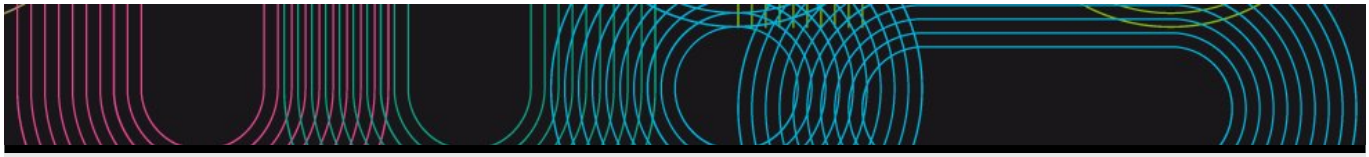

DATOS IDENTIFICATIVOS				
Juego motor				
Asignatura	Juego motor			
Código	P02G050V01105			
Titulacion	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	1	1c
Lengua Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Pazos Couto, Jose Maria			
Profesorado	Pazos Couto, Jose Maria Romo Pérez, Vicente			
Correo-e	chema3@uvigo.gal			
Web	http://faitic.uvigo.es/ - https://moovi.uvigo.gal/			
Descripción general				

Resultados de Formación y Aprendizaje
Código

Resultados previstos en la materia	
Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje

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. Juegos motores en el 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 con apoyo de las TIC	0	8	8
Estudio de casos	0	5	5
Presentación	5	10	15
Trabajo	5	34	39
Examen de preguntas de desarrollo	2	10	12
Autoevaluación	1	1	2

*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 con apoyo de las TIC	Mediante el servicio de teledocencia MooVi, Faitic/Tema, el alumnado desarrollará diferentes 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 horario de tutorías para resolver las dudas de los trabajos propuestos.
Prácticas de laboratorio	Se recomienda al alumnado que asista al horario 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
Trabajo	Presentaciones/Exposiciones Proyectos Trabajos de aula Resolución de problemas y/o ejercicios Prácticas de laboratorio	50	
Examen de preguntas de desarrollo	Se realizará una pruebo con diversas preguntas que el alumnado deberá responder	40	
Autoevaluación	Se entregará al alumnado un cuestionario de autoevaluación para responder con preguntas abiertas y cerradas	10	

Otros comentarios sobre la Evaluación

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 50% y los trabajos teórico-prácticos de la parte práctica (exposiciones, pruebas ...) un 50%.
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 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