



Teaching Guide

Teaching Guide				
Identifying Data				2018/19
Subject (*)	Fine Motor Games		Code	652G02025
Study programme	Grao en Educación Primaria			
Descriptors				
Cycle	Period	Year	Type	Credits
Graduate	1st four-month period	Third	Optional	4.5
Language	SpanishGalician			
Teaching method	Face-to-face			
Prerequisites				
Department	Didácticas Específicas e Métodos de Investigación e Diagnóstico en Educación			
Coordinador	Varela Garrote, Lara	E-mail	lara.varela@udc.es	
Lecturers	Varela Garrote, Lara	E-mail	lara.varela@udc.es	
Web				
General description	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.			

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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.

Learning outcomes			
Learning outcomes	Study programme competences / results		
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 currículo 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-motrices 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

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	- 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 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	Se abordarán diversas propuestas de carácter práctico. Sirvan de ejemplo el empleo de: - 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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student's personal work hours	Total hours
Supervised projects	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
Guest lecture / keynote speech	A1 A7 A57 A58 A59 B6 B25 C6 C7 C8	8	8	16
Mixed objective/subjective test	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B9 B16 B21 B22 C1 C7 C8	2	20	22
Collaborative learning	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
Simulation	A1 A7 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 C1	3	4.5	7.5
Introductory activities	B1 B2 B6 B9 B15 B21 C1 C6 C7 C8	1	1	2



Physical exercise	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 B14 B22 B24 C1 C7	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
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.
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.
Mixed objective/subjective test	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.
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.
Simulation	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.
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.
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 el alumnado; - practicas supervisadas por el docente y dirigidas por el alumado.

Personalized attention	
Methodologies	Description



Supervised projects	Trabajos tutelados:
Collaborative learning	- 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 guíe 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.

Assessment			
Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Supervised projects	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
Mixed objective/subjective test	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 carácter teórico y/o práctico pudiendo contener preguntas tema y/o tipo test.	40
Collaborative learning	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
Others			

Assessment comments



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.

Sources of information

Basic	
Complementary	

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Curriculum Design and Development in Physical Education/652G02014

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Physical Expression and Curriculum Adaptations/652G02026

Subjects that continue the syllabus

Foundations of Physical Education in Today's Society/652G02031

Introduction to Sports/652G02036

Physical Education and Leisure /652G02035

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.