



DATOS IDENTIFICATIVOS

Xogo motor

Materia	Xogo motor			
Código	P02G050V01105			
Titulación	Grao en Ciencias da Actividade Física e do Deporte			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	1	1c
Lingua de impartición				
Departamento	Didácticas especiais			
Coordinador/a	Pazos Couto, Jose Maria			
Profesorado	Pazos Couto, Jose Maria			
Correo-e	chema3@gmail.com			
Web	http://faitic.uvigo.es/			
Descrición xeral				

Competencias de titulación

Código				
A1	Capacidade para deseñar, desenvolver e avaliar os procesos de ensino-aprendizaxe relativos á actividade física e ao deporte con atención ás características individuais e contextuais das persoas			
A3	Capacidade para aplicar os principios fisiolóxicos, biomecánicos, comportamentais e sociais, na proposta de tarefas nos procesos de ensino-aprendizaxe a través da actividade física e o deporte			
A5	Capacidade para planificar, desenvolver e avaliar a realización de programas de deporte e actividade física escolar			
A6	Capacidade para seleccionar e saber utilizar o material e equipamento deportivo adecuado para cada tipo de actividade nos procesos de ensino-aprendizaxe a través da actividade física e do deporte			
A24	Capacidade para deseñar, desenvolver e avaliar os procesos de ensino-aprendizaxe relativos á actividade físico-deportiva recreativa, con atención ás características individuais e contextuais das persoas			
A25	Capacidade para planificar, desenvolver e controlar a realización de actividades físico-deportivas recreativas			
B1	Conceptualización e identificación do obxecto de estudo das Ciencias da Actividade Física e do Deporte			
B2	Coñecemento e comprensión da literatura científica do ámbito da actividade física e o deporte			
B9	Coñecemento e comprensión dos fundamentos do exercicio físico, xogo motor, danza, expresión corporal e actividades na natureza			
B11	Coñecemento e comprensión dos principios éticos necesarios para o correcto exercicio profesional			
B13	Hábitos de excelencia e calidade no exercicio profesional			
B14	Utilización da información científica básica aplicada á actividade física e ao deporte nas súas diferentes manifestacións			
B15	Capacidade para deseñar, desenvolver e avaliar os procesos de ensino-aprendizaxe relativos á actividade física e do deporte, con atención ás características individuais e contextuais das persoas			
B18	Capacidade para aplicar os principios fisiolóxicos, biomecánicos, comportamentais e sociais, aos diferentes campos da actividade física e o deporte			
B21	Capacidade para planificar, desenvolver e controlar a realización de programas de actividades físico-deportivas			
B23	Capacidade para seleccionar e saber utilizar o material e equipamento deportivo adecuado para cada tipo de actividade			
B24	Actuación dentro dos principios éticos necesarios para o correcto exercicio profesional			
B25	Habilidade de liderado, capacidade de relación interpersoal e traballo en equipo			
B26	Adaptación a novas situacións, á resolución de problemas e á aprendizaxe autónoma			

Competencias de materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe
---------------------------------	---------------------------------------

Saber aplicar os coñecementos teórico-prácticos do xogo a diferentes situacións.	A1 A5 A24 A25	B1 B2 B9 B14
Saber identificar e seleccionar xogos en función dos obxectivos didácticos de diferentes tipos de sesións.	A1 A3 A5 A6	B15 B18 B21 B23 B26
Desenvolver propostas prácticas de ensinanza-aprendizaxe propias da materia, adaptando o proceso a diferentes colectivos.	A1 A5 A6	B15 B21 B23 B26
Ser capaz de reflexionar e desenvolver unha actitude crítica e autónoma na aprendizaxe dos contidos da materia.		B11 B24 B26
Adquirir destrezas específicas do docente (animador, adestrador, profesor de E.F, etc.) na presentación de xogos motores e no liderado dun grupo de persoas.	A5	B13 B25
Adquirir actitudes de preparación, anticipación, observación, análise e toma de decisións para mellorar o proceso de ensinanza-aprendizaxe en sesións de xogos motores.	A5 A6	B15 B23 B25
Contribuír ao fomento da educación non sexista e para a paz.	A1 A5 A6	B1 B11 B24
Manexar adecuadamente as técnicas de traballo e as fontes documentais propias da materia.		B2 B9 B25 B26
Ser capaz de traballar en equipo e desenvolver habilidades de liderado.	A1	B24 B25 B26

Contidos

Tema

1. Fundamentos teórico-prácticos do xogo motor.	- Historia - Definicións - Clasificacións - Teorías - Características
2. Aspectos didácticos do xogo motor.	- Tipoloxías de sesións lúdicas. - Aspectos básicos da comunicación. - Metodoloxía de presentación e condución de xogos. - Recursos en función dos contextos.
3. O xogo nos currículos de Educación Física.	- Educación Infantil - Educación Primaria - ESO - Bacharelato
4. Xogos e educación en valores.	- A educación en valores a través do xogo. - Xogos e xoguetes non sexistas. - Xogos e xoguetes de educación para a paz e a diversidade cultural. - Xogos tradicionais.
5. O xogo no medio natural.	- Historia e características. - Tipoloxía de xogos.
6. Xoguetes e materiais lúdicos.	- Historia e evolución dos xoguetes e materiais lúdicos. - O xogo motor e a sustentabilidade. - Elaboración de xoguetes e materiais lúdicos con material de refugallo.

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introdutorias	1	0	1
Presentacións/exposicións	3	6	9
Debates	2	4	6
Sesión maxistral	5	0	5
Traballos de aula	5	0	5
Resolución de problemas e/ou exercicios	4	4	8
Traballos tutelados	0	8	8

Prácticas autónomas a través de TIC	0	8	8
Prácticas de laboratorio	30	30	60
Probas de tipo test	1	8	9
Resolución de problemas e/ou exercicios	3	6	9
Traballos e proxectos	2	10	12
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	10	0	10

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Actividades introdutorias	Trátase de actividades de introdución á materia e de diagnóstico inicial dos coñecementos dos estudantes.
Presentacións/exposición	Presentacións de propostas lúdicas por parte do alumnado.
Debates	Realización de debates na clase a partir dun tema ou situación proposta.
Sesión maxistral	O profesorado exporá os contidos da materia, aclarando conceptos, clasificacións, técnicas de aplicación, fundamentos, etc.
Traballos de aula	O alumnado participará na aula mediante tarefas de resolución de problemas e propostas/análise/avaliación de actividades relacionadas coa materia.
Resolución de problemas e/ou exercicios	Resolución de problemas teórico- prácticos
Traballos tutelados	A partir das propostas do profesorado para a elaboración de xogos, o alumnado terá que propoñer diferentes xogos, que serán tutelados mediante a plataforma virtual e nas titorías.
Prácticas autónomas a través de TIC	Mediante a plataforma TEMA, o alumnado desenvolverá diferentes actividades relacionadas co emprego das novas tecnoloxías (foro, entrega de exercicios e traballos, etc.).
Prácticas de laboratorio	Trátase de participar activamente nas prácticas desenvolvidas nas instalacións deportivas.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Presentacións/exposicións	Recoméndaselle ao alumnado que consulte en horario de titorías do profesor se as tarefas de selección semanais dos xogos motores se axustan ao tema da semana e tamén cal sería a mellor maneira de facer a presentación ou exposición seguindo os fundamentos didácticos xerais e específicos lúdicos.
Traballos tutelados	Recoméndaselle ao alumnado que consulte en horario de titorías do profesor se as tarefas de selección semanais dos xogos motores se axustan ao tema da semana e tamén cal sería a mellor maneira de facer a presentación ou exposición seguindo os fundamentos didácticos xerais e específicos lúdicos.

Avaliación

	Descrición	Cualificación
Probas 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 e/ou exercicios	Relacionados ca teoría e prácticas de análise e toma de decisións sobre clasificación de xogos motores segundo clasificacións vistas na teoría.	20
Traballos e proxectos	Deseño e organización de Xornadas de Xogos Motores dirixidos á adquirir competencias de autonomía, liderazgo e traballo en grupo.	30
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou 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-aprendizaxe.	30

Outros comentarios sobre a Avaliación

Na primeira convocatoria:

- A parte teórica suma un 40% (probas de tipo test e Resolución de problemas e/ou exercicios)
- A parte práctica un 60% (probas prácticas... e traballos e proxectos)
- Haberá que superar con un 5 (50% da nota) tanto a parte teórica como a práctica por separado.

Para a segunda convocatoria:

- Na parte teórica: manteranse as partes aprobadas ca nota correspondente.
- Na parte práctica:
 - Non se gardarán as notas de ningunha parte da práctica
 - Poderase recuperar esta parte presentándose a un exame de Supostos Prácticos/Análisis de situacións, na que se presenta una situación ou problemática xa dada ou que pode darse relacionada con Xogos Motor, que o alumnado debe solucionar en función dos contidos teórico-prácticos impartidos ó longo da teoría e da práctica na asignatura.
 - Este exame poderá ser escrito ou oral.

Bibliografía. Fontes de información

Museo virtual do xogo www.museodeljuego.org,

Bibliografía Básica

Recomendacións