

**PROGRAMA OFICIAL DE LA ASIGNATURA****“JUEGOS MOTORES Y SU DIDÁCTICA”****OPTATIVA****4.5 CRÉDITOS (1,5 t., 3 p.)****Titulación en la que se imparte/ Curso /Cuatrimestre:**

Maestro Especialidad Educación Infantil / 3º curso / 1º cuatrimestre.

Año de vigencia

Curso 2006/07

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:

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

Contenidos:

- **TEMA I " 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.



PROGRAMA OFICIAL DE LA ASIGNATURA

➤ **TEMA II " EL JUEGO INFANTIL "**

- * Delimitación de etapas. El desarrollo y su influencia en el juego. Características e intereses. Variables 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. Práctica de la Regla y Conciencia de la Regla. La construcción de las reglas. El juego motor de reglas; concepto y características.
- * Elementos de organización del juego infantil: parques infantiles, espacios de aventuras, ludotecas.

➤ **TEMA III " ANALISIS Y DISEÑO DE JUEGOS MOTORES "**

- * Necesidad de un análisis de las estructuras de los juegos motores.
- * Elementos estructurales y sus consecuencias funcionales. Análisis de juegos motores.
- * El diseño de juegos. El cambio en la estructura del juego. La invención y modificación 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.
- * Problemas y soluciones para el diseño de juegos motores de reglas.

➤ **TEMA IV "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. 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.