



## PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

### “TEORÍA Y PRÁCTICA DE LOS JUEGOS MOTORES”

**OBLIGATORIA**

**6 CRÉDITOS (3 Tª - 3 Pª)**

#### Titulación en la que se imparte/ Curso /Cuatrimestre:

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

#### Profesor/a:

GRUPO 1 (MAÑANA): VICENTE NAVARRO ADELANTADO, Mª ELENA VERDE Y Mª DEL CARMEN FRANCOS

GRUPO 2 (TARDE): VICENTE NAVARRO ADELANTADO

#### Horario de Clases:

<b>Teóricas:</b>	<b>Grupo A: martes 12,30 a 14,30 h.; miércoles 12,30 a 14,30 h.</b>  <b>Grupo B: martes 15,30 a 17,30 h.; jueves 18,00 a 20,00 h.</b>
<b>Prácticas:</b>	<b>Grupo A: (en el horario de clase, según programa)</b> <b>Grupo B: (en el horario de clase, según programa)</b>

#### Aula asignada y ubicación:

Grupo A: A2 aula 202 y polideportivo

Grupo B: A2 aula 202 y polideportivo

#### Horario de Tutorías:

Pendientes de confirmar

#### Ubicación de los despachos:

Pabellón polideportivo, 2º planta



## PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

**Teléfono del despacho:**

Vicente Navarro y Carmen Francos: 922 319 675  
M<sup>a</sup> Elena Verde: 922 319 654

**Presentación:**

Desde el punto de vista de la construcción de sus conocimientos, los juegos motores se muestran como un eje multidisciplinar y, con relación a su praxis, se muestra como un contenido transversal. Todo ello, comporta una asignatura que extrae fundamentos de distintas disciplinas y campos del conocimiento, y que, en la enseñanza, 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 aplicación de 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 disciplinares (juego y tradición, desarrollo infantil), especialmente en lo concerniente a lo estructural y motriz, manejar y dominar sus procedimientos, dirigidos a la enseñanza, y extraer las consecuencias pertinentes e interdisciplinares.

**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).

✦ **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.

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

\* El juego tradicional. 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



## PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

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 comparativo de juegos motores.

### ▶ TEMA IX "DISEÑO DE JUEGOS MOTORES".

\* 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.

### Evaluación:

La asignatura se puede superar mediante tres opciones:

Opción 1.- Superación de un examen teórico-práctico, de mediano desarrollo para la parte teórica y de aplicación de juegos motores (diseño de juegos), para la parte práctica. Cada una de las partes que constituyen el examen se valorará con un 50%, siendo necesario aprobar ambas para superar el examen.

Opción 2.- Superación de la parte teórica del examen y cumplimentación de un número acordado de colaboraciones en las sesiones prácticas, que reuniesen calidad suficiente y bajo la supervisión



## PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

del profesor, pero que no se completasen después con el desarrollo teórico suficiente de sus fundamentos. Cumplimentando las colaboraciones de prácticas mencionadas se puede liberar la parte práctica del examen, obteniendo así el 50% de la parte práctica (se han de aprobar ambas partes por separado, como condición para superar el conjunto de la materia).

Opción 3.- Cumplimentación del número máximo acordado de colaboraciones y de sus correspondientes desarrollos y fundamentos teóricos asociados(\*), que reuniesen calidad suficiente y bajo la supervisión del profesor en las tutorías. Por esta vía se puede obtener una calificación global que será la media de todos los trabajos entregados, obteniendo hasta un máximo de 8 (notable).

(\* ) las colaboraciones de prácticas podrán ser realizadas en parejas, pero éstas han de ser fijas a lo largo del curso; las colaboraciones prácticas, una vez aplicadas en la práctica, deben completarse con el desarrollo teórico de sus fundamentos correspondientes.

(\* ) Se entiende que el trabajo de desarrollo de los fundamentos correspondiente a un apartado del tema elegido, tras la realización de una colaboración de prácticas, no consiste en recortar y pegar, o copiar información, sino que deben ser elaborados por quien o quienes lo subscriben, por medio del análisis, el comentario o la reelaboración de la información, para lo cual se entenderá que es comprensible el traslado textual breve, pero no la copia completa de textos o partes extensas de texto. En cualquier caso, siempre se escribirá entrecuillado el texto que se tome de un autor, así como la referencia de este autor, justo tras terminar la frase que se ha copiado, además de añadirse la cita completa de la obra en la bibliografía final. Por ejemplo: Martínez Criado, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. Octaedro: Barcelona.

Asistencia a las clases teóricas: Los alumnos que opten por la Opción 3, deben asistir a clase obligatoriamente, dado que quedarían eximidos de la parte teórica del examen.

Asistencia a prácticas: la asistencia a las prácticas no será obligatoria, pudiendo conseguirse por esta vía hasta 1 punto, que se sumará a la nota final. En los casos de las opciones 1 y 2, es condición necesaria, para sumar este valor de asistencia a las prácticas, haber aprobado el examen. Por ejemplo, supongamos que se han realizado 20 prácticas, el reparto de puntuación sería el siguiente: 20 y 19 asistencias = 1 punto; 18 y 17 asistencias = 0,75 puntos; 16 y 15 asistencias = 0,5 puntos; 14 y 13 asistencias = 0,25 puntos.

### Bibliografía:

- BANTULÁ, J. y MORA, J. M<sup>a</sup>. (2002). *Juegos multiculturales*. Paidotribo. Barcelona.
- BAROJA, V. y SEBASTIANI, E.M<sup>a</sup>. (1996) *Unidades didácticas para Secundaria IV*. INDE. Barcelona.
- BLANCHARD/CHEKA. (1986). *Antropología del Deporte*. Bellaterra. Barcelona.
- BLAZQUEZ, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Martínez Roca. Barcelona.
- CHATEAU, J. (1986). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz. Buenos Aires.
- ELKONIN, D. (1980). *Psicología del Juego*. Visor. Madrid.
- GARVEY, C. (1985). *El juego infantil*. Morata. Madrid.
- GUITART, R, M. (1990). *Ciento un juegos no competitivos*. Graó. Barcelona.
- HUIZINGA, J. (1938). *Homo Ludens*. Alianza. Madrid. edic. de 1984.
- IMERONI/MARGAIRA. (1985). *Erase una vez la gimnasia*. Gedisa. México.
- LAVEGA, P. (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. INDE. Barcelona
- LAGARDERA, F. y LAVEGA, P. (2003). *Introducción a la praxiología*. Paidotribo. Barcelona.
- LEIF/BRUNELLE. (1978). *La verdadera naturaleza del juego*. Kapelusz. Buenos Aires.
- LIMBOS/BEAUREGARD. (1986). *Grandes juegos*. Hogar libro. Barcelona.
- LINAZA, J. y MALDONADO, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Anthropolos. Barcelona.
- LOPEZ, P. (1992). *Juegos tradicionales en la escuela infantil*. Amarú. Salamanca.
- MARTÍNEZ, A. y GARCÍA, C. (2004). *Jugando en paz. Propuestas para jugar en paz y sin violencia*. Narcea. Madrid.
- MÉNDEZ, A. (1994). *Juegos dinámicos de animación para todas las edades*. Gymnos. Madrid.



## PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

- MORENO PALOS, C. *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales de España*. Gymnos. Madrid. 1993.
- MORALES, A. (1996). *Grandes juegos urbanos*. San Pablo. Madrid.
- MUJICA, J.M. (1987). *El juego*. MEC. Madrid-Barcelona.
- NAVARRO, V. (2002). *El afán de jugar*. INDE. Barcelona.
- ORLICK, T (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Popular. Madrid.
- ORLICK, T. (1990). *Libres para cooperar libres para crear*. Paidotribo. Barcelona.
- ORTEGA, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfar. Sevilla.
- PARLEBAS, P. (1988). *Elementos de Sociología del Deporte*. UNISPORT. Málaga.
- PIAGET, J. (1932). *El criterio moral en el niño*. Fontanella. Barcelona. edic. de 1983.
- PIAGET, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. México. edic. de 1986.
- PINTO, A. (1987). *Juegos populares infantiles*. Vol.I y II. Miñón. Valladolid.
- Revista TÁNDEM. "El placer de jugar. El placer de educar". n° 10. 2003.
- RODARI, G. (1985). *Gramática de la fantasía*. Hogar libro. Barcelona.
- SAEGESSER, F. (1991). *Los juegos de simulación en la escuela*. Visor. Madrid.
- SANTOS HERNANDEZ, S.J. (1986). *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Olañeta. Barcelona.
- VV.AA. (1991). *Juegos, juguetes y ludotecas*. Pablo Montesino. Madrid.