

CENTRO: 190 - Facultad de CC. Actividad Física y el Deporte

TITULACIÓN: 4002 - Grado en Ciencias de la Actividad Fís. y del Dep.

ASIGNATURA: 40217 - JUEGOS MOTORES

CÓDIGO UNESCO: 5899,S273, **TIPO:** Obligatoria **CURSO:** 2 **SEMESTRE:** 2º semestre

CRÉDITOS ECTS: 6 **Especificar créditos de cada lengua:** **ESPAÑOL:** 6 **INGLÉS:**

SUMMARY

REQUISITOS PREVIOS

El alumno no precisa conocimientos previos sobre la materia para poder hacer un seguimiento adecuado de la asignatura.

Datos identificativos del profesorado que la imparte.

Plan de Enseñanza (Plan de trabajo del profesorado)

Contribución de la asignatura al perfil profesional:

Se trata de una asignatura perteneciente al módulo de Materias Básicas/Manifestaciones de la Motricidad Humana (IV) y que tiene que ver con la materia Juegos Motores, de carácter Obligatorio, y que se imparte en el segundo semestre del 2º Curso de Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. A través de ella, se pretende que el futuro graduado estudie el fenómeno juego en las diferentes etapas de la vida así como que adquiera las competencias necesarias para actuar en diferentes contextos (Dinámica de Grupo, Iniciación Deportiva, Entrenamiento, Docencia, Deporte y Recreación, Sociedad y Cultura...). Es, por lo tanto, una asignatura que proporciona una base fundamental para completar la formación en el Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

Por otro lado, mantiene una estrecha relación o establece conexiones con las siguientes asignaturas del Grado: Antropología, Educación física de base y desarrollo motor, Praxiología motriz y sus aplicaciones, Aprendizaje motor, Didáctica de la actividad física e iniciación deportiva, y Actividad física en el sector turístico.

Competencias que tiene asignadas:

GI1.- Comprender la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte en lengua inglesa y en otras lenguas de presencia significativa en el ámbito científico.

GI2.- Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

GI3.- Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.

GI4.- Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.

GI5.-Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional.

GI6.- Conocer y actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional.

GE1.- Conocer los antecedentes y la evolución de las actividades físicas, la educación física y del deporte como fenómenos sociales y culturales y científico.

GE3.- Conocer las estructuras y lógica interna de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.

GE4.- Saber aplicar los fundamentos mecánicos, biológicos, psicológicos y socioculturales que les capacite para la descripción, análisis y optimización de las actividades físicas en sus diferentes manifestaciones.

GE6.- Ser capaz de diseñar, elegir y describir cualquier práctica física en tanto que tarea motriz y situación motriz.

GE7.- Saber confeccionar un programa de intervención motriz para los diferentes ámbitos y grupos de población en función de los diferentes tipos de prácticas físicas existentes.

GE10.- Saber dirigir grupos de personas que lleven a cabo prácticas motrices de cualquier nivel y condición.

ED1.- Diseñar, desarrollar, controlar y evaluar programas y actividades para los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a las actividades físicas o tareas motrices para intervenir en los diferentes ámbitos y niveles de la Educación Física Escolar, con atención a las características de los individuos participantes y los contextos sociales.

ED2.- Aplicar las estructuras y lógica interna de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.

ED5.- Planificar, orientar y conducir programas y actividades físicas extraescolares.

EG5.- Planificar, organizar y evaluar actividades físicas recreativas en el sector turístico.

Objetivos:

- Conocer y manejar los conceptos y términos que serán imprescindibles para un mejor dominio de los contenidos de la asignatura.
- Analizar la utilidad del juego en la dinámica de grupos, sus tipificaciones y características.
- Conocer la estructura de los juegos durante el periodo de iniciación deportiva.
- Conocer y distinguir como varía el fenómeno juego a lo largo de la infancia del niño y el papel que éste desempeña.
- Identificar la importancia del juguete en el desarrollo del niño durante las primeras etapas de la vida.
- Analizar los distintos ámbitos de desarrollo del juego simbólico.
- Descubrir el espacio, como medio en el que se desarrolla la actividad lúdica, que puede ser aprovechado y utilizado por el futuro docente.
- Conseguir adentrarse en la estructura del juego motor de reglas, para conocerlo de una manera más específica.
- Descubrir las utilidades del juego como elemento educativo y la puesta en práctica de los mismos en la clase de Educación Física.
- Trabajar en grupo analizando, valorando y organizando diferentes opciones temáticas que tienen que ver con el fenómeno juego.

Contenidos:

- Teoría y concepto de juego motor.
- El juego según las distintas etapas de la vida del ser humano. Aplicaciones prácticas.
- El juego motor y su didáctica. Aplicaciones prácticas.
- Diseño de juegos motores. Aplicaciones prácticas.
- El juego tradicional. Metodología de recuperación.
- El juego tradicional infantil. Aplicaciones prácticas.

- Juegos tradicionales de Canarias y de otras culturas.
- Diseño de juegos motores.
- Aplicaciones prácticas.

BLOQUE TEMÁTICO I: TEORÍA DEL JUEGO.

- TEMA 1: Juego: teorías, concepto, naturaleza y clasificaciones.
- TEMA 2: El juego y la dinámica de grupos.
- TEMA 3: El juego y la iniciación deportiva.
- TEMA 4: El juego en las etapas de la vida.
- TEMA 5: El juguete.
- TEMA 6: Organización del juego infantil: ludotecas, parques infantiles y espacios de aventuras.

BLOQUE TEMÁTICO II: TECNOLOGÍA Y APLICACIÓN DEL JUEGO.

- TEMA 7: Análisis estructural y funcional de los juegos motores de reglas.
- TEMA 8: Diseño de juegos motores de reglas.
- TEMA 9: El juego en el ámbito educativo: didáctica del juego.

Metodología:

Las características de la asignatura permiten la utilización de diversas metodologías en función del tipo de contenidos que se trabajen. Así se empleará la Sesión grupo clase (para los contenidos teóricos que se imparten en el aula), la Sesión trabajo dirigido (para las sesiones prácticas), Trabajo individual y Trabajo en grupo en las sesiones prácticas y elaboración de trabajos.

Criterios y fuentes para la evaluación:

Manejaremos cuatro fuentes de evaluación, cada una englobará unos criterios determinados.

a) Sesiones teóricas (expositivas).

- Dominio de la terminología necesaria para el desarrollo de la asignatura.
- Comprensión del fenómeno juego en sus distintas variantes.
- Dominio de sus métodos y procedimientos.
- Conocimiento de las posibilidades que tiene el juego en sus diferentes ámbitos de aplicación.
- Adquisición de conocimientos y habilidades en el diseño de juegos motores de reglas.

b) Sesiones prácticas.

- Asistencia.
- Participación activa.

c) Trabajo opcional de grupo.

- Análisis y reflexión de algún aspecto relacionado con los contenidos de la asignatura.
- Presentación.
- Desarrollo del guión y exposición.
- Tutorías realizadas.
- Bibliografía consultada.
- Conclusiones y reflexiones grupales.

d) Trabajo individual.

- Elaboración del Fichero de Juegos.
- Presentación.

Sistemas de evaluacion:

- Examen escrito: será un examen de desarrollo, en el que se realizarán 10 preguntas que tendrán que ver con los contenidos teóricos y prácticos trabajados en la asignatura.
- Trabajo opcional de grupo: exposición teórica o práctica de algún tema relacionado con el fenómeno juego. Los alumnos trabajarán de forma coordinada con la profesora, que les servirá de orientadora, alguna temática relacionada con la asignatura. El trabajo se entregará o se expondrá en la fecha determinada por la profesora.
- Trabajo individual: consiste en la elaboración del Fichero de Juegos, recogiendo y clasificando todas las actividades lúdicas realizadas en las sesiones prácticas. Tiene que ser realizado a mano, no a ordenador.

Criterios de calificacion:

- A. Sesiones expositivas: 60% de la nota (examen escrito). (Necesario superar examen con un 3 sobre 6).
- B. Sesiones prácticas: Asistencia. 10% de la nota (siendo necesario no tener más de 3 faltas de asistencia). Los alumnos que se encuentren por encima de las 3 faltas, no tendrán nota en este apartado.
- C. Trabajo opcional de grupo: 20 % de la nota (necesario superar con un 5 sobre 10).
- D. Elaboración de Fichero de Juegos: 10% de la nota. Sólo podrán realizar este apartado aquellos alumnos que tengan la asistencia a las sesiones prácticas. El Fichero de Juegos tiene que ser realizado a mano, no a ordenador.

Para superar la asignatura será necesario obtener 5 puntos, siendo indispensable aprobar el examen teórico.

Plan de Aprendizaje (Plan de trabajo de cada estudiante)

Tareas y actividades que realizará según distintos contextos profesionales (científico, profesional, institucional, social)

- Búsqueda de información específica en las TIC.
- Reuniones en grupo (presenciales y no presenciales).
- Asistencia a clases teóricas y prácticas.
- Asistencia a conferencias y jornadas relacionadas con los contenidos de la asignatura.

Temporalización semanal de tareas y actividades (distribución de tiempos en distintas actividades y en presencialidad - no presencialidad)

PRESENCIALIDAD: TEORÍA (23 horas y 30'); PRÁCTICA: 37 horas). TOTAL: 60 horas y 30'.

10 SESIONES PRÁCTICAS SERÁN CON TRES GRUPOS Y 18 SESIONES CON DOS GRUPOS DE CLASE.

1ª SEMANA.

- Presentación del Proyecto Docente. (1h.).
- SESIÓN TEÓRICA 1. TEMA 1: Juego: teorías, concepto, naturaleza y clasificaciones. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 1. Diferencias entre actividad física, formas jugadas, juego y deporte.

(1h.30').

2ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 2. Clasificación de juego según Parlebás. (1h.30').
- SESIÓN TEÓRICA 2. TEMA 1: Juego: teorías, concepto, naturaleza y clasificaciones. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 3. Clasificación de juego según Parlebás. (1h.30').

3ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 4. Clasificación de juego según Parlebás. (1h.30').
- SESIÓN TEÓRICA 3. Tema 2: El juego y la dinámica de grupos. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 5. El juego según la evolución cultural del grupo. (1h.30').

4ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 6. Juegos de presentación. (1h.30').
- SESIÓN TEÓRICA 4. Tema 3: El juego y la iniciación deportiva. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 7. Juegos cooperativos. (1h.30').

5ª SEMANA.

- SESIÓN TEÓRICA 5. Tema 4: El juego en las etapas de la vida. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 8. Juegos cooperativos. (1h.30').

6ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 9. Juegos cooperativos con paracaídas. (3 GRUPOS). (1h.).
- SESIÓN TEÓRICA 6. Tema 4: El juego en las etapas de la vida. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 10. Juegos genéricos con cuerdas. (1h.30').

7ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 11. Juegos genéricos con aros. (1h.30').
- SESIÓN TEÓRICA 7. Tema 4: El juego en las etapas de la vida. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 12. Juego simbólico. (3 GRUPOS). (1h.).

8ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 13. Estructuras rítmicas y lingüísticas. (1h.30').
- SESIÓN TEÓRICA 8. Tema 4: El juego en las etapas de la vida. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 14. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).

9ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 15. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).
- SESIÓN TEÓRICA 9. Tema 5: El juguete. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 16. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).

10ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 17. Juegos motores de reglas de cooperación y oposición: frisbee y korfbal. (1h.30').
- SESIÓN TEÓRICA 10. Tema 6: Organización del juego infantil: ludotecas, parques infantiles y espacios de aventuras. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 18. Juegos motores de reglas con colchonetas. (1h.30').

11ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 19. Juegos motores de reglas. (1h.30').
- SESIÓN TEÓRICA 11. Tema 6: Organización del juego infantil: ludotecas, parques infantiles y espacios de aventuras. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 20. Juegos motores de reglas con balón gigante. (3 GRUPOS). (1h.).

12ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 21. El Gran Juego. (3 GRUPOS). (1h.).
- SESIÓN TEÓRICA 12. Tema 7: Análisis estructural y funcional de los juegos motores de reglas. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 22. Juegos multiculturales. (1h.30').

13ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 23. Juegos de distensión. (1h.30').
- SESIÓN TEÓRICA 13. Tema 8: Diseño de juegos motores de reglas. (1h.30').
- SESIÓN PRÁCTICA 24. Juegos motores con material reciclado. (1h.30').

14ª SEMANA.

- SESIÓN PRÁCTICA 25. Juegos motores de reglas con globos. (1h.30').
 - SESIÓN TEÓRICA 14. Tema 8: Diseño de juegos motores de reglas. (1h.30').
 - SESIÓN PRÁCTICA 26. PRÁCTICA 28. Diseño de juegos motores de reglas. (3 GRUPOS). (1h.).
- 15ª SEMANA.
- SESIÓN PRÁCTICA 27. Diseño de juegos motores de reglas. (3 GRUPOS). (1h.).
 - SESIÓN TEÓRICA 15. Tema 9: El juego en el ámbito educativo: didáctica del juego. (1h.30').
 - SESIÓN PRÁCTICA 28. Diseño de juegos motores de reglas. (3 GRUPOS). (1h.).

NOTA: ESTA DISTRIBUCIÓN DE TAREAS Y ACTIVIDADES DE LA FASE PRESENCIAL, PUEDE SUFRIR MODIFICACIONES MOTIVADAS POR: EL RITMO DE APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS, LA DISPONIBILIDAD DE LOS MATERIALES Y/O ESPACIOS, CAUSAS DE FUERZA MAYOR...

NO PRESENCIALIDAD: 90 horas.

1ª SEMANA.

- (1h.) Adaptación a la página virtual de la asignatura.
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (1h.30') Elaboración del Fichero de Juegos.

2ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

3ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

4ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

5ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (1h.30') Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

6ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

7ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

8ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

9ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.

10ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.

11ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.

12ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.

13ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Diseño de juegos motores.

14ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Diseño de juegos motores.

15ª SEMANA.

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- (2h.) Diseño de juegos motores.

Preparación para la prueba escrita (12 h.).

Recursos que tendrá que utilizar adecuadamente en cada uno de los contextos profesionales.

- Fuentes bibliográficas.
- Material de juego (los materiales empleados serán los específicos de las distintas actividades, o adaptados para poder realizar las prácticas propuestas.
- Las TIC.
- Material audio-visual.

Resultados de aprendizaje que tendrá que alcanzar al finalizar las distintas tareas.

- Adquisición y correcta utilización de unos conocimientos terminológicos generales necesarios para el desarrollo de la asignatura.
- Descubrimiento de la importancia del juego como mantenedor y transmisor de valores.
- Diferenciación del fenómeno juego y sus características en las distintas etapas de la vida.
- Adquisición de herramientas para la elaboración y diseño de juegos motores.
- Conocimiento de forma detallada del repertorio de juegos y su aplicación a diferentes ámbitos.
- Descubrimiento de las posibilidades educativas que tiene el juego.
- Síntesis y extracción de las ideas principales de un documento académico.
- Conocimiento y uso de las fuentes de información con especial énfasis en las TIC.

Plan Tutorial

Atención presencial individualizada (incluir las acciones dirigidas a estudiantes en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria)

El objetivo principal será orientar al estudiante en todo lo relacionado con el contenido de la asignatura y la metodología más adecuada para el seguimiento de la misma.

Se realizará durante la franja horaria publicada en el tablón de Conserjería del Edificio de Educación Física.

Atención presencial a grupos de trabajo

El objetivo principal será orientar al estudiante en todo lo relacionado con el contenido de la asignatura y la metodología más adecuada para el seguimiento de la misma.

Se realizará durante la franja horaria publicada en el tablón de Conserjería del Edificio de Educación Física.

Atención telefónica

Profesora: Miriam Esther Quiroga Escudero.
Teléfono: 928458875 (Despacho 2.7).

Los estudiantes podrán contactar telefónicamente con la profesora, cuando ésta se encuentre en el despacho 2.7 del Edificio de Educación Física realizando las tutorías presenciales. Las llamadas telefónicas serán atendidas siempre que en el momento en el que se produzcan no se esté atendiendo a estudiantes de modo presencial.

Atención virtual (on-line)

Accediendo al Campus Virtual de la ULPGC, el estudiante podrá contactar con el profesor a través de las tutorías virtuales.

No se contestarán mensajes durante los fines de semana, ni festivos, ni en periodo no lectivo.

Bibliografía

[1 Básico] Juegos dinámicos de animación para todas las edades /

Antonio Méndez Giménez.
Gymnos,, Madrid : (1994)
8480130180

[2 Básico] Parques infantiles. Parte 1, diseñar el de espacios de juegos. Parte 2, zona de juegos /

Carles Broto ; Jacobo Krauel (coord. ed.).
Links,, [Barcelona] : (2006)
84-96263-69-X

[3 Básico] El juego infantil /

Catherine Garvey.
Morata,, Madrid : (1983) - (3ª ed.).
8471121026

[4 Básico] Bases para la aplicación del juego en las clases de educación física.

Chinchilla Minguet, José Luis
J. L. Chinchilla Minguet,, [S.l.] : (1994)
8460515516

[5 Básico] Educación física a través del juego : Primaria. Materiales convencionales: propuestas de juegos con aros, pelotas gigantes, indiacas, balones de espuma y catchball /

Francisco Ruiz Juan, María Elena García Montes.
Gymnos,, Madrid : (2002)

[6 Básico] Las cuatro esquinas de los juegos /

Gérard Guillemard ... et al.

Agonos,, LéridaLérida : (1988)

8486774004

[7 Básico] La iniciación a los deportes desde su estructura y dinámica :aplicación a la educación física escolar y al entrenamiento deportivo /

Grupo de Estudio e Investigación Praxiológica. Departamento de Educación Física. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria ; dirigido por José Hernández Moreno ; autores, Ulises Castro Núñez ... [et al.].

Inde,, Zaragoza : (2000)

8495114518

[8 Básico] Juegos multiculturales: 255 juegos tradicionales para un mundo global /

Jaume Batulá Janot, Josep María Mora Verdeny.

Paidotribo,, Barcelona : (2002)

8480196696

[9 Básico] Juegos y deportes de otros países /

Javier Alberto Bernal Ruiz, M^a. Ángeles Bernal Valderrama.

Wanceulen,, Sevilla : (2002)

9788496382268 (ed. electrónica)

[10 Básico] La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación /

Jean Piaget.

Fondo de Cultura Económica,, México : (1980) - (1^a ed. en español, 6^a reimp.)

9681602706

[11 Básico] Áreas de juego infantil : normativa europea y concursos públicos /

José Joaquín Flechoso Sierra.

AENOR,, Madrid : (2001)

8481432733

[12 Básico] El juego: archivo del profesor, recursos didácticos /

José M. Múgica Flores.

Ministerio de Educación y Ciencia ;, Madrid : (1987)

8431625694

[13 Básico] La verdadera naturaleza del juego /

Joseph Leif, Lucien Brunelle.

Kapelusz,, Buenos Aires : (1978)

[14 Básico] Antropología del deporte /

Kendall Blanchard, Alyce Taylor Cheska ; introducción de Edward Norbeck ; [traducción, Bellaterra ; supervisión, María

José Aubet Semmler].

Bellaterra,, Barcelona : (1986)

8472900444

[15 Básico] Juego y desarrollo infantil: la actividad lúdica como recurso psicopedagógico, una propuesta de reflexión y de acción /

Maite Garaigordobil ; ilustraciones Alberto Saavedra.

Seco Olea,, Madrid : (1990)

8486362296

[16 Básico] El juego infantil: organización de las ludotecas /

María de Borja Solé.

..T260:

(1980)

8428104514

[17 Básico] Organización y animación de ludotecas /

María López Matallana, Jesús Villegas Saldaña.

..T250:

CCS,, Madrid : (2005)

84-7043-872-7

[18 Básico] Parques infantiles: zonas de recreo /

Marta Rojals del Alamo.

Structure,, Barcelona : (2004)

84-933669-8-6

[19 Básico] La alternativa del juego: juegos y dinámicas de educación para la paz /

Paco Gascón Soriano, Carlos Martín Beristain.

Los libros de la catarata,, Madrid : (1995)

8487567975

[20 Básico] El juego motor en educación infantil /

Pedro Gil Madrona, Vicente Navarro Adelantado.

Wanceulen,, Sevilla : (2005)

9788498234879 (ed. electrónica)

[21 Básico] Juegos, deportes y sociedades: Léxico de praxiología motriz /

Pierre Parlebas.

Paidotribo,, Barcelona : (2001)

8480195509

[22 Básico] Libres para cooperar, libres para crear: (nuevos juegos y deportes cooperativos) /

por Terry Orlick ; adaptación, Miguel Martínez López ; [traductores, Miguel Martínez López, Isabel García del Río].

Paidotribo,, Barcelona : (1990)

8486475546

[23 Básico] El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores /

Vicente Navarro Adelantado.

Inde,, Barcelona : (2002)

8497290186

[24 Básico] Equipamiento y gestión de las áreas de juego infantil [

AENOR Ediciones,, Madrid : (2009)

9788481436204

[25 Recomendado] Reciclo, construyo, juego y me divierto: una propuesta interdisciplinar para la educación del ocio, el consumo, el medio ambiente y la educación física /

Ana Ponce de León Elizondo, Esther Gargallo Ibort (coordinadoras).

CCS,, Madrid : (2001) - (3ª ed.)

8483162067

[26 Recomendado] Juegos, juguetes y ludotecas: aportaciones del primer Seminario Estatal sobre juegos, juguetes y ludotecas /

coordinación y compilación

de, Tomás Andrés Tripero.

[27 Recomendado] Juegos, juguetes y ludotecas (II): aportaciones del segundo seminario estatal sobre juegos, juguetes y ludotecas /

corrdinación y compilación
de Tomás Andrés Tripero.
Pablo Montesino,, Madrid : (1993)
8487271073

[28 Recomendado] El juego cómo estrategia didáctica /

Domènec Bañeres ... [et al.].
Graó,, Barcelona : (2008)
978-980-251-192-1

[29 Recomendado] Actividades con el paracaídas: un completo programa de movimientos con el paracaídas para cursos de Educación Primaria y Secundaria.

French, Ron
Paidotribo,, Barcelona : (1997)
8480193360

[30 Recomendado] 1015 juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo /

Gerard Lasierra Aguilà, Pere Lavega Burgués ; colaboradores Carlos Lara, Alberto Nuviala, Elena Santamaría.
Paidotribo,, Barcelona : (1993)
8480190825

[31 Recomendado] El juguete y el juego: aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego

/

José María Gorris.
Avance,, Barcelona : (1977)
8473960831

[32 Recomendado] Educar en la interculturalidad: cuentos, dinámicas y juegos para niños y preadolescentes /

José Real Navarro.
CSS,, Madrid : (2006)
8498420172

[33 Recomendado] Fichero de juegos para comenzar y acabar la sesión /

Juan José Campo ... [et al.].
Inde,, Barcelona : (2003)
8497290240

[34 Recomendado] Como animar un grupo.

Limbos, Eduardo
Marsiega,, Madrid : (1979)
847103154X

[35 Recomendado] ACTIVIDADES lúdicas : el juego, alternativa de ocio para jóvenes /

Lucía Arribas ... [et al] ; coordina, Asociación Circe.
Popular,, Madrid : (2000) - (2ª ed.)
8478841555

[36 Recomendado] El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas /

Mª Asunción Prieto García-Tuñón, Rogelio Medina Rubio.
UNED,, Madrid : (2005)

[37 Recomendado] Educación motriz a través del juego :infantil. Materiales no convencionales, propuestas de juego con, globos, cuerdas, papeles, envases y saquitos /

María

Elena García Montes, Francisco Ruiz Juan.

Gymnos,, Madrid : (2001)

848013318X

[38 Recomendado] El JUEGO y el juguete en la hospitalización infantil /

María Costa Ferrer (coord.).

Nau Llibres,, Valencia : (2000)

84-7642-610-0

[39 Recomendado] Jugar por jugar: el juego en desarrollo psicomotor y aprendizaje infantil /

Pedro Pablo Berruero Adelantado, Alfonso Lázaro Lázaro.

Eduforma,, Sevilla : (2009)

978-84-676-1305-6

[40 Recomendado] Actividades con neumáticos y paracaídas /

por Jack J. Capon.

Paidós,, Buenos Aires : (1984) - (1a ed. castellana, 1ª reimp.)

8475090745

[41 Recomendado] La representación del mundo en el niño /

por Jean Piaget ; versión

[del francés] de Vicente Valls y Anglés.

Morata,, Madrid : (1984) - (6.)

8471121328

[42 Recomendado] II Jornadas sobre desafíos del juguete en el siglo XXI: el juego y el juguete en la educación infantil /

Salvador Miró...(et al.).

Asociación Española de Fabricantes de Juguetes,, Valencia : (2000)

84-922605-6-4

[43 Recomendado] Juegos de calle multiculturales /

Severino Ballesteros Alonso.

CCS,, Madrid : (2005)

84-8316-941-X

[44 Recomendado] El juego infantil y su metodología /

Virginia Romero Rosales, Montserrat Gómez Vidal.

Altamar,, Barcelona : (2008)

978-84-96334-52-6

[45 Recomendado] Juegos de iniciación a los deportes colectivos /

Xavier Fusté Masuet.

Paidotribo,, Barcelona : (1998)

848019278X