



Guia docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Juegos motores	Código		652G02025
Titulación	Grao en Educación Primaria			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Tercero	Optativa	4.5
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Didácticas Específicas e Métodos de Investigación e Diagnóstico en Educación			
Coordinador/a	Varela Garrote, Lara	Correo electrónico	lara.varela@udc.es	
Profesorado	Varela Garrote, Lara	Correo electrónico	lara.varela@udc.es	
Web				
Descripción general	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 descriptorios: 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 del título	
Código	Competencias del título
A1	Comprender los procesos de aprendizaje relativos al período de 6-12, en el contexto familiar, social y escolar.
A7	Analizar y comprender los procesos educativos en el aula y fuera de ella relativos al periodo 6-12.
A57	Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde la educación física.
A58	Conocer el currículo escolar de la educación física.
A59	Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades deportivas dentro y fuera de la escuela.
A60	Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes en los estudiantes.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo.
B4	Trabajar de forma autónoma con iniciativa.
B5	Trabajar de forma colaborativa.
B6	Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano y como profesional.
B9	Capacidad para exponer las ideas elaboradas, de forma oral y en la escrita.
B11	Capacidad de comprensión de los distintos códigos audiovisuales y multimedia y manejo de las herramientas informáticas.



B14	Capacidad para trabajar en equipo de forma cooperativa, para organizar y planificar el trabajo, tomando decisiones y resolviendo problemas, tanto de forma conjunta como individual.
B15	Capacidad para utilizar diversas fuentes de información, seleccionar, analizar, sintetizar y extraer ideas importantes y gestionar la información.
B16	Capacidad crítica y creativa en el análisis, planificación y realización de tareas, como fruto de un pensamiento flexible y divergente.
B21	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B22	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B23	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B24	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B25	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
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 del 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 de la infancia.	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 al alumnado 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

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	- 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 la profesora; - por medio de prácticas dirigidas por un grupo el alumnado a sus compañeras-compañeros y observadas por la profesora.
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 de iniciación a los deportes. - Juegos con material alternativo. - Juego dramático, entre otras propuestas que pueden ir variando.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Trabajos 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 magistral	A1 A7 A57 A58 A59 B6 B25 C6 C7 C8	8	8	16
Prueba mixta	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B9 B16 B21 B22 C1 C7 C8	2	20	22
Aprendizaje colaborativo	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 iniciales	B1 B2 B6 B9 B15 B21 C1 C6 C7 C8	1	1	2



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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
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 la profesora, para aplicar a un curso concreto de Educación Primaria.
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 digital.
Prueba 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.
Aprendizaje colaborativo	Se llevarán a cabo diversos trabajos guiados por la profesora en el aula y también a través de la Plataforma Virtual. Estos trabajos se organizarán en pequeños grupos que trabajarán de forma conjunta en la resolución de problemas concretos.
Simulación	Consiste en la representación a través del juego dramático de situaciones procedentes de la realidad. El alumnado se podrá 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 iniciales	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 actividad física	A través de esta metodología se realizarán prácticas en diversas instalaciones a través de los contenidos de la materia y aplicados a los diferentes cursos de la Educación Primaria.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Trabajos tutelados Aprendizaje colaborativo	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 la profesora. 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 salvo en el caso del alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial segundo establece la "NORMA QUE REGULA EI RÉGIMEN DE DEDICACIÓN AI ESTUDIO DE Los ESTUDIANTES DE GRADO EN La UDC" - Aprobada por el Consejo Social del 04/05/2017-. Para aquellas actividades que no pueda realizar por no asistir la clase, deberá acudir a las revisiones de las mismas con el profesorado para poder desarrollarlas.
--	---

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Trabajos 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. La profesora especificará los requisitos formales de presentación de los trabajos, tanto su parte escrita como la oral. El cumplimiento de dichos requisitos es imprescindible para que los trabajos sean aceptados.	40
Prueba 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 carácter teórico y/o práctico pudiendo contener preguntas cortas, tema y/o tipo test.	40
Aprendizaje colaborativo	A1 A7 A58 A59 B1 B2 B3 B5 B6 B11 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 B25 C1 C3 C6	El alumnado 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
Otros			

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 la 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 información



Básica	-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). Bateria Didáctica del juego: volumen I. Almería Procompal.-Carreño Gallego, C; Blandino Rosano, D. y Marchante Clavijo, J.M. (2003b). Bateria 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.-Fraguela, R; Palacios, J. y Varela, L. (1996). Xogos competitivos: educar na competición no ámbito da educación física. 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.-Gray, P. (2018). Aprender en libertad. Edición de Esto no es una escuela.-Gutiérrez, M. (2010). Juegos ecológicos con material alternativo? recursos domésticos y del entorno escolar. Barcelona: Inde.-Hueso, K (2019). Jugar al aire libre. Barcelona: Plataforma Editorial.-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. -Stern, A. (2013). Yo nunca fui a la escuela. Litera: Albuixech.-Stern, A. (2017). Jugar. Litera: Albuixech.-Suari, C. (2005). Juegos tradicionales: del currículum a la clase. Wanceulen: Sevilla.-Tonucci, F. (2014). A cidade dos nenos: un xeito novo de pensar en cidade. Pontevedra: Kalandraka.-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.-Vizuet, M. (2006). Juegos populares Rayanos. Badajoz: Diputación provincial de Badajoz.
Complementaria	



Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Diseño y desarrollo curricular de la educación física/652G02014
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Expresión corporal y adaptaciones curriculares/652G02026
Asignaturas que continúan el temario
Fundamentos de la educación física en la sociedad actual/652G02031 Iniciación deportiva/652G02036 Educación física para el ocio/652G02035
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