

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

Motor play is one of the most important manifestations of human motor skills and has been there throughout the evolution of the human being as a species and it is present in the process of development as an individual. In fact, we know that people evolve based on their relationships and experiences with the games made during their life time.

This is a compulsory subject and is taught in the second semester of the second year of the Degree in Physical Activity and Sports Sciences. Its contents are related to other subjects such as Anthropology, Didactic and Sports Initiation, Body Expression, Sports Training, Basic Physical Education, Physical activities in the tourism sector, Sports Fundamentals, etc. Its main objective is to provide students with knowledge about the theoretical bases and the experiences of the practical experiences of motor play. It is also intended for them to understand the phenomenon of the motor play in the different stages of life, as well as acquire the necessary skills to act in the diverse and varied professional contexts.

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 TICs 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 y analizar los recursos metodológicos necesarios para poder desarrollar la motricidad de una manera lúdica.

O.2. Vivenciar y descubrir las utilidades del juego como recurso educativo y sus bases para la aplicación en las clases de Educación Física.

O.3. Deducir las necesidades lúdicas y recreativas para adaptarlos a los diferentes segmentos de la población según posibilidades del medio.

O.4. Adentrarse en la estructura del juego motor de reglas para descubrir y aprovechar todas sus posibilidades.

O.5. Diseñar y dinamizar diferentes situaciones de juego, con aplicaciones en los diferentes ámbitos profesionales.

O.6. Reflexionar e identificar los valores y beneficios de la práctica equilibrada del juego y las disfunciones que pueden aparecer con la práctica desequilibrada de juegos y los falsos juegos.

O.7. Trabajar en grupo con espíritu creativo y actitud positiva para analizar, valorar y organizar una práctica real en un contexto externo, como ayuda a la comunidad donde se reside.

O.8. Conocer las fuentes bibliográficas específicas de este ámbito de conocimiento y los grupos de trabajo e investigación que se dedican al estudio de las actividades lúdicas en el ámbito educativo o recreativo.

Contenidos:

TEMA 1: Fundamentos teóricos, conceptos, definiciones, rasgos y clasificaciones del Juego.

TEMA 2: Naturaleza y características de juegos. Referentes legislativos actuales sobre el juego.

TEMA 3: El juego en las distintas etapas evolutivas y sus posibles utilidades según el campo de actuación. Beneficios del juego y disfunciones de los falsos juegos.

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

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:

La asignatura se impartirá bajo una perspectiva activa, participativa, reflexiva y cooperativa en la que el alumno, a través de las clases teóricas expositivas y prácticas, ha de involucrarse en el desarrollo de la misma para comprender, analizar y experimentar la repercusión que tiene el fenómeno del juego a lo largo de la vida del ser humano. Durante el desarrollo de las prácticas llevaremos a cabo los aspectos planteados en las clases teóricas, y lo haremos a través de actividades relacionadas con el fenómeno del juego.

La asignatura posee un contenido práctico en estrecha relación con los contenidos teóricos, circunstancia por la cual consideramos fundamental la asistencia a las clases prácticas. Dado que los planteamientos pedagógicos en que se han sustentado los presentes estudios de grado, la asistencia a clase es la razón más determinante para planificar y programar una asignatura, de hecho, la intervención educativa se hace de profesor a alumno y viceversa, en contacto diario con ellos, y no, a través de esporádicos encuentros.

Evaluación:

Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación por los que nos regiremos para poder cuantificar y valorar los resultados de la experiencia educativa en la asignatura serán los siguientes:

a) Evaluación de la parte teórica:

- Capacidad de comprensión, expresión y reflexión para encontrar respuestas, formar opinión y aportar razonamientos sobre los contenidos teóricos y prácticos trabajados en la asignatura.

b) Evaluación de la parte práctica:

- Adquisición de habilidades en la observación
- Preparación y puesta en práctica de una sesión de juegos.

c) Trabajo individual:

- Creatividad para la elaboración de un portafolio.

d) Trabajo grupal opcional:

- Capacidad de iniciativa y el compromiso del alumno para organizar/plantear un concurso o aplicar un programa de juegos en un contexto real.

Sistemas de evaluación

Los instrumentos de evaluación:

-Parte TEÓRICA: mediante un examen o prueba de desarrollo y/o preguntas cortas.

-Parte PRACTICA:

-Diseño de una sesión práctica dinamizada frente al grupo de clase.

-Informe de la Observación de dos sesiones prácticas.

-Trabajo individual: Portafolio, como registro escrito de la experiencia y tareas realizados en las sesiones prácticas, teóricas y de trabajo personal. Se entregará una semana antes de la fecha de examen.

-Trabajo/proyectos grupal: 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.

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. Parte TEÓRICA: 40% de la nota.
- B. Parte PRACTICA: 30% de la nota de la sesión práctica realizada (20%) y entregada por escrito y del informe de la observaciones (10%).
- C. Elaboración del portafolio: 20% de la nota. Los alumnos que se encuentren por encima de las cuatro faltas en las prácticas, no tendrán nota en este apartado.
- D. Trabajo grupal: 10 % de la nota. Exposición y dirección de mini evento o prácticas en contexto real: para superar la asignatura será necesario obtener 5.0 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 5.0 puntos sobre 10 puntos).
- B. Trabajo de grupo/individual: 30% de la nota (siendo necesario superar el trabajo con un 5.0 puntos sobre 10 puntos).

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.

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

- Búsqueda de información y documentación 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 AFD).

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

PRESENCIALIDAD:

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.

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

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

- Presentación del Proyecto Docente. (1h).
- SESIÓN TEÓRICA 1. Organización Grupos para los trabajos/proyectos. Explicación para la elaboración planillas de observación y del Tipos de Fichero/portafolio.
- SESIÓN PRÁCTICA 1. Juegos de Presentación.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 2. Juegos Multiculturales.
- SESIÓN TEÓRICA 2. Tema 1.
- SESIÓN PRÁCTICA 3. Juegos simbólico o de fantasía.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 4. Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- SESIÓN TEÓRICA 3. Tema 1.
- SESIÓN PRÁCTICA 5. Juegos alternativos.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 6. Juegos psicomotrices de carreras y carreras de vallas.
- SESIÓN TEÓRICA 4. Tema 2.
- 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 de adivinanzas, palmadas, y canciones.
- 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. Juegos motores de reglas de persecución.
- SESIÓN TEÓRICA 7. Tema 5.
- SESIÓN PRÁCTICA 13. Juegos motores de reglas de persecución.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 14. Juegos para la tercera edad.
- SESIÓN TEÓRICA 8. Tema 5.
- SESIÓN PRÁCTICA 15. Juegos motores en el medio natural/playa.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 16. Juegos motores para dinamizar eventos.
- SESIÓN TEÓRICA 9. Tema 6
- SESIÓN PRÁCTICA 17. Juegos motores de reglas con neumáticos.

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 con material alternativo o reciclado.
- SESIÓN TEÓRICA 11. Tema 7.
- SESIÓN PRÁCTICA 21. Juegos motores de reglas con colchonetas.

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 para la iniciación deportes minoritarios.
- SESIÓN TEÓRICA 14. Exposiciones.
- SESIÓN PRÁCTICA 27. Juegos predeportivos con líneas de campos y juegos modificados.

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

- SESIÓN PRÁCTICA 28. Juegos motores de reglas sin material.
- SESIÓN TEÓRICA 15. Exposiciones.
- SESIÓN PRÁCTICA 29. Juegos motores según propuesta del alumnado.

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.

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 y preparación de los contenidos teóricos semanal (2-3 hr.).
- 2.-Elaboración del Portafolio (1-2 hr.).
- 3.-Preparación del Trabajo individual y 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 AFD 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.
- Analizar el fenómeno juego y sus características en las distintas etapas de la vida.
- Utilizar herramientas adecuadas para la elaboración y diseño de juegos motores.
- Identificar de forma detallada el repertorio de juegos motores y saber aplicarlo 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 mediante pautas y principios organizativos.
- 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: 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 2, 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.

Los estudiantes que se encuentran en 5ª, 6ª y 7ª convocatoria deberán acudir de manera quincenal a tutoría individual, en la que se realizará un seguimiento del estudio y asimilación de los contenidos de la materia. En caso necesario, también podrán realizar alguna tarea que facilite la adquisición de las competencias vinculadas a la asignatura.

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] Las cuatro esquinas de los juegos /

Gérard Guillemard ... et al.

Agonos,, LéridaLérida : (1988)

8486774004

[5 Básico] Juegos y deportes de otros países /

Javier Alberto Bernal Ruiz, Mª. Ángeles Bernal Valderrama.

Wanceulen,, Sevilla : (2002)

9788496382268 (ed. electrónica)

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

Joan Ortí Ferreres.

Inde,, Zaragoza : (2004)

8497290488

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

José M. Múgica Flores.

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

8431625694

[8 Básico] Juegos y recreación deportiva

José Palacios Aguilar y María del Castillo Obeso

- (2010)

978-84-614-3542-5

[9 Básico] La verdadera naturaleza del juego /

Joseph Leif, Lucien Brunelle.

Kapelusz,, Buenos Aires : (1978)

[10 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

[11 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

[12 Básico] El juego motor en educación infantil /

Pedro Gil Madrona, Vicente Navarro Adelantado.

Wanceulen,, Sevilla : (2005)

9788498234879 (ed. electrónica)

[13 Básico] Juegos motores y creatividad /

por Eugenia Trigo Aza.

Paidotribo,, Barcelona : (1995) - (3ª ed.)

8486475244

[14 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

[15 Básico] 101 juegos: juegos no competitivos /

Rosa Guitart Aced.

Graó,, Barcelona : (1998) - (8ª ed.)

8478270353

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

Vicente Navarro Adelantado.

Inde,, Barcelona : (2002)

8497290186

[17 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

[18 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 Sebastiàni i Obrador.

Inde,, Zaragoza : (1999) - (2ª ed.)

8487330568

[19 Recomendado] Técnicas de animación y juego /

Avelino Pinto ... [et al.].

CCS,, Madrid : (2011)

978-84-9842-346-4

[20 Recomendado] Multicultural games.

Barbarash, Lorraine
Human Kinetics,, Illinois : (1997)
0880115653

[21 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

[22 Recomendado] El juego cómo estrategia didáctica /

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

[23 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

[24 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

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

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

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

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

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

Julia E. Sweet ; [traducción de Joan Carles Guix].
Oniro,, Barcelona : (2003)
8497540786

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

Julio Angel Herrador Sánchez.
Wanceulen,, Sevilla : (2011)
9788499931968 (ed. electrónica)

[29 Recomendado] el juego: teorías y características del mismo.

Lavega Burgués, P.
- (1998)

[30 Recomendado] Como animar un grupo.

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

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

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

[32 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

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

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

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

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

[35 Recomendado] El juego como instrumento educativo /

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

[36 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

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

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

[38 Recomendado] Fichero de juegos con balón /

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

[39 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

[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] El juego infantil y su metodología /

Virginia Romero Rosales, Montserrat Gómez Vidal.

Altamar,, Barcelona : (2008)

978-84-96334-52-6

[44 Recomendado] Fichero de juegos de relevos.

Inde,, Zaragoza : (2000)

8495114224

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

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