

**PROGRAMA OFICIAL DE LA ASIGNATURA****“TEORÍA Y PRÁCTICA DE LOS JUEGOS MOTORES”****OBLIGATORIA****6 CRÉDITOS (3 t., 3 p.)****Titulación en la que se imparte/ Curso /Cuatrimestre:**

MAESTRO ESPECIALIDAD EDUCACIÓN FÍSICA / 1er. Curso / 2º cuatrimestre

Año de vigencia

CURSO 2006-2007

Presentación:

Los juegos motores se muestran como un eje multidisciplinar, desde el punto de vista de la construcción de sus conocimientos, y, como un contenido transversal, para su praxis. Todo ello, comporta una asignatura que extrae fundamentos de distintas disciplinas y campos del conocimiento, y que organiza una pedagogía y didáctica bien definida. Esta asignatura pretende responder a las expectativas del empleo de los juegos motores en la escuela, proporcionando conocimientos y recursos, en el primer caso, con el objeto de poseer capacidad crítica y de análisis; y en el segundo, con la intención de adquirir habilidades docentes.

Objetivos:**Objetivo general de la asignatura:**

Conocer y comprender el fenómeno del juego, en sus variantes antropológica, psicológica, social, estructural y motriz, manejar y dominar sus métodos y procedimientos y extraer las consecuencias pertinentes e interdisciplinarias.

Contenidos:

1ª parte: EL JUEGO EN LA CULTURA (temas I,II, III)/ 2ª parte:TEORÍA DEL JUEGO Y MODELOS (temas IV, V, VI, VII) / 3ª parte:TECNOLOGÍA Y APLICACIÓN DEL JUEGO MOTOR (temas VIII,IX,X)
✦ **TEMA I "ANTECEDENTES, CONFIGURACION Y ESTRUCTURACION DEL JUEGO EN LA CULTURA"**

* Cultura y juego.* Orígenes etológicos y antropológicos del juego.

* Configuración antropológica del Juego: Condiciones Ideacionales, Condiciones Estructurales (dualismo, símbolo, mito, magia, ritual, valores, estatus-jerarquía, división de género, factores económicos).



PROGRAMA OFICIAL DE LA ASIGNATURA

➤ *TEMA II " MANIFESTACIONES CULTURALES DEL JUEGO "*

* La evolución del proceso lúdico-deportivo.

* Clasificación de los grupos sociales con relación al juego: Bandas (I,II), Jefaturas, Estados Primitivos, Civilizaciones Arcaicas. * Pautas generales y diferencias en los juegos según los niveles de evolución cultural. * El juego en las sociedades modernas: una visión antropológica.

➤ *TEMA III " EL ESTUDIO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES "*

* El juego tradicional-popular. Significación cultural de los juegos tradicionales. Discurso actual sobre los juegos tradicionales. * Los juegos tradicionales canarios; los juegos aborígenes, los juegos tradicionales. * Cuestionario para el trabajo etnográfico; la acomodación a la escuela.

➤ *TEMA IV " TEORIAS, CONCEPTOS, NATURALEZA Y CLASIFICACIONES "*

* *Teorías* sobre el fenómeno del juego; ¿teorías o modelos?. T. metafísica; T. psicobiológicas; T. evolucionistas; T. psicoanalíticas; T. socio-cultural. Otros modelos.

* Concepto de Juego. Juego Motor; características.

* Características y Naturaleza del juego. Orientaciones de los juegos y modelos: recreación, enseñanza, dinámica de grupos, iniciación deportiva, juego tradicional.

* Clasificaciones de los juegos.

➤ *TEMA V " EL JUEGO EN LA DINAMICA DE GRUPOS "*

* El "grupo primario" de juego. El juego como medio en la dinámica de grupo. Características de los grupos de juego. Etapas en la vida de un grupo: tiempo de cohesión y juego.

* Estereotipos propios de los juegos para un grupo escolar. El líder normalizado. El líder técnico-instrumental.

El juego como técnica de grupo. Tipos de juegos orientados a la dinámica de grupos: juegos de expresión; juegos de presentación; juegos de confianza, juegos cooperativos; juegos de cooperación-oposición; juegos de resolución de conflictos.

* El juego cooperativo. El juego alternativo.

➤ *TEMA VI " EL JUEGO EN LA INICIACION DEPORTIVA "*

* La frontera entre Juego y Deporte. Modelos actuales que utilizan el juego para la iniciación deportiva. * *Las formas jugadas*, ¿verdaderos juegos? * Características y progresión de los juegos. Los Juegos Genéricos. Los Juegos Específicos. Los Juegos Adaptados-Reducidos. Los Juegos *Deportivizados*. *Juego vs deporte; discusión actual.

➤ *TEMA VII " EL JUEGO INFANTIL "*

* Delimitación de etapas. El desarrollo y su influencia en el juego. Características e intereses que determinan los juegos a lo largo de la vida. * El Juego Infantil y la clasificación de Piaget. * El Juego Sensoriomotor o de Ejercicio-Funcional. Ley del Efecto. Ley de la Monotonía. Ley del Efecto Imprevisto. Los juegos sensoriales y perceptivo-motrices en la escuela.

* El Juego Simbólico. La imitación; la fantasía simbólica; la simbolización. Modelos de juegos simbólicos. El juguete. El juego simbólico motor. * El Juego de Reglas. Estadios piagetianos: Práctica de la Regla y Conciencia de la Regla. La construcción de las reglas. El juego motor de reglas; concepto y características. * La superposición de los estadios piagetianos de juego.

* Elementos de organización del juego infantil: parques infantiles, espacios de aventuras, ludotecas. * El *gran juego*.

➤ *TEMA VIII " ANALISIS ESTRUCTURAL Y FUNCIONAL DE LOS JUEGOS MOTORES "*

* Necesidad de un análisis de las estructuras de los juegos motores. * Elementos estructurales. Espacio. Tiempo, Individuo-Oponente. Compañeros-Adversarios. Móvil. Artefacto, Implemento. Meta (as). y Reglas. * Análisis de cada uno de los elementos estructurales y de sus consecuencias funcionales. Análisis de juegos motores.

➤ *TEMA IX "DISEÑO DE JUEGOS MOTORES".*



PROGRAMA OFICIAL DE LA ASIGNATURA

* El diseño de juegos. El cambio en la estructura del juego. La invención y variación de juegos; el fenómeno del embudo. * Diseño del juego de simbólico: trama, personajes, lugar, objetos, situación motriz, duración, resultados probables. * Diseño del juego de reglas. Prioridades y combinación de los elementos estructurales. La complejidad de los juegos motores; sus relaciones con las redes de comunicación, la estrategia y la variación o modificación de juegos. * Problemas y soluciones para el diseño de juegos motores de reglas.

▲ **TEMA X "EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA. DIDACTICA DEL JUEGO"**

* Síntesis histórica de la presencia del juego en la enseñanza.
* Didáctica del juego. Perfil del animador de juegos. Fases del aprendizaje en los juegos. La esencia del juego. Los juegos motores y el desarrollo de los contenidos de Educación Física. Método y juego. El problema de la evaluación de los juegos. * La sesión de juegos. Los juegos de animación y *calmantes*. Variación y modificación de juegos. Progresión y secuencia de juegos.
* Programas de juegos motores. * El fichero de juegos.