UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente					
Datos Identificativos					2016/17
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				
Modalidade docente	Presencial				
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 en el futuro 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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Comprender os procesos de aprendizaxe relativos ao período de 6-12, no contexto familiar, social e escolar.
A7	Analizar e comprender os procesos educativos na aula e fóra de ela relativos ao período 6-12.
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.
B4	Traballar de forma autónoma con iniciativa.
B5	Traballar de forma colaborativa.
B6	Comportarse con ética e responsabilidade social como cidadán e como profesional.
B9	Capacidade para expoñer as ideas elaboradas, de forma oral e na escrita.
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.
B16	Capacidade crítica e creativa na análise, planificación e realización de tarefas, como froito dun pensamento flexible e diverxente.
B21	CB1 - Que os estudantes demostrasen posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeneral, e se adoita encontrar a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo
B22	CB2 - Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo
B23	CB3 - Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética
B24	CB4 - Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado
B25	CB5 - Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía
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.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Situar el papel del juego motor, su importancia y repercusiones en el contexto de la Educación Primaria	A1 A7 A58 A59 A60	B15	C8
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.	A1 A7 A58 A59 A60	B1 B2 B3 B5 B6 B14 B15 B21 B22 B24	C1 C7
Experimentar intervenciones prácticas a través del juego motor aplicadas a la Educación Primaria analizándolas críticamente.	A1 A7 A57 A58 A59 A60	B1 B3 B6	C1

Valorar críticamente la presencia del juego en la Educación Primaria, así como sus repercusiones en el desarrollo integral del niño.	A1 A7 A57 A58 A59	B1 B3 B6 B23 B24 B25	C1 C7
Capacidad para realizar un análisis estructural y funcional crítico en el diseño y realización del juego motor.	A1 A7 A57 A58 A59 A60	B1 B2 B3 B5 B21 B22 B23 B24	C1
Capacidad para ofrecer a los alumnos de Educación Primaria recursos lúdico-motores para que los puedan emplear en sus actividades de ocio.	A1 A7 A57 A58 A59 A60	B1 B2 B3 B5 B15 B16 B21	C7 C8
Ser capaz de analizar el juego de la infancia y obtener información de utilidad para futuras intervenciones didácticas.	A1 A7 A57 A58 A59 A60	B2 B3 B15 B16	C6 C7
Capacidad para diseñar, justificar, aplicar y evaluar propuestas de intervención para trabajar a través del juego motor en la Educación Primaria.	A1 A7 A57 A58 A59 A60	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 B14 B15 B16 B21 B22 B24	C1 C3 C7 C8

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	- Fundamentación, justificación y análisis de la presencia del juego en la infancia.
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 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 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	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciais e virtuais)**	**Horas traballo autónomo**	**Horas totais**
Traballos tutelados	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 C1 C3 C8	3	21	24
Sesión maxistral	A1 A7 A57 A58 A59 B6 B25 C6 C7 C8	8	8	16
Proba mixta	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B9 B16 B21 B22 C1 C7 C8	2	20	22
Aprendizaxe colaborativa	A1 A7 A58 A59 B1 B2 B3 B5 B6 B11 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 B25 C1 C3 C6	3	4.5	7.5
Simulación	A1 A7 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 C1	3	4.5	7.5
Actividades iniciais	B1 B2 B6 B9 B15 B21 C1 C6 C7 C8	1	1	2

Práctica de actividade física	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 B14 B22 B24 C1 C7	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 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 el alumnado; - practicas supervisadas por el docente y dirigidas por el alumado.

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

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias / Resultados**	**Descrición**	**Cualificación**
Traballos tutelados	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 C1 C3 C8	Se realizará un trabajo 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.	40
Proba mixta	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B9 B16 B21 B22 C1 C7 C8	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.	40
Aprendizaxe colaborativa	A1 A7 A58 A59 B1 B2 B3 B5 B6 B11 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 B25 C1 C3 C6	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 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.

Fontes de información

Bibliografía básica	-Arufe, V. (2002). Ensinanza e xogos de predeporte para nenos de curtas idades. Santiago de Compostela: Lea.-Ballesteros, M. (2009). Los juegos populares en infantil y primaria: análisis y aplicación práctica. Almería: Procompal.-Bantulá, J. (2001). Juegos motrices cooperativos. Paidotribo: Barcelona.-Bernal, J.A. y Brito, L.F., (2005). 1,2.3? por todos mis compañeros. Algunos juegos de ayer y hoy entre México y España. Wanceulen: Sevilla.-Berruezo, P. P. (2009). Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en aprendizaje infantil. Sevilla: Mad.-Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos. Seix Barral: Barcelona.-Cañas, J. (1994). Didáctica de la expresión dramática. Octaedro: Barcelona.-Carreño Gallego, C; Blandino Rosano, D. y Marchante Clavijo, J. M. (2003a). Batería Didáctica del juego: volumen I. Almería Procompal.-Carreño Gallego, C; Blandino Rosano, D. y Marchante Clavijo, J. M. (2003b). Batería Didáctica del juego: volumen II. Almería Procompal.-Conde, J. L. (1994). Los cuentos motores. Paidotribo: Barcelona.-Conde, J. L. y Viciana, V. (1997). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Aljibe: Málaga.-Conde, J. L; Martin, C. y Viciana, V. (1997). Las canciones motrices. Inde: Barcelona.-Eines, J y Mantovani, A. (1997). Didáctica de la dramatización. Gedisa: Barcelona.-Escriba, A. (1998). Los juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física. Gymnos: Madrid.-Gambero, J. (2011). El juego globalizado. Barcelona: Paidotribo.-García Fernández, P. (2005). Fundamentos teóricos del juego. Sevilla: Wanceulen.-Fraguela, R; Palacios, J. y Varela, L. (1996). Xogos cooperativos e actividades infantís: educar na cooperación no ámbito escolar. Santiago: Lea.-Ruiz Juan, F. (2001). Educación motriz a través del juego Infantil: materiales no convencionales. Gymnos: Madrid.-Gil Madrona, P. (2004). Evaluación de la Educación Física en Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen.-Gil Madrona, P. y Navarro Adelantado, V. (2005). El juego motor en Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen.-Graça, A. y Oliveira, J. (1997). La enseñanza de los juegos deportivos. Barcelona: Paidotribo.-Gutiérrez Toca, M. (2010). Juegos ecológicos con material alternativo? recursos domésticos y del entorno escolar. Barcelona: Inde.-Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Alianza editorial: Madrid.-López de Soaga, A. (2004). El juego:análisis y revisión bibliográfica. Bilbao: Universidad del País Vasco.-Lleixa, T. (1995). Juegos sensoriales y de conocimiento corporal. Barcelona: Paidotribo.-Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Octaedro: Barcelona.-Mazón, V; Uriel, J. R; Campo, J. J; González, M. M; Real, A; Sarabia, D. et al. (2010). Juegos al aire libre. Barcelona: Inde.-Mendez, A. (2003). Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular en Educación Física. Paidotribo: Barcelona.-Moreno, J. A. (2002). Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe.-Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Inde: Barcelona.-Navarro, V., y Trigueros, C. (2009). Investigación y juego motor en España. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.-Navas Torres, M. (2010). Juegos con balón. Barcelona: Inde.-Omeñaca, R. y Ruiz, J. (1999). Juegos cooperativos y E.F. Paidotribo: Barcelona.-Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. (2001). Explorar, jugar y cooperar. Paidotribo: Barcelona. -Orlick, J. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo: Barcelona.-Palacios, J. (1998). Jugar es un derecho. Xaniño: A Coruña.-Palacios, J; Fraguela, R. y Varela, L. (1996). Xogos competitivos: educar na competición no ámbito da educación física. Santiago: Lea.-Palacios, J;Fraguela, R y Varela, L. (1996). Xogos cooperativos e actividades infantís. Educar na cooperación no ámbito escolar. Lea: Santiago.-Paredes, J. (2003): Juego, luego soy. Wanceulen: Sevilla.-Pérez y Verdes, R. y Tabernero Balsa, X. A. (1997). Xogos Populares en Galicia. Santiago de Compostela: Lea.-Ruiz Pérez, LM; Gutiérrez Sanmartín, M; Graupera, J.L.; Linaza, J.L. y Navarro, F. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y aprendizaje. Síntesis: Madrid.-Sher, B. (1996). Juegos estupendos con juguetes improvisados. Martínez Roca: Barcelona.-Sheridan, M.D. (2011). Play in early childhood. New York:Routledge. -Suari, C. (2005). Juegos tradicionales: del currículum a la clase. Wanceulen: Sevilla.-Trigo, E. (1995). Juegos motores y creatividad. Barcelona: Paidotribo.-V.V.A.A. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.-V.V.A.A. (2010). 101 juegos de imagen y percepción corporal (3-6 años). Sevilla: Wanceulen.-Velázquez, C. C. (2010). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Barcelona: INDE.-Vizuete, M. (2006). Juegos populares Rayanos. Badajoz: Diputación provincial de Badajoz.
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Deseño e desenvolvemento curricular da educación física/652G02014

Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Expresión corporal e adaptacións curriculares/652G02026
Materias que continúan o temario
Fundamentos da educación física na sociedade actual/652G02031 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