



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	Figueira Rodriguez, Alberto			
Profesorado	Figueira Rodriguez, Alberto Novo Carballal, Antonio			
Correo-e	afigueira@uvigo.es			
Web	http://fatic.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.
B9	Coñecemento e comprensión dos fundamentos do exercicio físico, xogo motor, danza, expresión corporal e actividades na natureza.
B10	Coñecemento e comprensión dos fundamentos do deporte.
B12	Aplicación das tecnoloxías da información e comunicación (TIC) ao ámbito das Ciencias da Actividade Física e do Deporte.
B13	Hábitos de excelencia e calidade no exercicio profesional.
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, a resolución de problemas e a aprendizaxe autónoma.
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
C2	Capacidade para promover e avaliar a formación de hábitos perdurables e autónomos de práctica de actividade física e deporte entre a poboación escolar
C3	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
C4	Capacidade para identificar os riscos que se derivan para a saúde dos escolares debido á práctica de actividades físicas inadecuadas
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

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 B26	C1

Saber identificar e seleccionar xogos en función dos obxectivos didácticos de diferentes tipos de sesións.	B7 B9 B10 B26	C6
Desenvolver propostas prácticas de ensinanza-aprendizaxe propias da materia, adaptando o proceso a diferentes colectivos.	B6	C1 C3 C6
Ser capaz de reflexionar e desenvolver unha actitude crítica e autónoma na aprendizaxe dos contidos da materia.	B4 B6 B7 B9 B10 B13	C1 C6
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 B13 B24 B25 B26	
Adquirir actitudes de preparación, anticipación, observación, análise e toma de decisións para mellorar o proceso de ensinanza-aprendizaxe en sesións de xogos motores.	B6 B9 B10 B13 B24 B25 B26	C1 C4 C6
Contribuír ao fomento da educación non sexista e para a paz.	B4 B6 B10 B26	C1 C2
Manexar adecuadamente as técnicas de traballo e as fontes documentais propias da materia.	B4 B6 B7 B9 B10 B12	C1 C6
Ser capaz de traballar en equipo e desenvolver habilidades de liderado.	B4 B7 B10 B24 B25	C1 C6

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. 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.
4. O xogo no medio natural.	- Historia e características. - Tipoloxía de xogos.
5. Xogos tradicionais sen material e con material simple.	- 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
Sesión maxistral	10	0	10
Traballos de aula	20	0	20
Debates	20	0	20

Titoría en grupo	5	0	5
Prácticas de laboratorio	76	0	76
Probas de resposta curta	2	0	2
Resolución de problemas e/ou exercicios	5	0	5
Traballos e proxectos	2	0	2
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
Sesión maxistral	O profesorado exporará 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.
Debates	Resolución de problemas teórico- prácticos
Titoría en grupo	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
Sesión maxistral	Base teórica do xogo
Titoría en grupo	A atención ao alumnado farase preferentemente nos horarios de *tutorías.
Probas	Descrición
Traballos e proxectos	Entrega do traballo cumprindo os criterios de avaliación establecidos nas condicións de realización.

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Probas de resposta curta	Probas para a avaliación das competencias adquiridas que inclúen preguntas para responder de forma concisa e abreviada.	20	B4 B6 B7 B9 B10	C1 C3 C6
Resolución de problemas e/ou exercicios	Relacionando a teoría impartida coa posta en práctica en situacións reais	20	B4 B6 B7 B9 B10 B13 B26	C1 C3 C4 C6
Traballos e proxectos	Diseño e organización de Xornadas de Xogos Motores dirixidos e adquirir competencias de autonomía, liderazgo traballo en grupo.	30	B4 B7 B9 B10 B13 B24 B25 B26	C1 C4 C6
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 B9 B10 B12 B13 B24 B25 B26	C1 C2 C3 C4 C6

Outros comentarios sobre a Avaliación

Na primeira convocatoria: A parte teórica sumará ata o 40 % (as probas de pregunta curta 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,

www.museomelga.com,

PEREZ Y VERDES, RICARDO Y TABERNERO Balsa, ALBERTO, **XOGOS POPULARES EN GALICIA**, XUNTA DE GALICIA,

VARIOS AUTORES, **XOGOS INFANTIS**, EVEREST GALICIA,

Bibliografía Básica

Recomendacións**Materias que continúan o temario**

Actividades físicas de lecer/P02G050V01905

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Lecer e turismo deportivo/P02G050V01701

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Lecer e turismo deportivo/P02G050V01701

Outros comentarios

Es una materia de primer curso
