3	22.5	25.5
	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			
Práctica de actividad física	A1 A4 A54 A55 A56	13	19.5	32.5
	B1 B3 B4 B5 B12			
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de pla	nificación són de carácter orie	•		

(\*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

	Metodologías		
Metodologías	Descripción		
Actividades iniciales	Al comenzar el curso se llevan a cabo actividades iniciales tanto en la teoría coma 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.		
Aprendizaje	Se llevarán a cabo diversos trabajos guiados por el docente en el aula y también a través de la Facultad Virtual. Estos		
colaborativo	trabajos se organizarán en pequeños grupos que trabajarán conjuntamente en la resolución de problemas concretos.		
Prueba 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 magistral	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.		
Trabajos 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 actividad
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		
Metodologías	s Descripción		
Aprendizaje	Aprendizaje colaborativo:		
colaborativo	- se realizarán diversos trabajos en clase y a través de la Plataforma Virtual (Moodle) para desarrollarlos individualmente o en		
Trabajos tutelados	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.		
	Trabajos tutelados:		
	- 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.		
	En esta materia no se admite dispensa académica de exención de asistencia.		

		Evaluación	
Metodologías	Competencias / Descripción		Calificación
	Resultados		
Aprendizaje	A1 A4 A5 A53 A54	El alumno cada vez que se aplique esta metodología grupal deberá entregar por	20
colaborativo	A55 A56 A60 B1 B2	escrito los trabajos realizados por el grupo. Se valorará su adecuación a los objetivos	
	B3 B5 B6 B12 B15	previstos para cada trabajo en concreto.	
	B17 C1		
Prueba mixta	A1 A4 A5 A53 A54	Se realizará en la fecha marcada oficialmente por la Universidad de A Coruña. Será	40
	A55 B1 B2 B10	de caracter teórico y/o práctico pudiendo contener preguntas tema, cortas y/o tipo	
		test.	
Trabajos tutelados	A1 A4 A5 A21 A23	Se realizará un trabajo de aplicación de los contenidos desarrollados en clase. El	40
	A29 A33 A45 A53	trabajo se podrá realizar individualmente o en grupo (hasta 5 integrantes).La	
	A55 A56 A60 A62 B1	profesora especificará los requisitos formales de presentación de los trabajos, tanto	
	B2 B3 B4 B5 B6 B8	su parte escrita como la parte oral. El cumplimiento de dichos requisitos es	
	B11 B12 B15 B18	imprescindible para que los trabajos sean aceptados.	
	B23 B25 C1 C3 C6		
	C7 C8		

Observaciones evaluación

Primera oportunidad: 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 oportunidad: al

alumnado que haya asistido a más de un 80% de

las horas presenciales en la primera oportunidad, 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 oportunidad, 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.

En esta materia no se admite dispensa académica de exención de asistencia.

	Fuentes de Informacion
Básica	
Complementária	
	Recomendaciones
	Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Psicología del desarrollo de 0 a	a 6 años/652G01004
Didáctica de la expresión corpo	oral/652G01020
Diseño de proyectos educativo	s de 0 a 3 años/652G01021
	Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
	Asignaturas que continúan el temario
Educación psicomotriz y habilio	dades motrices/652G01039
	Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías