

JUEGOS MOTORES

(Aprobada en sesión de Consejo de Departamento de fecha 30-05-2016)

MÓDULO	MATERIA	CURSO	SEMESTRE	CRÉDITOS	TIPO
Fundamentos y Manifestaciones Básicas de la Motricidad	Juegos Motores	3º	2º	6	Obligatoria
PROFESOR(ES)			DIRECCIÓN COMPLETA DE CONTACTO PARA TUTORÍAS (Dirección postal, teléfono, correo electrónico, etc.)		
<ul style="list-style-type: none"> Dr. D. Juan Granda Vera 			Dpto. Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Correo electrónico: jgranda@ugr.es		
			HORARIO DE TUTORÍAS		
			Martes, de 9 a 10 horas Miércoles, de 9 a 11 horas y de 17 a 18 horas Jueves, de 9 a 11 horas		
GRADO EN EL QUE SE IMPARTE			OTROS GRADOS A LOS QUE SE PODRÍA OFERTAR		
Doble Grado en Educación Primaria y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte					
PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES (si procede)					
BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (SEGÚN MEMORIA DE VERIFICACIÓN DEL GRADO)					
Teoría del juego y del juego motor Análisis y diseño de los juegos motores Aplicaciones didácticas de los juegos motores Evolución de los juegos motores Nuevas tendencias del juego motor La tradición jugada					
COMPETENCIAS GENERALES Y ESPECÍFICAS					
COMPETENCIAS GENERALES					



- Capacidad de organización y planificación
- Comunicación oral y escrita
- Destrezas informáticas y telemáticas
- Capacidad de resolución de problemas
- Capacidad de toma de decisiones de forma autónoma
- Capacidad de trabajo autónomo y en equipo
- Capacidad crítica y autocrítica
- Autonomía en el aprendizaje
- Capacidad de Creatividad
- Conocimiento de otras culturas y costumbres

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la A.F y D
- Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad
- Aplicar las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) al ámbito de las CC de la A. F. y D.
- Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo
- Conocer y actual dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional
- Diseñar y dirigir tareas progresivas para el aprendizaje de las habilidades específicas deportivas en el ámbito recreativo, educativo y de iniciación deportiva.

TEMARIO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

TEMARIO TEÓRICO:

- Tema 1. Introducción al concepto de juego motor
- Tema 2. La lógica interna del juego motor
- Tema 3. El diseño, análisis y evaluación de juegos motores: problemas y posibles soluciones
- Tema 4. Estilos de juegos motores
- Tema 5. El juego motor y su didáctica
- Tema 6. Evolución y clasificación de los juegos motores: la preferencia lúdica
- Tema 7. Los materiales del juego motor: el juguete y el material alternativo
- Tema 8. Los juegos motores tradicionales
- Tema 9. Los juegos motores y deportes alternativos: Tradición y futuro
- Tema 10. Aplicaciones práctica de los juegos motores

TEMARIO PRÁCTICO:

Seminarios/Talleres

- Práctica 1: Familiarización con el entorno y contexto de juego.
- Práctica 2: Evaluación inicial de Juegos Motores con desafíos o retos
- Práctica 3: El papel del profesor y el juego motor como medio fundamental en la sesión de Educación Física
- Práctica 4: Juegos motores tradicionales
- Práctica 5: Juegos motores para los días de lluvia
- Práctica 6: Juegos motores socializadores y para la resolución de conflictos
- Práctica 7: Juegos motores de habilidad y para el desarrollo de habilidades con poco o sin material.
- Práctica 8: Juegos motores de habilidad y para el desarrollo de habilidades con material.
- Práctica 9: Juegos motores de carreras sin material
- Práctica 10: Juegos motores de carreras con material
- Práctica 11: Juegos motores en función de la organización
- Práctica 12: Juegos motores en función del objetivo 1
- Práctica 13: Juegos motores en función del objetivo 2
- Práctica 14: Juegos motores en función del material
- Práctica 15: Juegos motores adaptados
- Práctica 16: Juegos motores individualizados



- Práctica 17: Juegos motores para personas mayores
- Práctica 18: Juegos motores cooperativos no competitivos
- Práctica 19: Juegos motores cooperativos competitivos
- Práctica 20: Juegos motores codificados y juegos motores reglamentados
- Práctica 21: Juegos motores alternativos
- Práctica 22: Juegos motores del mundo, interculturales y multiculturales
- Práctica 23: Juegos motores de culminación
- Práctica 24: Juegos motores de culminación y juegos motores de sesiones especiales, temáticas o puntuales
- Práctica 25: Sesión de juegos motores de culminación.
- Práctica 26: Evaluación final de Juegos Motores con desafíos o retos
- Práctica 27: Evaluación a través de los Juegos Motores
- Práctica 28: Sesión de ajuste temporal y de contenidos 1
- Práctica 29: Sesión de ajuste temporal y de contenidos 2
- Práctica 30: Sesión de ajuste temporal y de contenidos 3

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL:

- Bantulá, J. (2009). Juegos motrices cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- Blázquez, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.
- Dragu, M., Dobrota, C., & Ploesteanu, C. (2011). The Place, Role and Importance of Motor Games in the Physical Education Lesson for Secondary School Pupils. Nr Reading: Acad Conferences Ltd.
- Fisher, E. P. (1992). The impact of play on development – A metaanalyssis. [Article]. *Play & Culture*, 5(2), 159-181.
- Galera, A. (1999). Juegos tácticos. Barcelona: CIMS.
- García Monge, A. (2001). Juego motor reglado y transmisión de valores culturales. *Agora para la educación física y el deporte*(1), 55-70.
- García Monge, A., Bores Calle, N. J., Martínez Álvarez, L., & Rodríguez Navarro, H. (2010). Observación y análisis de las experiencias del alumnado en Educación Física Escolar: procedimiento para la observación y análisis de juegos motores. *Educación Física y Deporte*, 29(2), 181-195.
- García Monge, A., & Rodríguez Navarro, H. (2007). Dimensiones para un análisis integral de los juegos motores de reglas. *Implicaciones para la Educación Física. Educación física y deporte*, 26(2), 83-107.
- Goldstein, J. (2012). Play in children's development health and being TIE: Toy Industries of Europe: TIE: Toy Industries of Europe.
- Granda, J. (1994). Tareas instructivas e interacciones en el aula. *Análisis del juego motriz y su influencia en las interacciones no verbales. Aula de Innovación Educativa*, 22, 56-61
- Granda, J., Domínguez, R. y El Quariachi, S. (1995). Juegos populares de la cultura bereber. Melilla, Servicio de Publicaciones (Fundación Municipal Socio-Cultural. Ayuntamiento de Melilla).
- Granda, J., Domínguez, R. y El Quariachi, S. (1995). El juego popular y tradicional como mediador intercultural. Barcelona: CIMS '97.
- Jelovcan, G. (2005). Motor and sporting activity as a method of integrating children with special needs into a wider social environment. Zagreb: Univ Zagreb, Fac Elect Engn Comp.
- Nacke, L. E., Bateman, C., & Mandryk, R. L. (2011). BrainHex: Preliminary Results from a Neurobiological Gamer Typology Survey. In J. Anacleto, S. Fels, N. Graham, B. Kaparalos, M. S. ElNasr & K. Stanley (Eds.), *Entertainment Computing - Icec 2011* (Vol. 6972, pp. 288-293). Berlin: Springer-Verlag Berlin.
- Navarro, V. (2002). *El Afán de jugar*. INDE, Barcelona.
- Navarro Adelantado, V. (2010). La complejidad ante la modificación de los juegos motores. *Acción motriz*(4), 46-54.
- Navarro Adelantado, V., & Trigueros Cervantes, C. (2008). Líneas de investigación del juego motor y modelos de estudio en el ámbito de la Educación Física española (1990-2007). *Revista Iberoamericana de Educación*, 46(4), 5.
- Parlebas, P. (1987). *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Unisport.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1978) *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.



Sedeno, A. (2010). Videogames as cultural devices: development of spatial skills and application in learning. [Article]. Comunicar(34), 183-189. doi: 10.3916/c34-2010-03-018
 VV.AA. (2006). Juego y deporte en el ámbito escolar: aspectos curriculares y actuaciones prácticas. Madrid: MEC.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

Akl, E. A., Sackett, K., Pretorius, R., Erdley, S., Bhoopathi, P. S., Mustafa, R., & Schunemann, H. J. (2008). Educational games for health professionals. [Review]. Cochrane Database of Systematic Reviews (1). doi: 10.1002/14651858.CD006411.pub2
 Alvarez del Palacio, E. (1994). Las actividades físicas organizadas en la escuela. Revista interuniversitaria de formación del profesorado (19), 191-205.
 Cantó, R., y Ruiz, L. M. (2005). Comportamiento motor espontáneo en el patio de recreo escolar: análisis de las diferencias por género en la ocupación del espacio durante el recreo escolar. RICYDE: Revista Internacional de Ciencias del Deporte = International Journal of Sport Science, 1 (1), 28-45.
 Casamichana, D., y Castellano, J. (2009). Análisis de los diferentes espacios individuales de interacción y los Efectos en las conductas motrices de los jugadores: aplicaciones al entrenamiento en fútbol. Motricidad: revista de ciencias de la actividad física y del deporte (23), 143-167.
 González, F. J. (2000). Influencia del nivel de desarrollo cognitivo en la toma de decisión durante los juegos motores de situación. Lecturas Educación Física y Deportes, 28 .
 Hernández, J., Navarro, V., y Castro, U. (2008). Análisis praxiológico comparado de los juegos y deportes tradicionales de las islas canarias: una etnomotricidad singular. Acción motriz (1), 59-101.
 Mesquita, I. M. R., Pereira, F. R. M., & Graca, A. B. D. (2009). Teaching game models: research and outcomes for the practice domain. [Review]. Motriz-Revista De Educacao Fisica, 15 (4), 944-954.
 Navarro, V. (2006). 40 años de propuestas de juegos motores en Educación Física: comparativa entre las propuestas tradicionales y modernas de libros-manuales de juegos motores. Revista de educación (340), 787-808.
 Navarro, V., y Hernández, J. (1995). Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas: análisis de la estructura de juego, edad y género. Retrieved from <http://dialnet.unirioja.es/servlet/exttes?codigo=444>

REVISTAS

EPS2

JOURNAL OF TEACHING PHYSICAL EDUCATION

ENLACES RECOMENDADOS

Cumplimentar con el texto correspondiente en cada caso.

METODOLOGÍA DOCENTE

Una vez presentado y desarrollado el programa que pretendemos hacer llegar a nuestros alumnos, es necesario exponer el Método a emplear en nuestro proceso de enseñanza así como los recursos didácticos a utilizar en el mismo.
 La selección de los contenidos que el profesor hace responde a la expectativa que espera conseguir con el desarrollo completo del programa, de lo que espera de sus alumnos, de las circunstancias que intervienen en la circunscripción del desarrollo del trabajo cotidiano, etc., por tanto, tampoco el método puede dejarse a circunstancias imprevistas, teniendo que partir del análisis de la situación docente en cada momento.
 Técnicas a Utilizar en el Proceso Didáctico. Se utilizarán las estrategias docentes (ver explicación en el apartado de información adicional) AF1 Lecciones magistrales (Clases teóricas-expositivas, en gran grupo), AF2 Actividades prácticas (Clases prácticas o grupos de trabajo), AF3 Seminarios y AF6 Tutorías académicas

PROGRAMA DE ACTIVIDADES

Primer	Temas	Actividades presenciales	Actividades no presenciales
--------	-------	--------------------------	-----------------------------



cuatrimestre	del temario	(NOTA: Modificar según la metodología docente propuesta para la asignatura)					(NOTA: Modificar según la metodología docente propuesta para la asignatura)				
		Sesiones teóricas (horas)	Sesiones prácticas (horas)	Exposiciones y seminarios (horas)	Exámenes (horas)	Etc.	Tutorías individuales (horas)	Tutorías colectivas (horas)	Estudio y trabajo individual del alumno (horas)	Trabajo en grupo (horas)	Etc.
Semana 1											
Semana 2											
Semana 3											
Semana 4											
Semana 5											
Semana 6											
Semana 7											
Semana 8											
Semana 9											
Semana 10											
Semana 11											
Semana 12											
Semana 13											
Semana 14											
Semana 15											
Total horas											

EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PORCENTAJE SOBRE LA CALIFICACIÓN FINAL, ETC.)

1. Asistencia a clases presenciales..... Hasta un 10 %
2. Trabajos grupales..... Hasta un 30 %
3. Trabajos individuales voluntarios (Por trabajos de revisión bibliográfica, de revistas o programas de TV relacionados con la asignatura).....Hasta un 10 %
4. Exámenes oraleshasta un 50%



5. Diseño de sesiones prácticas.....Hasta un 10%

Salvo en el examen cuya nota deberá como mínimo de 5 sobre 10, no hay requisito de nota mínima en ninguno de los apartados contemplados en la evaluación continua, siendo la nota final de la misma la suma de las puntuaciones parciales alcanzadas por el alumno. El examen oral consistirá en una prueba de 5 preguntas, elegidas al azar del conjunto de cuestiones desarrolladas en la materia, teniendo que responder, al menos a 3 de ellas, para poder superar la asignatura.

El alumno podrá proponer al profesor la realización de algún trabajo pudiendo así mejorar la asignatura y su evaluación. Pueden ser considerados trabajos voluntarios las revisiones bibliográficas, artículos de revistas especializadas, programas de TV relacionados con los juegos motrices, trabajos de investigación- acción, etc. (Los trabajos bibliográficos deberán tener una extensión mínima de 5 folios e incluirán fotocopia del manual o material donde se consulta el trabajo y la bibliografía).

Todos los trabajos presentados incluirán una declaración expresa de originalidad.

NOTA:

- 1) Los alumnos que NO puedan asistir a las prácticas de la asignatura no podrán superar esta materia mediante el proceso de evaluación continua y ordinaria, ya que se considera una parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje en la misma, debiendo acogerse a la prueba de evaluación única y final (el número máximo de faltas a prácticas, entre prácticas en la facultad y prácticas en los centros será de 3).
- 2) Los alumnos deberán alcanzar una puntuación de 60 ptos sobre 110 para poder superar la asignatura.

En la fecha fijada en el calendario oficial de exámenes de la convocatoria ordinaria, los alumnos podrán presentarse para mejorar la calificación obtenida en el examen, así como presentar de nuevo trabajos realizados para mejorar su calificación final.

En la convocatoria extraordinaria se guardarán las notas obtenidas por el alumno en la convocatoria ordinaria, pudiendo el alumno decidir en que aspectos de los contemplados en la evaluación quiere presentar para poder superar la materia.

No se guardará ninguna nota para el curso siguiente.

De acuerdo con la normativa de evaluación y calificación de los estudiantes, según el artículo 6.2, los alumnos tienen la posibilidad de acogerse a una evaluación final y única, que debe solicitarse en las dos primeras semanas del curso. Dicha prueba consistirá en:

Examen oral sobre los contenidos de la materia, que consistirá en una prueba de 5 preguntas, elegidas al azar del conjunto de cuestiones desarrolladas en la materia, teniendo que responder al menos a 3 de ellas para poder superar la asignatura.

Realización de los trabajos solicitados a lo largo del curso

Diseño de un programa de intervención dirigido a un grupo de alumnos de educación primaria o secundaria, relativo a los contenidos tratados en la materia

Realización de las prácticas simuladas realizadas a lo largo del curso

El alumno dispondrá de un total de 4 horas para la realización de esta prueba fina.

El estudiante que desee acogerse al procedimiento de evaluación por Tribunal deberá solicitarlo al Director del Departamento mediante escrito, motivando las circunstancias extraordinarias que lo justifiquen. La solicitud deberá presentarse con una antelación mínima de quince días hábiles a la fecha del inicio del periodo de pruebas finales de cada convocatoria, renunciando a las calificaciones obtenidas mediante realización de las distintas pruebas de la evaluación continua.

Respecto a las posibles incidencias que pudieran surgir en la fecha de las convocatorias ordinaria y extraordinaria, se estará a lo dispuesto en la normativa interna de la facultad, aprobada en Junta de Facultad.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Actividades formativas. Codificación

- AF1 Lecciones magistrales (Clases teóricas-expositivas, en gran grupo)



- Descripción: Presentación en el aula de los conceptos fundamentales y desarrollo de los contenidos propuestos. Explicación del contenido temático al gran grupo por parte del profesorado o de profesionales especialistas invitados/as.
- AF2 Actividades prácticas (Clases prácticas o grupos de trabajo)
- Descripción: Actividades a través de las cuales se pretende mostrar al alumnado cómo debe actuar a partir de la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- AF3 Seminarios
- Descripción: Asistencia a conferencias, seminarios, congresos, charlas sobre temáticas relacionadas con la materia, que provoquen el debate y la reflexión en el alumnado.
- AF6 Tutorías académicas
Descripción: Reuniones periódicas individuales y/o grupales entre el profesorado y el alumnado para guiar, supervisar y orientar las distintas actividades académicas propuestas.

