



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	chema3@gmail.com			
Web	http://fatic.uvigo.es/			

Descripción general

Competencias

Código	
B4	Conocimiento y comprensión de los factores comportamentales y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte.
B6	Conocimiento y comprensión de los efectos de la práctica del ejercicio físico sobre los aspectos psicológicos y sociales del ser humano.
B7	Conocimiento y comprensión de los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de la motricidad humana.
B8	Conocimiento y comprensión de la estructura, función y desarrollo de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.
B10	Conocimiento y comprensión de los fundamentos del deporte.
C1	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
C5	Capacidad para planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de deporte y actividad física escolar
C6	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
C24	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
C25	Capacidad para planificar, desarrollar y controlar la realización de actividades físico-deportivas recreativas

Resultados de aprendizaje

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Saber aplicar los conocimientos teórico-prácticos del juego a diferentes situaciones.	B4 B6	C1 C5 C24 C25
Saber identificar y seleccionar juegos en función de los objetivos didácticos de diferentes tipos de sesiones.	B7 B8	C5 C6 C25
Desarrollar propuestas prácticas de enseñanza-aprendizaje propias de la materia, adaptando el proceso a diferentes colectivos.	B6	C1 C5 C6 C25

Ser capaz de reflexionar y desarrollar una actitud crítica y autónoma en el aprendizaje de los contenidos de la materia.	B7 B8 B10	C6 C24
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.	B4	C5 C24 C25
Adquirir actitudes de preparación, anticipación, observación, análisis y toma de decisiones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en sesiones de juegos motores.	B6 B10	C5 C6 C25
Contribuir al fomento de la educación no sexista y para la paz.	B4 B10	C1 C5 C6
Manejar adecuadamente las técnicas de trabajo y las fuentes documentales propias de la materia.	B4 B6	C1 C5 C6 C24 C25
Ser capaz de trabajar en equipo y desarrollar habilidades de liderazgo.	B4 B7 B10	C1 C6 C25

Contenidos

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

	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

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Pruebas de tipo test	Pruebas para evaluación de las competencias adquiridas que incluyen preguntas cerradas con diferentes alternativas de respuesta (elección única). Los alumnos seleccionan una respuesta entre un número limitado de posibilidades.	20	B7 C1 B8 C5 C6 C24 C25
Resolución de problemas y/o ejercicios	Relacionados que teoría y prácticas de análisis y toma de decisiones sobre clasificación de juegos motores según clasificaciones vistas en la teoría.	20	B6 C1 B7 C5 C6 C24 C25
Trabajos y proyectos	Diseño y organización de Jornadas de Juegos Motores dirigidos a la adquirir competencias de autonomía, liderazgo y trabajo en grupo.	30	C1 C5 C6 C24 C25
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Ejecución de las tareas/juegos propuestos en las 15 clases prácticas en clases prácticas manifestando una participación activa, observación y análisis crítico sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.	30	B4 C1 B6 C5 B7 C6 C24 C25

Otros comentarios sobre la Evaluación

En la primera convocatoria: La parte teórica sumará hasta el 40 % (las pruebas de tipo test y Resolución de problemas y/o ejercicios) la parte práctica el 60 % (pruebas prácticas ... y trabajos). Será necesario superar el 5 (el 50 % de la nota)tanto en la parte teórica como la práctica separadamente.

Para la segunda convocatoria:

En la parte teórica: las partes aprobadas se tendrán en cuenta con la nota correspondiente. En la parte práctica:Esta parte se recuperará mediante un sobre supuestos prácticos del juego motor, que el alumnado debe resolver según el contenido teórico práctico de cada una de las partes

Fuentes de información

Museo virtual do xogo www.museodeljuego.org.

Bibliografía Básica

Recomendaciones
