



UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA

GUÍA DOCENTE

CURSO: 2017/18

40217 - JUEGOS MOTORES

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:** 5 **INGLÉS:** 1

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:

El Juego es una de las manifestaciones de la motricidad humana más importantes y lo ha sido a lo largo de la evolución del ser humano como especie y lo es en su proceso de desarrollo como individuo. De hecho, sabemos que las personas evolucionan en función de sus relaciones y experiencias con los juegos realizados durante su existencia.

La asignatura de Juegos Motores de carácter obligatorio se imparte en el segundo semestre del segundo curso del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Sus contenidos se relacionan con otras asignaturas como la Antropología, la Didáctica y la Iniciación deportiva, la Expresión Corporal, el Entrenamiento Deportivo, Educación Física de Base, Actividades físicas en el sector turístico, los Fundamentos de los Deportes, etc. Su objetivo principal es proporcionar a los alumnos el conocimiento sobre las bases teóricas y la vivencias de las experiencias prácticas del juego. También se pretende que comprendan el fenómeno del Juego en las diferentes etapas de la vida, así como que adquieran las competencias necesarias para actuar en los diversos y variados contextos profesionales.

Imeroni (1986) sostiene que "no puede haber educación sin juego, ni juego sin educación". Esta afirmación refleja el papel fundamental que tiene esta materia como recurso educativo para una educación integral que debemos transmitir como futuros docentes. Por lo tanto, se espera que los alumnos puedan ver la utilidad y sus posibilidades de aplicación directa a situaciones reales lo que conlleva que tengan un alto grado de motivación que facilitará el estudio y el trabajo práctico.

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:

O.1. Conocer las bases del juego como manifestación de la motricidad humana.

O.2. Analizar la utilidad del juego en la dinámica de grupos, sus tipificaciones y características.

O.3. Conocer la estructura de los juegos durante el periodo de iniciación deportiva.

O.4. Reconocer conscientemente las necesidades lúdicas y recreativas en los diferentes grupos de edad.

O.5. Tener iniciativa para diseñar diferentes situaciones de juego, con aplicaciones educativas y recreativas.

O.6. Descubrir las utilidades del juego como recurso educativo y sus bases para la aplicación en las clases de Educación Física y en los diferentes ámbitos profesionales.

O.7. Adentrarse en la estructura del juego motor de reglas para descubrir y aprovechar todas sus posibilidades.

O.8. Identificar los beneficios de la práctica equilibrada del juego y las disfunciones que pueden aparecer con la práctica desequilibrada de juegos y los falsos juegos.

O.9. Trabajar en grupo con espíritu creativo y buena actitud para analizar, valorar y organizar una práctica real en un contexto externo, como ayuda a la comunidad donde se reside.

Contenidos:

TEMA 1: Los fundamentos teóricos, conceptos, rasgos y características del Juego.

TEMA 2: Las clasificaciones de juegos y sus posibles utilidades.

TEMA 3: El juego a lo largo de la vida. Beneficios del juego y disfunciones de los falsos juegos.

TEMA 4: Diseño de juegos motores y sus aplicaciones prácticas.

TEMA 5: El juego en la sesión de Educación Física. Dirección/programación del juego. El rol y la actitud del docente.

TEMA 6: La iniciación deportiva a través del juego y la recreación.

TEMA 7: Los espacios y los recursos materiales para el 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 la clase magistral, pero permitiendo y promoviendo la participación de los alumnos que han debido leer artículos, trabajo y monográficos sobre el tema correspondiente previamente como consta en la no presencialidad de la asignatura para los contenidos teóricos que se imparten en el aula, la Sesión

trabajo dirigido y guiado para las sesiones prácticas, el Trabajo individual y el Trabajo en grupo en las sesiones prácticas y elaboración de trabajos/proyectos en las tutorías. Además, se fomentará las técnicas más autónomas con el uso del portafolio como un instrumento más para el aprendizaje del alumnado al promover la discusión, interacción y la re definición de la práctica educativa. Así mismo, se podrá proponer la resolución de casos prácticos y la asistencia y participación en Seminarios o talleres relacionados con la asignatura, sean dentro o fuera de las aulas.

Evaluación:

Criterios de evaluación

Manejaremos cuatro evidencias y cada una englobará unos criterios determinados:

a) Sesiones teóricas (expositivas):

- Lecturas para una mejor comprensión del fenómeno juego.
- Capacidad de análisis crítico para encontrar respuestas, formar opinión y aportar razonamientos sobre el juego y su significado.

-b) Sesiones prácticas:

- Asistencia activa y preparación individual o en parejas de una práctica relacionada con el contenido del programa.
- Adquisición de habilidades en la observación y el diseño de juegos motores de reglas. Dominio de amplio repertorio de juegos, sus métodos y procedimientos.

c) Trabajo de grupo:

- Análisis, desarrollo y exposición de algún aspecto relacionado con los contenidos de la asignatura.
- Tutorías realizadas para resolución de casos prácticos y/ u otras iniciativas que tenga el alumno.
- Presentación y su puesta en práctica en un contexto real.
- Bibliografía consultada.
- Capacidad para extraer conclusiones y reflexiones grupales.

d) Trabajo individual:

- Elaboración de un portafolio.
- Presentación de las evidencias, sugerencia, fortalezas y debilidades del quehacer diario como registro escrito de la experiencia y trabajos realizados en clase.

Sistemas de evaluación

Los siguientes Sistemas de Evaluación serán válidos para la Convocatoria Ordinaria, la Convocatoria Extraordinaria y la Convocatoria Especial de la asignatura:

- Examen escrito: será un examen de desarrollo y/o preguntas cortas relacionadas con los contenidos teóricos y prácticos trabajados en la asignatura.
- Trabajo/proyecto de grupo: exposición teórica y/o práctica de algún tema relacionado con el fenómeno juego (será necesario informar al profesor sobre la temática elegida). Los alumnos trabajarán de forma coordinada con el profesor, que les servirá de orientador. El trabajo se entregará por escrito y se expondrá en la fecha determinada por el profesor y posteriormente, se llevará a cabo en un contexto real que elija el grupo, si procede.
- Trabajo individual: consiste en la elaboración de un portafolio, recogiendo y clasificando todas las actividades lúdicas realizadas en las sesiones prácticas, teóricas y de trabajo personal. Se entregará una semana antes de la fecha de examen.

NOTA IMPORTANTE: a) Los estudiantes que participan en programas de movilidad y que se encuentren en la situación contemplada en el art. 51 del Reglamento de Movilidad de estudios con reconocimiento académico de la ULPGC, esto es, con alguna de las asignaturas de su acuerdo académico que no hubieran sido superadas en destino o estuvieran calificadas como no presentadas, podrán presentarse en las convocatorias extraordinaria o especial optando al 100% de

la calificación (art. 26 Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje y de las competencias adquiridas por el alumnado de la ULPGC). b) Y siguiendo lo indicado en los artículos 16 y 16 Bis del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje, aquellos alumnos en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria que hayan solicitado, por escrito, ser excluidos de la evaluación continua serán evaluados por un tribunal (art. 12.3 del Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje), debiendo suponer dicho examen el 100% de la calificación de la asignatura. c) Las actividades prácticas de la asignatura y que, de acuerdo al Reglamento de Evaluación de los resultados de aprendizaje y de las competencias adquiridas por el alumnado de la ULPGC, son consideradas superadas para los dos siguientes cursos académicos.

Criterios de calificación

1. Criterios de calificación en la Convocatoria Ordinaria:

A. Sesiones expositivas: Examen escrito: 40% de la nota.

B. Sesiones prácticas: Trabajo/proyecto individual, en parejas y/o en grupo: 30% de la nota.

C. Elaboración del portafolio: 30% de la nota. Los alumnos que se encuentren por encima de las cuatro faltas en las prácticas, no tendrán nota en este apartado.

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

2. Criterios de calificación en la Convocatoria Extraordinaria y la Convocatoria Especial:

A. Examen escrito: 70% de la nota (siendo necesario superar el examen con un 5 sobre 10).

B. Trabajo de grupo/individual: 30% de la nota (siendo necesario superar el trabajo con un 5 sobre 10).

En la convocatoria extraordinaria y especial no será criterio de calificación la asistencia a las sesiones prácticas, ni la elaboración del portafolio.

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 y documentación específica y materiales diversos haciendo uso de las TICs.
- Reuniones en grupos de trabajo (presenciales y no presenciales).
- Asistencia a sesiones teóricas y prácticas.

- Asistencia a conferencias y jornadas o eventos relacionadas con los contenidos de la asignatura que se celebren durante el periodo lectivo. Se tendrá en cuenta si el alumno realiza un informe adecuado/evaluación de lo aprendido y reflexión de lo acontecido. Además de redactar con claridad y fluidez y sin errores ortográficos.
- Trabajar en los laboratorios destinados a la docencia y la investigación con el fin de extraer conclusiones de las planillas trabajadas en clase (Laboratorio de Prácticas Didácticas y Proyecto)
- Simulación de proyectos planteados en clase para llevarlos a la práctica en alguna entidad o institución real como ayuda a la comunidad donde se reside visualizando en el laboratorio las sesiones grabadas para su posterior análisis para el debate en clase (Laboratorio Análisis y Medidas aplicadas a la Actividad Física y al Deporte).

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 minutos) (15 sesiones); PRÁCTICA (HTPG: 38 horas y 30 minutos) (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.

- SESIÓN PRÁCTICA 1. Organización Grupos para los trabajos/proyectos. Explicación planillas de observación. Tipos de Fichero/portafolio y explicación para su elaboración.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 2. Juegos de Presentación.

- SESIÓN TEÓRICA 2. Tema 1.

- SESIÓN PRÁCTICA 3. Juegos de Presentación.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 4. Juegos Multiculturales.

- SESIÓN TEÓRICA 3. Tema 1.

- SESIÓN PRÁCTICA 5. Juegos Multiculturales.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 6. Juegos psicomotrices de carreras y vallas.

- SESIÓN TEÓRICA 2. Tema 1.

- SESIÓN PRÁCTICA 7. Juegos de cooperación de relevos.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 8. Juegos cooperativos con paracaídas.

- SESIÓN TEÓRICA 5. Tema 3

- SESIÓN PRÁCTICA 9. Juegos para el desarrollo de la condición física.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 10. Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.

- SESIÓN TEÓRICA 6. Tema 4.

- SESIÓN PRÁCTICA 11. Juegos danzados.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 12. Juego simbólico o de fantasía.

- SESIÓN TEÓRICA 7. Tema 5.

- SESIÓN PRÁCTICA 13. Juegos de adivinanzas, palmadas, y canciones.

8ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas; TH: 3 horas y 30')

- SESIÓN PRÁCTICA 14. Juegos motores de reglas de persecución.

- SESIÓN TEÓRICA 8. Tema 5

- SESIÓN PRACTICA 15. Juegos motores de reglas de persecución.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 16. Juegos motores de reglas de persecución.

- SESIÓN TEÓRICA 9. Tema 5

- SESIÓN PRÁCTICA 17. Juegos motores de reglas con materiales diversos: una o más pelotas, aros, con cuerdas.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 18. Juegos de reenvío.

- SESIÓN TEÓRICA 10. Tema 6

- SESIÓN PRÁCTICA 19. Juegos de lanzamientos.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 20. Juegos motores de reglas con colchonetas.

- SESIÓN TEÓRICA 7. Tema 6.

- SESIÓN PRÁCTICA 21. Juegos con material alternativo o reciclado.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 22. Juegos de saltos horizontales.

- SESIÓN TEÓRICA 12. Exposiciones.

- SESIÓN PRÁCTICA 23. Juegos motores de oposición. .

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

- SESIÓN PRÁCTICA 24. Juegos de saltos verticales.

- SESIÓN TEÓRICA 13. Exposiciones.

- SESIÓN PRÁCTICA 25. Juegos gimnásticos y de iniciación a las gimnasia artística.

14ª SEMANA. (HTG: 1 hora y 30'; HTPG: 2 horas; TH: 3 horas y 30').

- SESIÓN PRÁCTICA 26. Juegos con pelotas gigantes y deportes modificados.

- SESIÓN TEÓRICA 14. Exposiciones.

- SESIÓN PRÁCTICA 27. Juegos predeportivos con líneas de campos.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 28. Juegos sin material.

- SESIÓN TEÓRICA 15. Exposiciones.

- SESIÓN PRÁCTICA 29. Juegos de distensión.

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 O IMPREVISTOS.

NO PRESENCIALIDAD: (HTNP: 90 horas).
HTNP: Horas de Trabajo No Presencial.

La estructura de la misma será igual durante las 14 semanas. Cada semana debe haber una carga de trabajo de 4-6 horas que el alumno se repartirá a su conveniencia respetando los siguientes criterios hasta completar las 90 horas exigidas y contempladas en el proyecto docente:

- 1.-Estudio, análisis, búsqueda de información y repaso de los contenidos teóricos presentados durante la semana (2-3 hr.).
- 2.-Elaboración del Portafolio (1-2 hr.).
- 3.-Preparación del Trabajo de grupo (2-3 hr.).

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 TICs.
- Material audio-visual.
- Asistencia al Laboratorio de Prácticas Didácticas y Proyecto (pabellón deportivo) para realizar supuestos prácticos antes de llevarlo al contexto real.
- Trabajo en el Laboratorio Análisis y Medidas aplicadas a la Actividad Física y al Deporte para cumplimentar las planillas de observación de las actividades realizadas con los juegos.
- Visualizar materiales en el Laboratorio de Técnicas Audiovisuales aplicadas a las Actividad Física y al Deporte para recabar y recopilar información sobre aspectos didácticos del juego en busca de posibles variables para mejorar el tiempo de compromiso motor en el aula.

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).
- 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.

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: Aprender a apreciar la importancia del juego como mantenedor y transmisor de valores.

Contenidos: Tema 1, Tema 2, Tema 3.

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 1, Tema 3, Tema 7.

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 3 y Tema 7.

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 4, Tema 5 y Tema 7.

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 1, Tema 2, Tema 3, Tema 4, Tema 5, Tema 6 y Tema 7.

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 5 y Tema 6.

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 y Tema 7.

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 y Tema 7.

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 y registro y evidencias de los trabajos realizados en los diferentes laboratorios

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 grupo 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: Covadonga Mateos Padorno

Teléfono: 928 458 871

Despacho: 2.3

Los estudiantes podrán contactar telefónicamente con el profesor, cuando éste 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. Covadonga Mateos Padorno

(COORDINADOR)

Departamento: 236 - EDUCACIÓN FÍSICA

Ámbito: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal

Área: 187 - Didáctica De La Expresión Corporal

Despacho: EDUCACIÓN FÍSICA

Teléfono:

Correo Electrónico: covadonga.mateos@ulpgc.es

Bibliografía

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

Antonio Méndez Giménez.

Gymnos,, Madrid : (1994)

8480130180

[2 Básico] El juego infantil /

Catherine Garvey.

Morata,, Madrid : (1983) - (3ª ed.)

8471121026

[3 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

[4 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

[5 Básico] Las cuatro esquinas de los juegos /

Gérard Guillemard ... et al.

Agonos,, LéridaLérida : (1988)

8486774004

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

Jaume Batulá Janot, Josep María Mora Verdeny.

Paidotribo,, Barcelona : (2002)

8480196696

[7 Básico] Juegos y deportes de otros países /

Javier Alberto Bernal Ruiz, Mª. Ángeles Bernal Valderrama.

Wanceulen,, Sevilla : (2002)

9788496382268 (ed. electrónica)

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

Jean Piaget.

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

9681602706

[9 Básico] La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos /

Joan Ortí Ferreres.

Inde., Zaragoza : (2004)

8497290488

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

José Joaquín Flechoso Sierra.

AENOR,, Madrid : (2001)

8481432733

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

José M. Múgica Flores.

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

8431625694

[12 Básico] Juegos y recreación deportiva

José Palacios Aguilar y María del Castillo Obeso

- (2010)

978-84-614-3542-5

[13 Básico] La verdadera naturaleza del juego /

Joseph Leif, Lucien Brunelle.

Kapelusz,, Buenos Aires : (1978)

[14 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

[15 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

[16 Básico] El juego motor en educación infantil /

Pedro Gil Madrona, Vicente Navarro Adelantado.

Wanceulen,, Sevilla : (2005)

9788498234879 (ed. electrónica)

[17 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

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

Vicente Navarro Adelantado.

Inde,, Barcelona : (2002)

8497290186

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

AENOR Ediciones,, Madrid : (2009)

9788481436204

[20 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

[21 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

[22 Recomendado] Técnicas de animación y juego /

Avelino Pinto ... [et al.].

CCS,, Madrid : (2011)

978-84-9842-346-4

[23 Recomendado] Multicultural games.

Barbarash, Lorraine

Human Kinetics,, Illinois : (1997)

0880115653

[24 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

[25 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

[26 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

[27 Recomendado] El juego cómo estrategia didáctica /

Domènec Bañeres ... [et al.].

Graó,, Barcelona : (2008)

978-980-251-192-1

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

Dorotea Agudo Brigidano ... [etc.].

Inde,, Barcelona : (2002)

8497290089

[29 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)

[30 Recomendado] Juegos infantiles latinoamericanos /

Francisco Javier Martínez Maldonado.

Wanceulen,, Sevilla : (2005)

8496382788

[31 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

[32 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

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

José Real Navarro.

CSS,, Madrid : (2006)

8498420172

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

Juan José Campo ... [et al.].

Inde,, Barcelona : (2003)

8497290240

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

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

Oniro,, Barcelona : (2003)

8497540786

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

Julio Angel Herrador Sánchez.

Wanceulen,, Sevilla : (2011)

9788499931968 (ed. electrónica)

[37 Recomendado] Como animar un grupo.

Limbos, Eduardo

Marsiega,, Madrid : (1979)

847103154X

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

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

Popular,, Madrid : (2000) - (2ª ed.)

8478841555

[39 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

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

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

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

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

[42 Recomendado] El juego como instrumento educativo /

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

[43 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

[44 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

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

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

[46 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

[47 Recomendado] Fichero de juegos con balón /

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

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

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

[49 Recomendado] Actividades con neumáticos y paracaídas /

por Jack J. Capon.
Paidós,, Buenos Aires : (1984) - (1a ed. castellana, 1ª reimp.)
8475090745

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

por Jean Piaget ; versión

[del francés] de Vicente Valls y Anglés.

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

8471121328

[51 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

[52 Recomendado] Juegos de calle multiculturales /

Severino Ballesteros Alonso.

CCS,, Madrid : (2005)

84-8316-941-X

[53 Recomendado] El juego infantil y su metodología /

Virginia Romero Rosales, Montserrat Gómez Vidal.

Altamar,, Barcelona : (2008)

978-84-96334-52-6

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

Xavier Fusté Masuet.

Paidotribo,, Barcelona : (1998)

848019278X

[55 Recomendado] Fichero de juegos de relevos.

Inde,, Zaragoza : (2000)

8495114224

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

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