



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	Novo Carballal, Antonio Figueira Rodriguez, Alberto			
Profesorado	Figueira Rodriguez, Alberto Novo Carballal, Antonio			
Correo-e	anovo@uvigo.es afigueira@uvigo.es			
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.
B9	Conocimiento y comprensión de los fundamentos del ejercicio físico, juego motor, danza, expresión corporal y actividades en la naturaleza.
B10	Conocimiento y comprensión de los fundamentos del deporte.
B12	Aplicación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
B13	Hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional.
B18	Capacidad para aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la actividad física y el deporte.
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.
C1	Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza y aprendizaje relativos a la actividad física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas
C2	Capacidad para promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de actividad física y deporte entre la población escolar
C4	Capacidad para identificar los riesgos que se derivan para la salud de los escolares debido a la práctica de actividades físicas inadecuadas
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

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 B10 B13 B26	C1
Saber identificar y seleccionar juegos en función de los objetivos didácticos de diferentes tipos de sesiones.	B7 B9 B10 B26	C6
Ser capaz de reflexionar y desarrollar una actitud crítica y autónoma en el aprendizaje de los contenidos de la materia.	B4 B7 B9 B10 B13 B24	C1 C6
Adquirir destrezas específicas del docente (animador, entrenador, profesor de Y.*F, etc.) en la presentación de juegos motores y en el liderado de un grupo de personas.	B4 B6 B13 B24 B25 B26	
Adquirir actitudes de preparación, anticipación, observación, análisis y toma de decisiones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en sesiones de juegos motores.	B7 B9 B10 B13 B24 B25 B26	C1 C4 C6
Contribuir al fomento de la educación no sexista y para la paz.	B4 B9 B10 B26	C1 C2
Manejar adecuadamente las técnicas de trabajo y las fuentes documentales propias de la materia.	B4 B7 B9 B10 B12	C1 C2 C6
Ser capaz de trabajar en equipo y desarrollar habilidades de liderazgo.	B4 B7 B10 B24 B25	C1 C6
Ser capaz de aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociológicos el juego motor.	B4 B6 B7 B18 B25	

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. 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.	
4. El juego en medio natural.	- Historia y características. - Tipología de juegos.	
5. Juegos tradicionales sin material y con material simple.	- 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
Lección magistral	10	0	10
Trabajos de aula	10	0	10
Prácticas de laboratorio	20	0	20
Pruebas de respuesta corta	2	0	2
Resolución de problemas	10	0	10
Presentación	2	0	2

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

Metodologías	
	Descripción
Lección 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.
Prácticas de laboratorio	Se trata de participar activamente en las propuestas prácticas desarrolladas en las instalaciones deportivas.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	Base teórica del juego
Trabajos de aula	Participación activa en las propuestas de juegos.
Pruebas	Descripción
Resolución de problemas	Adaptación de propuestas de juego las condiciones específicas de los grupos de alumnos y los medios materiales.
Presentación	Programación de sesiones de juegos y puesta en práctica en las clases. Adaptación de propuestas de juego las condiciones específicas de los grupos de alumnos y los medios materiales.

Evaluación				
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Pruebas de respuesta corta	Pruebas para la evaluación de las competencias adquiridas que incluyen preguntas para responder de forma concisa y abreviada.	40	B4 B6 B7 B9 B10	C1 C6
Resolución de problemas	Relacionando la teoría impartida con la puesta en práctica en situaciones reales	20	B4 B6 B7 B9 B10 B13 B18 B24 B25 B26	C1 C2 C4 C6
Presentación	Programación de una sesión de clase basada en los juegos elegidos de común acuerdo con el profesor.	40	B4 B6 B9 B12 B13 B18 B24 B25	C1 C2 C4 C6

Otros comentarios sobre la Evaluación

TODOS EL ALUMNADO, ASISTA O NO A LAS CLASES, TIENE DERECHO A SER EVALUADO (MEDIANTE UN EXAMEN O EN EL MODO EN QUE SE ESTABLEZCA EN ESTA GUÍA DOCENTE)

En la primera convocatoria:

La parte teórica sumará hasta el 40 % (las pruebas de pregunta corta y resolución de problemas y/o ejercicios) la parte práctica el 40 % (pruebas prácticas, trabajos y exposición en el aula) y el 20% la asistencia. Será necesario superar el 5 (el 50 % de la nota) tanto en la parte teórica como en la práctica separadamente y el 80% de la asistencia a clase.

Para la segunda convocatoria:

En la parte teórica, las partes aprobadas se tendrán en cuenta con la nota correspondiente.

La parte práctica, se recuperará mediante supuestos prácticos del juego motor, que el alumnado debe resolver según el contenido teórico práctico de cada una de las partes.

De no tener superada la materia en la primera convocatoria, las competencias no adquiridas serán evaluadas en la convocatoria de julio.

Las fechas oficiales de los exámenes se pueden consultar en la web de la facultad en el enlace <http://fcced.uvigo.es/es/docencia/examenes>

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Museo virtual do xogo www.museodeljuego.org,

www.museomelga.com,

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

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

Recomendaciones

Asignaturas que continúan el temario

Actividades físicas de ocio/P02G050V01905

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Ocio y turismo deportivo/P02G050V01701

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Ocio y turismo deportivo/P02G050V01701

Otros comentarios

Es una materia de primer curso
