



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Juego motor

|                     |   |            |       |              |
|---------------------|---|------------|-------|--------------|
| Asignatura          | Juego motor   |            |       |              |
| Código              | P02G050V01105   |            |       |              |
| Titulación          | Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte        |            |       |              |
| Descriptores        | Creditos ECTS   | Seleccione | Curso | Cuatrimestre |
|                     | 6   | OB         | 1     | 1c           |
| Lengua              | Castellano  |            |       |              |
| Impartición         | Gallego   |            |       |              |
| Departamento        | Didácticas especiales   |            |       |              |
| Coordinador/a       | Pazos Couto, Jose Maria                                       |            |       |              |
| Profesorado         | Pazos Couto, Jose Maria                                       |            |       |              |
| Correo-e            | ma.jose0602@gmail.com   |            |       |              |
| Web                 | <a href="http://faitic.uvigo.es/">http://faitic.uvigo.es/</a> |            |       |              |
| Descripción general |   |            |       |              |

## Competencias de titulación

|        |  |
|--------|--|
| Código |  |
| A1     | Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas          |
| A3     | Capacidad para aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, en la propuesta de tareas en los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la actividad física y el deporte           |
| A5     | Capacidad para planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de deporte y actividad física escolar   |
| A6     | Capacidad para seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad en los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la actividad física y del deporte             |
| A24    | Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad físico-deportiva recreativa, con atención a las características individuales y contextuales de las personas |
| A25    | Capacidad para planificar, desarrollar y controlar la realización de actividades físico-deportivas recreativas   |
| B1     | Conceptualización e identificación del objeto de estudio de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte  |
| B2     | Conocimiento y comprensión de la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte  |
| B9     | Conocimiento y comprensión de los fundamentos del ejercicio físico, juego motor, danza, expresión corporal y actividades en la naturaleza  |
| B11    | Conocimiento y comprensión de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional  |
| B13    | Hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional  |
| B14    | Manejo de la información científica básica aplicada a la actividad física y al deporte en sus diferentes manifestaciones   |
| B15    | Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y del deporte, con atención a las características individuales y contextuales de las personas        |
| B18    | Capacidad para aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la actividad física y el deporte   |
| B21    | Capacidad para planificar, desarrollar y controlar la realización de programas de actividades físico-deportivas  |
| B23    | Capacidad para seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad  |
| B24    | Actuación dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional  |
| B25    | Habilidad de liderazgo, capacidad de relación interpersonal y trabajo en equipo  |
| B26    | Adaptación a nuevas situaciones, la resolución de problemas y el aprendizaje autónomo  |

## Competencias de materia

|                                    |                                       |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| Resultados previstos en la materia | Resultados de Formación y Aprendizaje |
|------------------------------------|---------------------------------------|

|   |                        |                                 |
|---|------------------------|---------------------------------|
| Saber aplicar los conocimientos teórico-prácticos del juego a diferentes situaciones.   | A1<br>A5<br>A24<br>A25 | B1<br>B2<br>B9<br>B14           |
| Saber identificar y seleccionar juegos en función de los objetivos didácticos de diferentes tipos de sesiones.  | A1<br>A3<br>A5<br>A6   | B15<br>B18<br>B21<br>B23<br>B26 |
| Desarrollar propuestas prácticas de enseñanza-aprendizaje propias de la materia, adaptando el proceso a diferentes colectivos.  | A1<br>A5<br>A6         | B15<br>B21<br>B23<br>B26        |
| Ser capaz de reflexionar y desarrollar una actitud crítica y autónoma en el aprendizaje de los contenidos de la materia.  |                        | B11<br>B24<br>B26               |
| Adquirir destrezas específicas del docente (animador, entrenador, profesor de E.F, etc.) en la presentación de juegos motores y en el liderazgo de un grupo de personas.    | A5                     | B13<br>B25                      |
| Adquirir actitudes de preparación, anticipación, observación, análisis y toma de decisiones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en sesiones de juegos motores. | A5<br>A6               | B15<br>B23<br>B25               |
| Contribuir al fomento de la educación no sexista y para la paz.   | A1<br>A5<br>A6         | B1<br>B11<br>B24                |
| Manejar adecuadamente las técnicas de trabajo y las fuentes documentales propias de la materia.   |                        | B2<br>B9<br>B25<br>B26          |
| Ser capaz de trabajar en equipo y desarrollar habilidades de liderazgo.   | A1                     | B24<br>B25<br>B26               |

## Contenidos

### Tema

|  |  |
|--|--|
| 1. Fundamentos teórico-prácticos del juego motor.  | - Historia<br>- Definiciones<br>- Clasificaciones<br>- Teorías<br>- Características  |
| 2. Aspectos didácticos del juego motor.            | - Tipologías de sesiones lúdicas.<br>- Aspectos básicos de la comunicación.<br>- Metodología de presentación y conducción de juegos.<br>- Recursos en función de los contextos.        |
| 3. El juego en los currículum de Educación Física. | - Educación Infantil<br>- Educación Primaria<br>- ESO<br>- Bachillerato  |
| 4. Juegos y educación en valores.                  | - La educación en valores a través del juego.<br>- Juegos y juguetes no sexistas.<br>- Juegos y juguetes de educación para la paz y la diversidad cultural.<br>- Juegos tradicionales. |
| 5. El juego en el medio natural.                   | - Historia y características.<br>- Tipología de juegos.  |
| 6. Juguetes y materiales lúdicos.                  | - Historia y evolución de los juguetes y materiales lúdicos.<br>□ El juego motor y la sostenibilidad.<br>- Elaboración de juguetes y materiales lúdicos con material de desecho.       |

## Planificación

|  | Horas en clase | Horas fuera de clase | Horas totales |
|--|----------------|----------------------|---------------|
| Actividades introductorias             | 1              | 0                    | 1             |
| Presentaciones/exposiciones            | 3              | 6                    | 9             |
| Debates                                | 2              | 4                    | 6             |
| Sesión magistral                       | 5              | 0                    | 5             |
| Trabajos de aula                       | 5              | 0                    | 5             |
| Resolución de problemas y/o ejercicios | 4              | 4                    | 8             |
| Trabajos tutelados                     | 0              | 8                    | 8             |

|   |    |    |    |
|---|----|----|----|
| Prácticas autónomas a través de TIC                             | 0  | 8  | 8  |
| Prácticas de laboratorio  | 30 | 30 | 60 |
| Pruebas de tipo test  | 1  | 8  | 9  |
| Resolución de problemas y/o ejercicios                          | 3  | 6  | 9  |
| Trabajos y proyectos  | 2  | 10 | 12 |
| Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas. | 10 | 0  | 10 |

\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

### Metodologías

| Metodologías                           | Descripción  |
|--|--|
| Actividades introductorias             | Se trata de actividades de introducción a la asignatura y de diagnóstico inicial de conocimientos del alumnado.  |
| Presentaciones/exposiciones            | Presentaciones de propuestas lúdicas por parte del alumnado.   |
| Debates                                | Realización de debates en clase a partir de un tema o situación propuesta.   |
| Sesión magistral                       | El profesor expondrá los contenidos de la materia, aclarando conceptos, clasificaciones, técnicas de aplicación, fundamentos, etc.   |
| Trabajos de aula                       | El alumnado participará en el aula mediante tareas de resolución de problemas y propuestas/análisis/evaluación de actividades relacionadas con la materia.                                     |
| Resolución de problemas y/o ejercicios | (*)Resolución de problemas teórico- prácticos  |
| Trabajos tutelados                     | A partir de las propuestas del profesorado para la elaboración de juegos, el alumnado tendrá que proponer diferentes juegos, que serán tutelados mediante la plataforma virtual y en tutorías. |
| Prácticas autónomas a través de TIC    | Mediante la plataforma TEMA, el alumnado desarrollará diferentes actividades relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías (foro, entrega de ejercicios y trabajos, etc.)                  |
| Prácticas de laboratorio               | Se trata de participar activamente en las propuestas prácticas desarrolladas en las instalaciones deportivas.  |

### Atención personalizada

| Metodologías                | Descripción  |
|-----------------------------|--|
| Presentaciones/exposiciones | Se recomienda al alumnado que consulte en horario de tutorías si los juegos motores seleccionados se ajustan al tema de la semana y también cuál sería la mejor forma de llevar a cabo en la sesión práctica con su grupo correspondiente la presentación o exposición siguiendo los fundamentos didácticos generales y específicos lúdicos. |
| Trabajos tutelados          | Se recomienda al alumnado que consulte en horario de tutorías si los juegos motores seleccionados se ajustan al tema de la semana y también cuál sería la mejor forma de llevar a cabo en la sesión práctica con su grupo correspondiente la presentación o exposición siguiendo los fundamentos didácticos generales y específicos lúdicos. |

### Evaluación

| Metodologías  | Descripción  | Calificación |
|---|--|--------------|
| Pruebas de tipo test  | (*)Probas para avaliación das competencias adquiridas que inclúen preguntas pechadas con diferentes alternativas de resposta (elección única). Os alumnos seleccionan unha resposta entre un número limitado de posibilidades. | 20           |
| Resolución de problemas y/o ejercicios                          | (*)Relacionados ca teoría e prácticas de análise e toma de decisións sobre clasificación de xogos motores segundo clasificacións vistas na teoría.   | 20           |
| Trabajos y proyectos  | (*)Diseño e organización de Xornadas de Xogos Motores dirixidos á adquirir competencias de autonomía, liderazgo e traballo en grupo.   | 30           |
| Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas. | (*)Execución das tarefas/xogos propostos nas 15 clases prácticas en clases prácticas manifestando unha participación activa, observación e análise crítica sobre o proceso de ensinanza-aprendizaje.                           | 30           |

### Otros comentarios sobre la Evaluación

### Fuentes de información

Museo virtual do xogo [www.museodeljuego.org](http://www.museodeljuego.org).

Bibliografía Básica

### Recomendaciones

