

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.

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), 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, así como con aquellas materias que tienen que ver con los Fundamentos básicos de los deportes.

Competencias que tiene asignadas:

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.

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

GE2.- Ser competente motrizmente para la puesta en práctica de los fundamentos básicos de la

motricidad.

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

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

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.

Objetivos:

1. Conocer y manejar los conceptos y términos que serán imprescindibles para un mejor dominio de los contenidos de la asignatura.
2. Analizar la utilidad del juego en la dinámica de grupos, sus tipificaciones y características.
3. Conocer la estructura de los juegos durante el periodo de iniciación deportiva.
4. Conocer y distinguir como varía el fenómeno juego a lo largo de la infancia del niño y el papel que éste desempeña.
5. Analizar los distintos ámbitos de desarrollo del juego simbólico.
6. Descubrir el espacio, como medio en el que se desarrolla la actividad lúdica, que puede ser aprovechado y utilizado por el futuro docente.
7. Conseguir adentrarse en la estructura del juego motor de reglas, para conocerlo de una manera más específica.
8. Descubrir las utilidades del juego como elemento educativo y la puesta en práctica de los mismos en la clase de Educación Física.
9. 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.
- El juego tradicional infantil. Aplicaciones prácticas.
- Juegos de otras culturas.
- Diseño de juegos motores. Aplicaciones prácticas.

BLOQUE TEMÁTICO I:

- TEMA 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones.
- TEMA 2: El juego y la dinámica de grupos.
- TEMA 3: El juego y la iniciación deportiva.
- TEMA 4: El juego a lo largo de la vida.
- TEMA 5: El juguete.
- TEMA 6: El juego motor: espacios y materiales alternativos.

BLOQUE TEMÁTICO II:

- TEMA 7: Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos: individuales, de oposición, de reenvío, y de cooperación-oposición.
- TEMA 8: Diseño de juegos motores.
- TEMA 9: El juego motor en la sesión de Educación Física.

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.

Evaluación:

Criterios de 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 evaluación

- 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 (será necesario informar al profesor sobre si se va a realizar trabajo de grupo antes de la fecha establecida por ésta para dicho cometido). Los alumnos trabajarán de forma coordinada con el profesor, que les servirá de orientador, alguna temática relacionada con la asignatura. El trabajo se entregará o se expondrá en la fecha determinada por el profesor.

- 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 calificación

-
- 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 4 faltas de asistencia). Los alumnos que se encuentren por encima de las 4 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 del 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.

Para la Evaluación y Calificación Final de la Asignatura, se aplica el Reglamento de Evaluación de los Resultados de Aprendizaje y de las Competencias adquiridas por el alumnado en los Títulos Oficiales, Títulos Propios y de Formación Continua de la ULPGC, publicado en el BOULPGC, el día 6 de Junio de 2011. En el proceso de Evaluación Continua, hacemos cumplir obligatoriamente el artículo 20 sobre Asistencia a Clase, que textualmente indica: 'No tendrán derecho a la participación o a la calificación en las pruebas o exámenes finales o parciales aquellos estudiantes que no hayan asistido de forma regular a las clases teóricas, a las prácticas del aula o del laboratorio, en los términos del proyecto docente de las asignaturas aprobadas por la CAD'. Es decir, para que el alumno pueda ser evaluado y calificado ha de constar con un mínimo del 50% de las asistencias computadas en el total de las clases, de lo contrario no se le podrá evaluar, ni calificar.

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: PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA (1 hora). TEORÍA (HTG: 22 horas y 30') (15 sesiones); PRÁCTICA (HTPG: 38 horas y 30') (29 sesiones). TOTAL: (TH: 62 horas).

HTG: Horas Teóricas Grupo.

HTPG: Horas Teórico-Prácticas Grupo.

TH: Total Horas.

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

1ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 1 hora y 30'; TH: 3 horas).

- Presentación del Proyecto Docente. (1h.).
- SESIÓN TEÓRICA 1. Tema 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones.

(1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 1. Tema 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones.(1h.30'). Diferencia entre Formas jugadas, Juego y Deporte.

2ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN PRÁCTICA 2. Tema 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones. (1h.30'). Juegos Psicomotrices, y Juegos Sociomotrices de cooperación-oposición.

- SESIÓN TEÓRICA 2. Tema 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 3. Tema 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones. Juegos Multiculturales.(1h.30').

3ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN PRÁCTICA 4. Tema 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones. Juegos Multiculturales. (1h.30').

- SESIÓN TEÓRICA 3. Tema 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 5. Tema 1: Juego: teorías, concepto, características y clasificaciones. Juegos Multiculturales. (1h.30').

4ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN PRÁCTICA 6. Tema 2: El juego y la dinámica de grupo. Juegos de presentación. (1h.30').

- SESIÓN TEÓRICA 4. Tema 2: El juego y la dinámica de grupos. (Organización de los trabajos de la asignatura) (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 7. Tema 2: El juego y la dinámica de grupo. Juegos cooperativos. (1h.30').

5ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN PRÁCTICA 8. Tema 2: El juego y la dinámica de grupo. Juegos cooperativos con paracaídas. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN TEÓRICA 5. Tema 3: El juego y la iniciación deportiva. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 9. Tema 3: El juego y la iniciación deportiva. Juegos para el desarrollo de la condición física. (1h.30').

6ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN PRÁCTICA 10. Tema 3: El juego y la iniciación deportiva. Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. (1h.30').

- SESIÓN TEÓRICA 6. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 11. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. Juegos perceptivo-motrices. (1h.30').

7ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN PRÁCTICA 12. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. Juego simbólico o de fantasía. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN TEÓRICA 7. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 13. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. Juegos de adivinanzas, palmadas, y canciones. (1h.30').

8ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas; TH: 3 horas y 30').- SESIÓN PRÁCTICA 14. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN TEÓRICA 8. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 15. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).

9ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN PRÁCTICA 16. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. Juegos motores de reglas de persecución. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN TEÓRICA 9. Tema 5: El juguete. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 17. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. Juegos motores de reglas con pelota. (1h.30').

10ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN PRÁCTICA 18. Tema 4: El juego a lo largo de la vida. Juegos motores de reglas con aros. (1h.30').

- SESIÓN TEÓRICA 10. Tema 6: El juego motor: espacios y materiales alternativos. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 19. Juegos motores de reglas con cuerdas. (1h.30').

11ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN PRÁCTICA 20. Juegos motores de reglas con colchonetas. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN TEÓRICA 11. Tema 6: El juego motor: espacios y materiales alternativos. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 21. El juego motor: espacios y materiales alternativos. Juegos con material alternativo o reciclado. (1h.30').

12ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 3 horas; TH: 4 horas y 30').

- SESIÓN PRÁCTICA 22. El juego motor: espacios y materiales alternativos. Juegos con material alternativo o reciclado. (1h.30').

- SESIÓN TEÓRICA 12. Tema 7: Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos: individuales, de oposición, de reenvío, y de cooperación-oposición. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 23. Juegos motores de oposición. (1h.30').

13ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN PRÁCTICA 24. Juegos motores de reenvío. (1h.30').

- SESIÓN TEÓRICA 13. Tema 8: Diseño de juegos motores. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 25. Diseño de juegos motores. (3 GRUPOS). (1h.).

14ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas; TH: 3 horas y 30').- SESIÓN PRÁCTICA 26. Diseño de juegos motores. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN TEÓRICA 14. Tema 8: Diseño de juegos motores. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 27. Diseño de juegos motores. (3 GRUPOS). (1h.).

15ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas y 30'; TH: 4 horas).

- SESIÓN PRÁCTICA 28. Diseño de juegos motores. (3 GRUPOS). (1h.).

- SESIÓN TEÓRICA 15. Tema 9. El juego motor en la sesión de Educación Física. Repaso de los puntos fundamentales del temario. (1h.30').

- SESIÓN PRÁCTICA 29. Juegos de distensión. (1h.30').

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: (HTNP: 90 horas).

HTNP: Horas de Trabajo No Presencial.

1ª SEMANA. (HTNP: 3 horas y 30').

- (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. (HTNP: 6 horas).

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.

- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.

- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

3ª SEMANA. (HTNP: 6 horas).

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.

- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.

- (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.

4ª SEMANA. (HTNP: 6 horas).

- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.

- (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
 - (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.
- 5ª SEMANA. (HTNP: 4 horas y 30').
- (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. (HTNP: 6 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
 - (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.
- 7ª SEMANA. (HTNP: 6 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
 - (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.
- 8ª SEMANA. (HTNP: 6 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
 - (2h.) Preparación del Trabajo de grupo.
- 9ª SEMANA. (HTNP: 4 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- 10ª SEMANA. (HTNP: 4 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- 11ª SEMANA. (HTNP: 4 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- 12ª SEMANA. (HTNP: 4 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
- 13ª SEMANA. (HTNP: 6 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
 - (2h.) Diseño de juegos motores.
- 14ª SEMANA. (HTNP: 6 horas).
- (1h.) Repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana.
 - (3h.) Elaboración del Fichero de Juegos.
 - (2h.) Diseño de juegos motores.
- 15ª SEMANA. (HTNP: 6 horas).
- (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.

Al terminar con éxito esta asignatura, los estudiantes serán capaces de:

- Identificar y aplicar la terminología específica de la asignatura en cualquier ámbito (educativo, deportivo y/o recreativo).
- Appreciar la importancia del juego como mantenedor y transmisor de valores.
- Analizar el fenómeno juego y sus características en las distintas etapas de la vida.
- Identificar la importancia del juguete en el desarrollo del niño durante las primeras etapas de la vida.
- Utilizar herramientas para la elaboración y diseño de juegos motores.
- Identificar de forma detallada el repertorio de juegos motores y de aplicar dicho repertorio a diferentes ámbitos (dinámica de grupos, iniciación deportiva, educación...).
- Manejar las posibilidades educativas que tiene el juego.
- Identificar y resolver con eficacia situaciones en grupo.
- Utilizar las fuentes de información con especial énfasis en las TIC.

CORRESPONDENCIA ENTRE RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CONTENIDOS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Resultado de aprendizaje: Identificar y aplicar la terminología específica de la asignatura en cualquier ámbito (educativo, deportivo y/o recreativo).

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 5, Tema 6, Tema 7, Tema 8 y Tema 9.

Actividades formativas: Clases magistrales con material audiovisual. Lecturas. Discusiones. Tutorías. Trabajo en grupo. Clases prácticas en laboratorio.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación de trabajos.

Resultado de aprendizaje: Appreciar la importancia del juego como mantenedor y transmisor de valores.

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 4, Tema 5, Tema 6 y Tema 9.

Actividades formativas: Clases impartidas por el profesor con material audiovisual y de lectura para su discusión en clase. Análisis y crítica de textos. Clases prácticas en laboratorio.

Sistema de evaluación: Evaluación de las conclusiones presentadas. Evaluación de la práctica realizada.

Resultado de aprendizaje: Analizar el fenómeno juego y sus características en las distintas etapas de la vida.

Contenidos: Tema 4. Tema 5. Tema 6.

Actividades formativas: Clases impartidas por el profesor con material audiovisual y de lectura para su discusión en clase. Análisis y crítica de textos. Trabajo de grupo. Clases prácticas en laboratorio. Elaboración del Fichero de juegos.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación de trabajos. Evaluación del Fichero de juegos.

Resultado de aprendizaje: Identificar la importancia del juguete en el desarrollo del niño durante las primeras etapas de la vida.

Contenidos: Tema 4 y Tema 5.

Actividades formativas: Trabajo de grupo. Análisis y crítica de textos.

Sistema de evaluación: Evaluación de Trabajos. Evaluación de la interacción durante el trabajo de grupo. Evaluación de las conclusiones presentadas.

Resultado de aprendizaje: Utilizar herramientas para la elaboración y diseño de juegos motores.

Contenidos: Tema 7, Tema 8 y Tema 9.

Actividades formativas: Clases impartidas por el profesor con material audiovisual. Taller de Diseño de Juegos Motores. Trabajo de grupo. Clases prácticas en laboratorio. Elaboración del Fichero de juegos.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación del Trabajo de Grupo. Evaluación de la interacción durante el Trabajo de Grupo. Evaluación de la práctica realizada. Evaluación del Fichero de juegos.

Resultado de aprendizaje: Identificar de forma detallada el repertorio de juegos motores y de aplicar dicho repertorio a diferentes ámbitos (dinámica de grupos, iniciación deportiva, educación...).

Contenidos: Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 6, Tema 7, Tema 8 y Tema 9.

Actividades formativas: Trabajo de grupo. Clases prácticas en laboratorio. Tutorías. Elaboración del Fichero de juegos.

Sistema de evaluación: Evaluación del Trabajo de Grupo. Evaluación de la interacción durante el Trabajo de Grupo. Evaluación de la práctica realizada. Evaluación del Fichero de juegos.

Resultado de aprendizaje: Manejar las posibilidades educativas que tiene el juego.

Contenidos: Tema 2, Tema 4 y Tema 9.

Actividades formativas: Clases impartidas por el profesor con material audiovisual. Lecturas. Discusiones. Tutorías. Trabajo en grupo. Clases prácticas en laboratorio.

Sistema de evaluación: Examen escrito. Evaluación de trabajos.

Resultado de aprendizaje: Identificar y resolver con eficacia situaciones en grupo.

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 3 Tema 4, Tema 5, Tema 6 Tema 7, Tema 8 y Tema 9.

Actividades formativas: Trabajo de grupo. Clases prácticas en laboratorio. Tutorías. Taller de Diseño de Juegos Motores.

Sistema de evaluación: Evaluación de la interacción durante el trabajo de grupo. Preguntas sobre justificación de decisiones tomadas.

Resultado de aprendizaje: Utilizar las fuentes de información con especial énfasis en las TIC.

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 5 Tema 6, tema 7, Tema 8 y Tema 9.

Actividades formativas: Trabajo de Grupo. Resolución de problemas. Tutorías.

Sistema de evaluación: Evaluación de la interacción durante el trabajo de grupo. Preguntas sobre justificación de decisiones tomadas.

Sistema de evaluación: Evaluación de la interacción

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

Profesor:
Teléfono:
Despacho:

Los estudiantes podrán contactar telefónicamente con el profesor, cuando ésta se encuentre en su despacho 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.

Datos identificativos del profesorado que la imparte.

Datos identificativos del profesorado que la imparte

Dr./Dra. Samuel Sarmiento Montesdeoca (COORDINADOR) Departamento: 236 - EDUCACIÓN FÍSICA Ámbito: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal Área: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal Despacho: EDUCACIÓN FÍSICA Teléfono: 928458870 Correo Electrónico:

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)

8480133252

[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] Unidades didácticas para secundaria IV : jugar, jugar, jugar : ¿a qué jugamos?, ¿modificamos los juegos?, creamos nuestros juegos, viajamos con el juego, jugamos por jugar /

autores, Víctor Baroja Benlliure, Enric Mª Sebastián i Obrador.

Inde,, Zaragoza : (1999) - (2ª ed.)

8487330568

[27 Recomendado] Técnicas de animación y juego /

Avelino Pinto ... [et al.].

CCS,, Madrid : (2011)

978-84-9842-346-4

[28 Recomendado] Multicultural games.

Barbarash, Lorraine

Human Kinetics,, Illinois : (1997)

0880115653

[29 Recomendado] Juegos y actividades para la incorporación de valores en la educación física /

Carlos Velázquez Callado (coord.) ; María Inmaculada Fernández Arranz, María Dolores García Díez, Fernando Vaqueo Martín.

Los libros de la catarata,, Madrid : (2010)

978-84-8319-502-4

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

coordinación y compilación

de, Tomás Andrés Tripero.

Publicaciones Pablo Montesino,, Madrid : (1991)

8487271049

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

coordinación y compilación

de Tomás Andrés Tripero.

Pablo Montesino,, Madrid : (1993)

8487271073

[32 Recomendado] El juego cómo estrategia didáctica /

Domènec Bañeres ... [et al.].

Graó,, Barcelona : (2008)

978-980-251-192-1

[33 Recomendado] Juegos de todas las culturas: juegos, danzas, música ____ desde una perspectiva intercultural /

Dorotea Agudo Brigidano ... [etc.].

Inde,, Barcelona : (2002)

8497290089

[34 Recomendado] Un juego al día : 183 juegos de grupo para todos los gustos y edades /

Elio Giocone, Massimo Schiavetta.

CCS,, Madrid : (2001)

8483168014(v.1)

[35 Recomendado] Juegos infantiles latinoamericanos /

Francisco Javier Martínez Maldonado.

Wanceulen,, Sevilla : (2005)

8496382788

[36 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

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

Gerard Lasiera Aguilà, Pere Lavega Burgués ; colaboradores Carlos Lara, Alberto Nuviala, Elena Santamaría.

Paidotribo,, Barcelona : (1993)

8480190825

[38 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

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

José Real Navarro.

CSS,, Madrid : (2006)

8498420172

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

Juan José Campo ... [et al.].

Inde,, Barcelona : (2003)

8497290240

[41 Recomendado] Juegos para fomentar la actividad física en los niños /

Julia E. Sweet ; [traducción de Joan Carles Guix].

Oniro,, Barcelona : (2003)

8497540786

[42 Recomendado] 101 juegos para la dinámica de grupos /

Julio Angel Herrador Sánchez.

Wanceulen,, Sevilla : (2011)

9788499931968 (ed. electrónica)

[43 Recomendado] Como animar un grupo.

Limbo, Eduardo

Marsiega,, Madrid : (1979)

847103154X

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

Lucía Arribas ... [et al] ; coordina, Asociación Circe.

Popular,, Madrid : (2000) - (2ª ed.)

8478841555

[45 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)
843625063x

[46 Recomendado] Juegos ecológicos con material alternativo-- :recursos domésticos y del entorno escolar /

Manuel Gutiérrez Toca.
INDE,, Barcelona : (2010)
9788497292269

[47 Recomendado] Juegos ecológicos con ... botellas de plástico /

Manuel Gutiérrez Toca.
Inde,, Barcelona : (2006)
8497290828

[48 Recomendado] El juego como instrumento educativo /

Margarita Vidal Lucena.
ICCE,, Madrid : (2003)
8472782727

[49 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

[50 Recomendado] La intervención educativa a partir del juego: participación y resolución de conflictos /

María Borja Solé, Mireia Martín Martínez.
Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona,, Barcelona : (2007)
978-84-475-3209-4

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

María Costa Ferrer (coord.).
Nau Llibres,, Valencia : (2000)
84-7642-610-0

[52 Recomendado] Educación física a través del juego : Primaria. Materiales no convencionales: propuestas de juegos con, globos, cuerdas, papeles, envases y saquitos /

María Elena García Montes, Francisco Ruiz Juan.
Gymnos,, Madrid : (2001)
8480133198

[53 Recomendado] Fichero de juegos con balón /

Miguel Navas Torres.
INDE,, Barcelona : (2010)
9788497291002

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

Pedro Pablo Berrueto Adelantado, Alfonso Lázaro Lázaro.
Eduforma,, Sevilla : (2009)
978-84-676-1305-6

[55 Recomendado] Actividades con neumáticos y paracaídas /

por Jack J. Capon.

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

8475090745

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

por Jean Piaget ; versión

[del francés] de Vicente Valls y Anglés.

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

8471121328

[57 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

[58 Recomendado] Juegos de calle multiculturales /

Severino Ballesteros Alonso.

CCS,, Madrid : (2005)

84-8316-941-X

[59 Recomendado] Juegos de África :juegos tradicionales para hacer y compartir /

Valérie Karpouchko.

Takatuka,, Barcelona : (2008)

978-84-936766-2-9

[60 Recomendado] El juego infantil y su metodología /

Virginia Romero Rosales, Montserrat Gómez Vidal.

Altamar,, Barcelona : (2008)

978-84-96334-52-6

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

Xavier Fusté Masuet.

Paidotribo,, Barcelona : (1998)

848019278X

[62 Recomendado] Fichero de juegos de relevos.

Inde,, Zaragoza : (2000)

8495114224

[63 Recomendado] ¿Qué es el juego?Aspectos que se potencian cuando el niño juega.

Centro de Expresión Infantil Calimbre,, [Las Palmas de Gran Canaria] : (1993)