



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	Castelán Galego			
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

Código	
B4	Coñecemento e comprensión dos factores comportamentais e sociais que condicionan a práctica da actividade física e o deporte.
B6	Coñecemento e comprensión dos efectos da práctica do exercicio físico sobre os aspectos psicolóxicos e sociais do ser humano.
B7	Coñecemento e comprensión dos fundamentos, estruturas e funcións das habilidades e patróns da motricidade humana.
B8	Coñecemento e comprensión da estrutura, función e desenvolvemento das diferentes manifestacións da motricidade humana.
B10	Coñecemento e comprensión dos fundamentos do deporte.
C1	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
C5	Capacidade para planificar, desenvolver e avaliar a realización de programas de deporte e actividade física escolar
C6	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
C24	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
C25	Capacidade para planificar, desenvolver e controlar a realización de actividades físico-deportivas recreativas

Resultados de aprendizaxe

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Saber aplicar os coñecementos teórico-prácticos do xogo a diferentes situacións.	B4 B6	C1 C5 C24 C25
Saber identificar e seleccionar xogos en función dos obxectivos didácticos de diferentes tipos de sesións.	B7 B8	C5 C6 C25
Desenvolver propostas prácticas de ensinanza-aprendizaxe propias da materia, adaptando o proceso a diferentes colectivos.	B6	C1 C5 C6 C25

Ser capaz de reflexionar e desenvolver unha actitude crítica e autónoma na aprendizaxe dos contidos da materia.	B7 B8 B10	C6 C24
Adquirir destrezas específicas do docente (animador, adestrador, profesor de E.F, etc.) na presentación de xogos motores e no liderado dun grupo de persoas.	B4	C5 C24 C25
Adquirir actitudes de preparación, anticipación, observación, análise e toma de decisións para mellorar o proceso de ensinanza-aprendizaxe en sesións de xogos motores.	B6 B10	C5 C6 C25
Contribuír ao fomento da educación non sexista e para a paz.	B4 B10	C1 C5 C6
Manexar adecuadamente as técnicas de traballo e as fontes documentais propias da materia.	B4 B6	C1 C5 C6 C24 C25
Ser capaz de traballar en equipo e desenvolver habilidades de liderado.	B4 B7 B10	C1 C6 C25

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 xoguets non sexistas. - Xogos e xoguets de educación para a paz e a diversidade cultural. - Xogos tradicionais.
5. O xogo no medio natural.	- Historia e características. - Tipoloxía de xogos.
6. Xoguets e materiais lúdicos.	- Historia e evolución dos xoguets e materiais lúdicos. - O xogo motor e a sustentabilidade. - Elaboración de xoguets 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/exposicións	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	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Probas de tipo test	Probas para a avaliación das competencias adquiridas que inclúen preguntas pechadas con diferentes alternativas de resposta (elección única). Os alumnos seleccionarán unha resposta entre un número limitado de posibilidades.	20	B7 B8 C1 C5 C6 C24 C25
Resolución de problemas e/ou exercicios	Relacionados coa teoría e práctica de análise e toma de decisións sobre clasificacións dos xogos motores	20	B6 B7 C1 C5 C6 C24 C25
Traballos e proxectos	Diseño e organización de Xornadas de Xogos Motores dirixidos e adquirir competencias de autonomía, liderazgo traballo en grupo.	30	C1 C5 C6 C24 C25
Probas prácticas, de execución de tarefas reais e/ou simuladas.	Execución das tarefas/xogos propostos nas 15 clases prácticas manifestando unha participación activa, observación e análise crítico sobre o proceso do ensino-aprendizaxe.	30	B4 B6 B7 C1 C5 C6 C24 C25

Outros comentarios sobre a Avaliación

Na primeira convocatoria: A parte teórica sumará ata o 40 % (as probas de tipo test e Resolución de problemas e/ou exercicios) a parte práctica o 60 % (probas prácticas ... e traballos). Será necesario superar o 5 (o 50 % da nota) tanto na parte teórica como a práctica separadamente.

Para a segunda convocatoria:

Na parte teórica: as partes aprobadas teranse en conta coa nota correspondente. Na parte práctica: Esta parte recuperarase mediante un sobre supostos prácticos do xogo motor, que o alumnado debe resolver segundo o contido teórico práctico de cada unha das partes

Bibliografía. Fontes de información

Museo virtual do xogo www.museodeljuego.org.

Bibliografía Básica

Recomendacións
