

**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

Curso académico:**2008-2009****Profesorado:**

VICENTE NAVARRO ADELANTADO

Horario de Clases:

Teóricas:	Jueves de 12:30h. a 12:30h.
Prácticas:	Viernes de 12:30h. a 14:30h.

Aula asignada y ubicación:

Contenidos teóricos: Aula A2.2.02
Contenidos prácticos: Pabellón de deportes. Facultad de Educación.

Horario de Tutorías:

Lunes: 17.00 a 19.00 h.
Miércoles: 9.00 a 11.00 h.
Jueves: 9.00 a 11.00 h.

Ubicación del despacho:

Ubicación: Facultad de Educación, Módulo A. Pabellón Deportivo, planta alta.
Teléfono del despacho: 922 319675
Correo electrónico: vnavarro@ull.es



PROGRAMA OFICIAL DE LA ASIGNATURA

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; manejando y dominando sus métodos y procedimientos, así como 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.

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: aula de psicomotricidad, 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. Método y juego. 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.

Metodología:



PROGRAMA OFICIAL DE LA ASIGNATURA

La asignatura organiza su enseñanza a través de dos tipos de clases: teóricas y teórico-prácticas. Las clases teóricas serán expositivas para los casos de contenidos informativos; y participativas, en aquellos contenidos que por su carácter abierto sugieran la discusión en el grupo. Las sesiones de tipo teórico-práctico se realizarán en una pista polideportiva y tendrán para el alumno un carácter de experiencia relacionadora respecto a los contenidos teóricos.

Evaluación:

Se realizará a través de una actividad de seguimiento de la participación en las clases prácticas; de trabajos de aplicación de los contenidos teórico-prácticos desarrollados y una prueba teórica. La calificación se obtendrá de la media conseguida entre las siguientes actividades: Asistencia, a más del 85% de las clases teórico-prácticas y participación en la exposición de diferentes prácticas (6 puntos). Entrega del fichero de juegos, según las condiciones solicitadas (2 puntos). Superación de un examen teórico-práctico, en forma de preguntas de corto desarrollo para la parte teórica y de aplicación de juegos motores, para la parte práctica (2 puntos).

Bibliografía:

Bibliografía básica:

- CHATEAU, J. (1986). "Psicología de los juegos infantiles". Kapelusz. Buenos Aires.
- ELKONIN, D. (1980). "Psicología del Juego." Visor. Madrid.
- FREUDENREICH y OTROS. (1979). "Juegos de actuación dramática". Interduc/Schroedel. Madrid.
- GARVEY, C. (1985). "El juego infantil". Morata. Madrid.
- GARAIGORDOBIL, M. (1990). "Juego y desarrollo infantil". Seco Olea. Madrid.
- GARAIGORDOBIL, M. (1992). "Juego cooperativo y socialización en el aula". Seco-Olea. Madrid.
- GARAIGORDOBIL, M. (1999). "Un instrumento para la evaluación-intervención en el desarrollo psicomotriz". Agruparte. Madrid.
- GARCÍA MARÍN, C. y MARTÍNEZ TEN, A. (2005). "El juego de las cuatro esquinitas del mundo". Catarata-MEC. Madrid.
- GEBAUER, K. (1989). "Proyectos de juego". Interduc/Schroedel. Madrid 1979.S/C de Tenerife.
- GIL, P. y NAVARRO, V. (2004). "El juego motor en educación infantil". Wanceulen. Sevilla.
- GUILLEMARD y otros. (1988). "Las cuatro esquinas de los juegos". Agonos. Lérida.
- GUIRTART, R. M. (1990). "Ciento un juegos no competitivos". Graó. Barcelona.
- HERNÁNDEZ, A.; FERNÁNDEZ, J. y NODA, T. (2001). "Juegos Infantiles de ayer de hoy y de siempre". Ayuntamiento de La Laguna
- LEIF/BRUNELLE. (1978). "La verdadera naturaleza del juego." Kapelusz. Buenos Aires.
- LINAZA, J. y MALDONADO, A. (1987). "Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño". Anthropos. Barcelona.
- LLEIXÀ, T. (1988). "La educación física en preescolar y ciclo inicial -4 a 8 años-. Paidotribo. Barcelona.
- LOPEZ, P. (1992). "Juegos tradicionales en la escuela infantil. Amarú. Salamanca.
- MÉNDEZ, A. (1994). "Juegos dinámicos de animación para todas las edades". Gymnos. Madrid.
- NAVARRO, V. (2002). "El afán de jugar". INDE. Barcelona.
- 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.
- 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.
- RODARI, G. (1985). "Gramática de la fantasía". Hogar libro. Barcelona.
- 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.