



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 Impartición				
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Pazos Couto, Jose Maria			
Profesorado	González Palomares, Alba Pazos Couto, Jose Maria Silva Piñeiro, Roberto			
Correo-e	chema3@gmail.com			
Web	http://fatic.uvigo.es/			
Descripción general				

Competencias de titulación

Código	
A1	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
A3	Capacidad para aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, en la propuesta de tareas en los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la actividad física y el deporte
A5	Capacidad para planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de deporte y actividad física escolar
A6	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
A24	Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad físico-deportiva recreativa, con atención a las características individuales y contextuales de las personas
A25	Capacidad para planificar, desarrollar y controlar la realización de actividades físico-deportivas recreativas
B1	Conceptualización e identificación del objeto de estudio de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
B2	Conocimiento y comprensión de la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte
B9	Conocimiento y comprensión de los fundamentos del ejercicio físico, juego motor, danza, expresión corporal y actividades en la naturaleza
B11	Conocimiento y comprensión de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional
B13	Hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional
B14	Manejo de la información científica básica aplicada a la actividad física y al deporte en sus diferentes manifestaciones
B15	Capacidad para diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y del deporte, con atención a las características individuales y contextuales de las personas
B18	Capacidad para aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la actividad física y el deporte
B21	Capacidad para planificar, desarrollar y controlar la realización de programas de actividades físico-deportivas
B23	Capacidad para seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad
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

Competencias de materia

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

Saber aplicar los conocimientos teórico-prácticos del juego a diferentes situaciones.	A1 A5 A24 A25	B1 B2 B9 B14
Saber identificar y seleccionar juegos en función de los objetivos didácticos de diferentes tipos de sesiones.	A1 A3 A5 A6	B15 B18 B21 B23 B26
Desarrollar propuestas prácticas de enseñanza-aprendizaje propias de la materia, adaptando el proceso a diferentes colectivos.	A1 A5 A6	B15 B21 B23 B26
Ser capaz de reflexionar y desarrollar una actitud crítica y autónoma en el aprendizaje de los contenidos de la materia.		B11 B24 B26
Adquirir destrezas específicas del docente (animador, entrenador, profesor de E.F, etc.) en la presentación de juegos motores y en el liderazgo de un grupo de personas.	A5	B13 B25
Adquirir actitudes de preparación, anticipación, observación, análisis y toma de decisiones para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en sesiones de juegos motores.	A5 A6	B15 B23 B25
Contribuir al fomento de la educación no sexista y para la paz.	A1 A5 A6	B1 B11 B24
Manejar adecuadamente las técnicas de trabajo y las fuentes documentales propias de la materia.		B2 B9 B25 B26
Ser capaz de trabajar en equipo y desarrollar habilidades de liderazgo.	A1	B24 B25 B26

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. El juego en los currículum de Educación Física.	- Educación Infantil - Educación Primaria - ESO - Bachillerato
4. 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.
5. El juego en el medio natural.	- Historia y características. - Tipología de juegos.
6. Juguetes y materiales lúdicos.	- 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
Presentaciones/exposiciones	3	6	9
Debates	2	4	6
Sesión magistral	5	0	5
Trabajos de aula	5	0	5
Resolución de problemas y/o ejercicios	4	4	8
Trabajos tutelados	0	8	8

Prácticas autónomas a través de TIC	0	8	8
Prácticas de laboratorio	30	30	60
Pruebas de tipo test	1	8	9
Resolución de problemas y/o ejercicios	3	6	9
Trabajos y proyectos	2	10	12
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	10	0	10

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

Metodologías

	Descripción
Actividades introductorias	Se trata de actividades de introducción a la asignatura y de diagnóstico inicial de conocimientos del alumnado.
Presentaciones/exposiciones	Presentaciones de propuestas lúdicas por parte del alumnado.
Debates	Realización de debates en clase a partir de un tema o situación propuesta.
Sesión 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.
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)Resolución de problemas teórico- prácticos
Trabajos tutelados	A partir de las propuestas del profesorado para la elaboración de juegos, el alumnado tendrá que proponer diferentes juegos, que serán tutelados mediante la plataforma virtual y en tutorías.
Prácticas autónomas a través de TIC	Mediante la plataforma TEMA, el alumnado desarrollará diferentes actividades relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías (foro, entrega de ejercicios y trabajos, etc.)
Prácticas de laboratorio	Se trata de participar activamente en las propuestas prácticas desarrolladas en las instalaciones deportivas.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Presentaciones/exposiciones	Se recomienda al alumnado que consulte en horario de tutorías si los juegos motores seleccionados se ajustan al tema de la semana y también cuál sería la mejor forma de llevar a cabo en la sesión práctica con su grupo correspondiente la presentación o exposición siguiendo los fundamentos didácticos generales y específicos lúdicos.
Trabajos tutelados	Se recomienda al alumnado que consulte en horario de tutorías si los juegos motores seleccionados se ajustan al tema de la semana y también cuál sería la mejor forma de llevar a cabo en la sesión práctica con su grupo correspondiente la presentación o exposición siguiendo los fundamentos didácticos generales y específicos lúdicos.

Evaluación

	Descripción	Calificación
Pruebas de tipo test	(*)Probadas para evaluación de competencias adquiridas que incluyan preguntas cerradas con diferentes alternativas de respuesta (elección única). Los alumnos seleccionan una respuesta entre un número limitado de posibilidades.	20
Resolución de problemas y/o ejercicios	(*)Relacionados con teoría y prácticas de análisis y toma de decisiones sobre clasificación de juegos motores segundo clasificaciones vistas en teoría.	20
Trabajos y proyectos	(*)Diseño y organización de Jornadas de Juegos Motores dirigidos a adquirir competencias de autonomía, liderazgo y trabajo en grupo.	30
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	(*)Ejecución de tareas/juegos propuestos en 15 sesiones prácticas en sesiones prácticas manifestando una participación activa, observación y análisis crítico sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.	30

Otros comentarios sobre la Evaluación

Fuentes de información

Museo virtual de juegos www.museodeljuego.org.

Bibliografía Básica

Recomendaciones

