



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	Fernández Manero, Daniel			
Profesorado	Fernández Manero, Daniel			
Correo-e	daniel24@uvigo.es			
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.
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.
B18	Capacidade para aplicar os principios fisiolóxicos, biomecánicos, comportamentais e sociais, aos diferentes campos da actividade física e o deporte.
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
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 B10 B13 B26	C1

Saber identificar e seleccionar xogos en función dos obxectivos didácticos de diferentes tipos de sesións.	B7 B9 B10 B26	C6
Ser capaz de reflexionar e desenvolver unha actitude crítica e autónoma na aprendizaxe dos contidos da materia.	B4 B7 B9 B10 B13 B24	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 B6 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.	B7 B9 B10 B13 B24 B25 B26	C1 C4 C6
Contribuír ao fomento da educación non sexista e para a paz.	B4 B9 B10 B26	C1 C2
Manexar adecuadamente as técnicas de traballo e as fontes documentais propias da materia.	B4 B7 B9 B10 B12	C1 C2 C6
Ser capaz de traballar en equipo e desenvolver habilidades de liderado.	B4 B7 B10 B24 B25	C1 C6
Ser capaz de aplicar os principios fisiolóxicos, biomecánicos, comportamentais y sociolóxicos o xogo motor.	B4 B6 B7 B18 B25	

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 xoguets non sexistas. - Xogos e xoguets 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 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 introductorias	1	0	1

Lección maxistral	10	0	10
Traballo tutelado	10	0	10
Prácticas de laboratorio	20	0	20
Aprendizaxe colaborativa	5	5	10
Resolución de problemas	0	15	15
Aprendizaxe baseado en proxectos	3	5	8
Prácticas autónomas a través de TIC	0	8	8
Estudo de casos	0	5	5
Presentación	5	10	15
Exame de preguntas obxectivas	1	8	9
Traballo	5	34	39

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

Metodoloxía docente

	Descrición
Actividades introdutorias	Actividades de introdución da materia e de diagnóstico inicial sobre os coñecementos do alumnado , así como presentar a materia
Lección maxistral	O profesor exporá os contidos da materia, aclarando conceptos, clasificacións, técnicas de aplicación, fundamentos, etc.
Traballo tutelado	O alumnado participará na aula mediante tarefas de resolución de problemas e propostas/análises/avaliación de actividades relacionadas coa materia.
Prácticas de laboratorio	Trátase de participar activamente nas propostas prácticas desenvolvidas nas instalacións deportivas.
Aprendizaxe colaborativa	Enfoque interactivo de organización do traballo na aula no cal os alumnos/as son responsables da súa aprendizaxe e do dos seus compañeiros/as nunha estratexia de corresponsabilidade para alcanzar metas e incentivos grupales
Resolución de problemas	Resolución de problemas teórico-prácticos
Aprendizaxe baseado en proxectos	Os estudantes levan a cabo a realización dun proxecto nun tempo determinado para resolver un problema ou abordar unha tarefa mediante a planificación, deseño e realización dunha serie de actividades
Prácticas autónomas a través de TIC	Mediante o servizo de teledocencia Fatic/Tema, o alumnado desenvolverá diferenes actividades concretas relacionadas coa materia obxecto de estudo (entrega de exercicios e traballos, etc.).
Estudo de casos	Análise dun feito, problema ou suceso real coa finalidade de coñecelo, interpretalo, resolvelo, xerar hipótese, contrastar datos, reflexionar, completar coñecementos, diagnosticalo e adestrarse en procedementos alternativos de solución
Presentación	Presentacións e exposicións por parte do alumnado ante o docente e/ou grupo de estudantes dun tema sobre os contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto....Pódese levar a cabo de maneira individual ou en grupo

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	Recoméndase ao alumnado que asista ao horario de tutorías para resolver as dúbidas dos traballos propostos.
Prácticas de laboratorio	Recoméndase ao alumnado que asista ao horario de tutorías para resolver as dúbidas sobre as prácticas.
Presentación	Recoméndase ao alumnado que asista ao horario de tutorías para resolver as dúbidas sobre as presentacións/exposicións teórico-prácticas.

Aviación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Exame de preguntas obxectivas	Preguntas tipo test	30	B4 B6 B7 B9 B10
Traballo	Presentacións/Exposicións Proxectos Traballos de aula Resolución de problemas e/ou exercicios Prácticas de laboratorio	70	B12 C1 B13 C2 B18 C4 B24 C6 B25 B26

Outros comentarios sobre a Avaliación

Todo o alumnado, asista ou non ás clases, ten dereito a ser avaliado.

Para superar a materia será imprescindible ter aprobada todas as partes, teórica e práctica por separado, cun mínimo de 5 sobre 10.

1ª convocatoria:

Para os alumnos presenciais, aqueles que asistan a un mínimo de 80% de asistencias prácticas B, o exame da parte teórica terá un valor de 30% e os traballos teórico-prácticos da parte práctica (exposicións, probas ...) un 70%.

Para os alumnos non presenciais, aqueles que asistan a menos dun 80% de asistencias prácticas B, o exame da parte teórica tendra un valor de 50% e os traballos teórico-prácticos da parte práctica un 50%.

2ª convocatoria:

Gardácese a cualificación das partes aprobadas da 1ª convocatoria.

Os requisitos serán os mesmos que na 1ª convocatoria.

As datas oficiais dos exames pódense consultar na web da facultade no enlace <http://fcced.uvigo.es/é/docencia/examenos>

Bibliografía. Fontes 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

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
