

## JOCS I HABILITATS MOTRIUS (CODI: 37214101)

### Dades generals

- **Assignatura:** Jocs i Habilitats Motrius
- **Descripció:** El joc motor és un mitjà excel·lent per afavorir el desenvolupament de les habilitats motrius. L'assignatura s'estructurarà al voltant del joc motor com a eina d'intervenció per al desenvolupament i millora de la motricitat, reflexionant sobre els aspectes didàctics que el condicionen i aprofundint en l'anàlisi de la seva lògica interna. S'afavorirà la reflexió sobre els aspectes didàctics que el condicionen i s'aprofundirà en l'anàlisi de la seva lògica interna
- **Crèdits ECTS :** 6 Bàsics
- **Curs:** 1r
- **Durada:** Semestral (1r semestre)
- **Idioma principal de les classes :** Català / Castellà
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura :** Gens (0%)
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa :** Gens (0%)
- **Professorat:** Sr. PAU CECÍLIA GALLEGO / Dr. DIEGO CHAVERRI JOVÉ

### Competències

#### Competències bàsiques

CB2-Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una manera professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

CB3-Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes destacats d'indole social, científica o ètica.

CB4-Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.

CB5-Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un elevat grau d'autonomia.

#### Competències transversals

B3. Aplicar pensament crític, lògic i creatiu, demostrant dots d'innovació.

B4. Treballar de forma autònoma amb responsabilitat i iniciativa.

B5. Treballar en equip de forma col·laborativa i responsabilitat compartida.

B6. Comunicar informació, idees, problemes i solucions de manera clara i efectiva en públic o àmbit tècnic concrets.

B7. Sensibilització en temes mediambientals.

#### Competències nuclears

C3. Gestionar la informació i el coneixement.

C4. Expressar-se correctament de manera oral i escrita en una de les dos llengües oficials de la URV

### Competències específiques

- A1. Dissenyar, desenvolupar i avaluar els processos d'ensenyança i aprenentatge, relatius a l'activitat física i l'esport amb atenció a les característiques individuals i contextuals de les persones.
- A2. Promoure i avaluar la formació d'hàbits perdurables i autònoms de pràctica de l'activitat física i l'esport.
- A4. Identificar, analitzar i aplicar els principis anatòmics, fisiològics, biomecànics, comportamentals i socials
- A6. Identificar els riscos que es deriven per la salut, la pràctica d'activitats físiques inadequades.
- A7. Planificar, desenvolupar i avaluar la realització de programes d'activitats físico-esportives.
- A9. Seleccionar i saber utilitzar el material i l'equipament esportiu, adequat per a cada tipus d'activitat.

### Objectius d'aprenentatge

- 1. Conèixer la incidència del joc en les etapes de desenvolupament motriu dels i de les alumnes.
- 2. Analitzar i aprofundir, des d'una perspectiva teòrica i pràctica, en les possibilitats d'utilització del joc per a la consecució dels objectius relacionats amb el desenvolupament de les habilitats motrius.
- 3. Analitzar l'estructura interna dels diferents jocs per afavorir el desenvolupament de les habilitats motrius.
- 4. Dissenyar jocs i les seves variants per adaptar-los a la realitat del context en el que han de donar resposta afavorint l'educació en valors.
- 5. Presentar i conduir diferents jocs a partir de l'observació i l'anàlisi reflexiva de la mateixa situació de joc.
- 6. Mostrar interès per la millora en la intervenció docent.

### Continguts

#### **1.- El joc**

- 1.1- Definició
- 1.2. El joc al currículum
- 1.3- Classificacions
- 1.4- Característiques del joc

#### **2- El joc motor des d'una perspectiva educativa**

- 2.1- Concepte de joc motor i interès educatiu
- 2.2- La utilització del joc en les diferents etapes de desenvolupament de les habilitats motrius: Joc simbòlic i joc de regles
- 2.3- Anàlisi dels elements estructurals i funcionals del joc
- 2.4- Classificació dels jocs motors. Tipologia dels jocs segons la interacció social i la seva utilització en les diferents etapes de desenvolupament

#### **3- Les Habilitats motrius**

- 3.1- Definició
- 3.2- Classificació
- 3.3- Desenvolupament

#### **4- Metodologia del treball amb jocs: planificació i intervenció docent**

- 4.1- Criteris per a la planificació i selecció de jocs
- 4.2- Presentació dels jocs: estratègies de presentació en diferents tipus de joc

4.3- Conducció dels jocs: estratègies d'interacció i d'intervenció docent  
4.3.1- Observació i anàlisi de la situació de joc

## Activitats

Tipus d'activitat	Hores professor amb	Hores professor sense	Total
Activitats introductòries	2	0	2
Classes magistrals	25	30	55
Resolució de casos (grup)	6	10	16
Seminaris (dossier d'aprenentatge)	25	30	55
Prova d'avaluació (teòrica)	2	20	22
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>150</b>

Les dades que apareixen a la taula de planificació són de caràcter orientatiu, considerant l'heterogeneïtat de l'alumnat.

## Avaluació i qualificació

### Activitats d'avaluació

Activitat d'avaluació	Competències	Descripció de l'activitat
Examen contingut teòric	CB2, CB3 C3 i C4	Proves mixtes (de desenvolupament, curtes i tipus text). (50%)
Dossier d'aprenentatge	CB3. CB5. C3 i C4 A2. A6	Reflexió i mostra d'aprenentatges (20%)
Treball (oral i escrit)	CB4. CB5. B3. B4. B5. B6. B7 C3 i C4 A1. A2. A4. A7 i A9	Treball grupal i exposició oral (30%)

Per fer la mitjana de cada bloc és necessari superar totes les parts.

Es valorarà la correcció ortogràfica i tipogràfica, descomptant 0,25 per errada.

Caldrà seguir les normes de presentació de treballs i de citació bibliogràfica d'EUSES.

## Qualificació

---

### AVALUACIÓ CONTÍNUA

- Es requereix l'assistència a les sessions, si no s'assisteix, cal justificar degudament l'absència. És imprescindible haver assistit al 80% de les sessions per acollir-se a aquesta modalitat.
- Cal aprovar cada una de les tres parts amb un 5 o més d'un cinc per poder fer mitjana i d'aquesta manera aprovar l'assignatura en aquesta modalitat
  - Dossier d'aprenentatge (20%)
  - Treball (30%)
  - Examen (50%)

### AVALUACIÓ FINAL

- L'alumnat que ha respectat els criteris per a l'avaluació continuada només farà les parts suspeses.
  - Si ha suspès l'examen, l'haurà de tornar a fer a la final, optant a nota 10.
  - Si ha suspès el dossier o el treball, haurà de presentar-los novament a l'avaluació final optant a nota màxima de 7.
- L'alumnat que no opta a l'avaluació continuada, haurà de fer totes les parts de l'avaluació final.
  - Examen teòric: nota màxima 10.
  - Dossier i treball: nota màxima 7.

### Criteris específics de la nota No Presentat :

Es considerarà un alumne no presentat aquell que no es presenti a l'avaluació final no havent superat l'avaluació contínua.

### Bibliografia

---

- Arasa, J.C et al. (2009). Els jocs tradicionals a l'aula. Exemple d'aplicació pràctica. Seminari de Formadors/es d'educació Física Terres de l'Ebre. Tortosa: Generalitat de Catalunya. Departament d'Educació. Generalitat de Catalunya. Departament de la Vicepresidència. Secretaria General de l'Esport. Universitat Rovira i Virgili. Institut de Ciències de l'Educació.
- Arasa, J.C et al. (2010). Jocs d'agrupació i estratègia. Pràctica inclusiva i cooperativa. Departament d'Educació i URV
- Arasa, I. i altres. Les tres R a l'educació física. Departament d'educació i URV
- Angulo, J.J. i altres (2001). Educación Física en Primaria a través del juego (I,II i III ciclo) (I edició). Barcelona: INDE.
- Batalla, A. (2000). Habilidades motrices. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Bantulá, J. (2010). Juegos motrices cooperativas. Badalona: Editorial Paidotribo
- Bernaldo de Quiros, M. (2007). Manual de psicomotricidad. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Blázquez, D. i Sebastiani, E.M. (2010). Enseñar por competencias en Educación Física. Barcelona: Editorial INDE.
- Canal, M.F. (1998). El gran llibre dels Jocs. 250 jocs per a totes les edats. Col·lecció. Barcelona: Parramón Edicions
- Da Fonseca, V. (1998). Manual de observación psicomotriz. Barcelona: INDE.
- Díaz, J. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas. Barcelona: INDE.

- Díaz, J. (1993). Unidades didácticas para secundaria I. De las habilidades básicas a las habilidades específicas. Iniciación a los deportes de equipo y a los saltos en atletismo. Barcelona: INDE.
- Fernández, E.; Gardoqui, M.L. i Sánchez, F. (2007). Evaluación de las habilidades motrices básicas. Barcelona: INDE.
- Guitart, R. (2008). 101 juegos. Juegos no competitivos. Barcelona: Graó.
- Huizinga, J. (1974). Homo ludens. Madrid: Alianza.
- Lavega, P. i S. Olaso (1999). 1000 juegos y deportes populares y tradicionales: la tradición jugada. Barcelona: Paidotribo.
- Méndez, A. i Méndez, C. (2007). Los juegos en el currículum de la educación física. Badalona: Paidotribo.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Inde.
- Orlick, T. (1997). Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona: Paidotribo.
- Singer, RN. (1986). El aprendizaje de las acciones motrices en el deporte. Barcelona: Hispanoeuropea.
- Solà, J. (2009). Comportament motor humà. Girona: Documenta Universitària.
- Velázquez de los Ríos, A. i Martínez, A. (2005). Desarrollo de habilidades a través de materiales alternativos- Primaria y Secundaria. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva.

### Assignatures recomanades

---

1. Desenvolupament motor i iniciació esportiva
2. Principis didàctics de l'activitat física i l'esport
3. Programació de l'ensenyança en el sistema educatiu