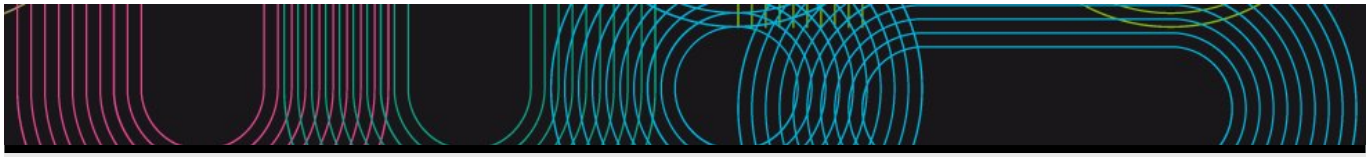

DATOS IDENTIFICATIVOS

Juego motor

Asignatura	Juego motor			
Código	P02G050V01105			
Titulacion	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Fernández Manero, Daniel			
Profesorado	Fernández Manero, Daniel			
Correo-e	daniel24@uvigo.es			
Web	http://faitic.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 compresión 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 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, comportamentais 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
Actividades introductorias	1	0	1

Lección magistral	10	0	10
Trabajo tutelado	10	0	10
Prácticas de laboratorio	20	0	20
Aprendizaje colaborativo.	5	5	10
Resolución de problemas	0	15	15
Aprendizaje basado en proyectos	3	5	8
Prácticas autónomas a través de TIC	0	8	8
Estudio de casos	0	5	5
Presentación	5	10	15
Examen de preguntas objetivas	1	8	9
Trabajo	5	34	39

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Actividades de introducción de la mateia y de diagnóstico inicial sobre los conocimientos del alumnado , así como presentar la asignatura
Lección magistral	El profesor expondrá los contenidos de la materia, aclarando conceptos, clasificaciones, técnicas de aplicación, fundamentos, etc.
Trabajo tutelado	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.
Aprendizaje colaborativo.	Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos/as son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros/as en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales
Resolución de problemas	Resolución de problemas teórico-prácticos
Aprendizaje basado en proyectos	Los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades
Prácticas autónomas a través de TIC	Mediante el servicio de teledocencia Faitic/Tema, el alumnado desarrollará diferenes actividades concretas relacionadas con la materia objeto de estudio (entrega de ejercicios y trabajos, etc.).
Estudio de casos	Análisis de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar tatos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y entrenarse en procedimientos alternativos de solución
Presentación	Presentaciones y exposiones por parte del alumnado ante el docente y/o grupo de estudiantes de un tema sobre los contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto....Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo

Atención personalizada

Metodologías	**Descripción**
Trabajo tutelado	Se recomienda al alumnado que asista al horário de tutorías para resolver las dudas de los trabajos propuestos.
Prácticas de laboratorio	Se recomienda al alumnado que asista al horário de tutorías para resolver las dudas sobre las prácticas.
Presentación	Se recomienda al alumnado que asista al horário de tutorías para resolver las dudas sobre las presentaciones/exposiciones teórico-prácticas.

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Examen de preguntas objetivas	Pruebas de tipo test	30	B4 B6 B7 B9 B10	
Trabajo	Presentaciones/Exposiciones Proyectos Trabajos de aula Resolución de problemas y/o ejercicios Prácticas de laboratorio	70	B12 B13 B18 B24 B25 B26	C1 C2 C4 C6

Otros comentarios sobre la Evaluación

Todo el alumnado, asista o no a las clases, tiene derecho a ser evaluado.

Para superar la asignatura será imprescindible tener aprobada todas las partes, teórica y práctica por separado, con un mínimo de 5 sobre 10.

1ª convocatoria:

Para los alumnos presenciales, aquellos que asistan a un mínimo de 80% de asistencias prácticas B, el examen de la parte teórica tendrá un valor de 30% y los trabajos teórico-prácticos de la parte práctica (exposiciones, pruebas ...) un 70%.
Para los alumnos no presenciales, aquellos que asistan a menos de un 80% de asistencias prácticas B, el examen de la parte teórica tendra un valor de 50% y los trabajos teórico-prácticos de la parte práctica un 50%.

2ª convocatoria:

Se guardara la calificación de las partes aprobadas de la 1ª convocatoria.
Los requisitos seran los mismos que en la 1ª convocatoria.

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

Camerino, O. y Castañer, M., **1001 Ejercicios y juegos de recreación**, Paidotribo, 1990

Palacios, J., **Jugar es un derecho. Fundamentos pedagógicos del juego**, Xaniño S.L., 1998

Palacios, J. y Del Castillo, M., **Juegos y recreación deportiva: Educación, Cultura y Derecho**, FUAC y GIAAS, 2010

Perez y Verdes, R. y Tabernero Balsa, A., **Xogos populares en Galicia**, Xunta de Galicia, 1986

Trigo Aza, E., **Juegos motores y creatividad**, Paidotribo, 1992

Trigo Aza, E., **Aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física**, Paidotribo, 1994

Trigo Aza, E. (Coord.), **Fundamentos de la motricidad**, Gymnos, 2000

Bibliografía Complementaria

Museo virtual do xogo www.museodeljuego.org,

www.museomelga.com,

VV.AA., **Xogos Infantis**, EVEREST GALICIA, 2013

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