

Guía docente de la asignatura

Juegos Motores (5881135)

Fecha de aprobación:

Departamento de Educación Física y Deportiva:

01/07/2024

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal: 01/07/2024

Grado	Grado en Educación Primaria y en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte (Melilla)	Rama	Ciencias Sociales y Jurídicas
--------------	--	-------------	-------------------------------

Módulo	Formación Obligatoria Ciencias Actividad Física y el Deporte	Materia	Manifestaciones Básicas de la Motricidad
---------------	--	----------------	--

Curso	3º	Semestre	2º	Créditos	6	Tipo	Obligatoria
--------------	----	-----------------	----	-----------------	---	-------------	-------------

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Tener cuenta de correo de Google en UGR del tipo go.ugr.es es gratuita, hay que hacerla a través del acceso identificado. Es imprescindible para trabajar en el portfolio en una carpeta compartida de Google Drive, realizar videoconferencias de clases, tutorías, etc., y la entrega de archivos a través de formularios.

Tener cuenta de correo de Google con Gmail normal. Es imprescindible para el trabajo que se realiza en la asignatura utilizando portfolio y diferentes redes sociales.

Los estudiantes deberán asistir a clase al grupo Teórico y grupo Práctico asignado desde el principio del curso, o en su caso subir a la carpeta compartida con el profesor en Google Drive un escaneo de la resolución del Vicedecano correspondiente con la aprobación del cambio de grupo Teórico y de grupo Práctico.

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 en el juego motor

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Capacidad de análisis y síntesis
- CG02 - Capacidad de organización y planificación
- CG03 - Comunicación oral y escrita



- CG05 - Destrezas informáticas y telemáticas
- CG06 - Capacidad de acceso y gestión de la información
- CG07 - Capacidad de resolución de problemas
- CG08 - Capacidad de toma de decisiones de forma autónoma
- CG09 - Capacidad de trabajo en equipo
- CG11 - Habilidades en las relaciones interpersonales
- CG13 - Capacidad crítica y autocrítica
- CG14 - Compromiso ético en el desarrollo profesional
- CG17 - Autonomía en el aprendizaje
- CG18 - Flexibilidad y capacidad de adaptación a nuevas situaciones
- CG20 - Capacidad de Creatividad
- CG22 - Iniciativa y espíritu emprendedor
- CG23 - Motivación por la calidad
- CG24 - Sensibilidad hacia temas medioambientales

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Diseñar y dirigir tareas progresivas para el aprendizaje de las habilidades específicas deportivas en el ámbito recreativo, educativo y de iniciación deportiva.
- CE02 - Ejecutar suficientemente las técnicas básicas de los diferentes deportes
- CE04 - Aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales, a los diferentes campos de la A.F y D
- CE07 - Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad
- CE08 - Identificar los riesgos que se derivan para la salud de la práctica de act. Físicas inadecuadas
- CE09 - Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas de entrenamiento y de actividades físico deportivas
- CE10 - Aplicar los principios generales y específicos de la observación sistemática de la técnica, estrategia y táctica de los distintos deportes.
- CE11 - Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza/aprendizaje relativos a la actividad física y el deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas
- CE12 - Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y el deporte entre la población escolar
- CE17 - Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y del deporte entre la población adulta, mayores y discapacitados
- CE18 - Identificar los riesgos que se derivan para la salud de la práctica de actividades físicas inadecuadas entre la población que realiza actividad física orientada a la salud
- CE19 - Planificar, desarrollar y evaluar la realización de actividades físico-deportivas recreativas
- CE20 - Elaborar programas para la dirección de organizaciones, entidades e instalaciones deportivas
- CE21 - Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada actividad físico-deportiva recreativa
- CE22 - Comprender la literatura científica del ámbito de la A.F. y D en lengua inglesa y otras de presencia científica significativa
- CE23 - Aplicar las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) al ámbito de las CC del a A F y D.
- CE24 - Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo
- CE25 - Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones de resolución de problemas y para el aprendizaje autónomo
- CE26 - Desarrollar hábitos de excelencia y calidad en el ejercicio profesional



- CE27 – Conocer y actual dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

- Capacidad de análisis y síntesis.
- Capacidad de organización y planificación.
- Habilidades de comunicación oral y escrita en la lengua nativa.
- Conocimiento de una lengua extranjera: inglés.
- Capacidad y habilidades de utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Capacidad en resolución de problemas.
- Habilidades de trabajo en equipo.
- Habilidades de trabajo en un contexto internacional.
- Habilidades en las relaciones interpersonales.
- Habilidades de razonamiento y análisis crítico.
- Habilidades de aprendizaje autónomo.
- Habilidades de adaptación a nuevas situaciones.
- Iniciativa y espíritu emprendedor.
- Sensibilidad hacia temas medioambientales.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

Bloque 1: Teoría del Juego y del Juego motor

- Tema 1. Concepto de Juego y Juego Motor

Bloque 2: Análisis y Diseño de los Juegos Motores

- Tema 2. La lógica del Juego Motor
- Tema 3. Diseño de Juegos Motores
- Tema 4. Evaluación y Análisis de los Juegos Motores

Bloque 3: Aplicaciones didácticas de los Juegos Motores

- Tema 5. El Juego Motor y su didáctica

Bloque 4: Evolución de los Juegos Motores

- Tema 6. Los Juegos Motores Tradicionales
- Tema 7: Clasificaciones y calificaciones de Juegos Motores

Bloque 5: Nuevas tendencias en el Juego Motor

- Tema 8. Aplicaciones prácticas de los Juegos Motores

PRÁCTICO

Bloque 1:

- Familiarización con el entorno y contexto de juego
- El papel del profesor y el juego motor como medio fundamental en la sesión de Educación Física o en el entrenamiento
- Juegos motores tradicionales
- Juegos motores para los días de lluvia

Bloque 2:

- Juegos motores en función del objetivo, material u organización, o determinadas



- clasificaciones
 - Juegos motores para el desarrollo de habilidades y cualidades físicas
- Bloque 3:
- Juegos motores de culminación y juegos motores de sesiones especiales, temáticas o puntuales
 - Evaluación a través de los Juegos Motores
- Bloque 4:
- Evaluación inicial de Juegos Motores con desafíos o retos
 - Evaluación final de Juegos Motores con desafíos o retos
- Prácticas de Laboratorio
- El juego motor y su relación con las capacidades y habilidades perceptivas y espaciales, características antropométricas, psicosociales, condición física y otros aspectos afines
- Exposición de proyectos de Juegos Motores en eventos divulgativos, o participación en Proyectos de Innovación Docente o de Investigación, tales como:
- Festival Académico (también llamado Crea, Innova, Educa).
 - Eventos similares que puedan ser propuestos por los profesores.
 - Tanto para un tipo de proyectos como otro tipo de eventos, se propondrá la participación a los estudiantes de la asignatura en dichos Proyectos y se solicitarán los trámites necesarios a la Facultad de Ciencias del Deporte, departamento, administración de la Facultad de Ciencias del Deporte y Gerencia de la Universidad de Granada. Por esa misma razón queda reflejado en la guía puesto que probablemente requieran la salida del centro e ir a otro centro en horario distinto al establecido en la asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Ang, C. S., Zaphiris, P., & Wilson, S. (2010). Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective. *Games and Culture*, 5(4), 354–380. doi: 10.1177/1555412009360411
- Bantulá, J. (2009). Juegos motrices cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- Bedwell, W. L., Pavlas, D., Heyne, K., Lazzara, E. H., & Salas, E. (2012). Toward a Taxonomy Linking Game Attributes to Learning. *Simulation & Gaming*, 43(6), 729–760. doi: 10.1177/1046878112439444
- Blázquez, D. (1986). Iniciación a los deportes de equipo. Barcelona: Martínez Roca.
- Engeström, Y. (2001). Expansive Learning at Work: Toward an activity theoretical reconceptualization. *Journal of Education and Work*, 14(1), 133–156. doi: 10.1080/13639080020028747
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-1 Logica del Juego Elementos Estructurales Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-2 JM Logica Elementos Funcionales y sociales Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-3 JM Juegos Motores Recompensas y Mecanismos generales. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-4 JM Juegos Motores Mecanismos Socializadores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-5 JM Juegos Motores Mecanismos del Triunfador. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-6 JM Juegos Motores Mecanismos del Espiritu Libre. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-7 JM Juegos Motores Mecanismos del Altruista. Retrieved 30/06/2020



- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-8 JM Juegos Motores Mecanismos del Jugador. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-9 JM Juegos Motores Mecanismos del Disruptor. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Cómo hacer índice o tabla de contenido en Google Docs. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Guia docente de Juegos Motores. Zenodo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores - La lógica del Juego Motor. Zenodo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 3. Diseño de Juegos Motores 1/2. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 3. Diseño de Juegos Motores 1/2. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 3. Diseño de Juegos Motores 1/2. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 3. Diseño de Juegos Motores 2/2. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 3. Diseño de Juegos Motores 2/2. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 3. Diseño de Juegos Motores 2/2. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 3. Diseño de Juegos Motores 2/2. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 3. Diseño de Juegos Motores 2/2. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 4. Evaluación y Análisis de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 4. Evaluación y Análisis de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 4. Evaluación y Análisis de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 4. Evaluación y Análisis de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 5. El Juego Motor y su didáctica. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 5. El Juego Motor y su didáctica. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 5. El Juego Motor y su didáctica. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 6. Evolución de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 6. Evolución de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 6. Evolución de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 7. Clasificaciones y calificaciones de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 7. Clasificaciones y calificaciones de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020,
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 7. Clasificaciones y calificaciones de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/wdPQe4TXyg4>
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 8. Aplicaciones prácticas de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/3biEbYT2QGo?t=860>
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 8. Aplicaciones prácticas de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/UuxLlPUjZhY?t=455>
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Juegos Motores: Tema 8. Aplicaciones prácticas de los Juegos Motores. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/vG1EKKB55jk?t=1069>
- Fernández-Revelles, A. B. (2020). Presentación de Juegos Motores 19-20. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/Vb9zMuFcahA>
- Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Adenda a la



- Guía docente de Juegos Motores. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3778565>
- Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación del análisis de Juego Motor 1 Mecanismos y Dinámicas. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3898779>
 - Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación del documento de texto del Juego Motor 1. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3898846>
 - Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación del documento de texto del Juego Motor Tradicional. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3773101>
 - Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación del documento de texto Final del Juego Motor Tradicional. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3856568>
 - Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación del póster - infografía del Juego Motor 1. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3898889>
 - Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación del póster - infografía del Juego Motor Tradicional. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3773119>
 - Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación del póster - infografía Final del Juego Motor Tradicional. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3856639>
 - Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación del seguimiento de la asignatura en Drive, formularios, trabajos de clase. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3898814>
 - Fernández-Revelles, A. B., Cueto-Martín, B., & García-Ramos, A. (2020). Rúbrica para la evaluación final de Juegos Malabares. Zenodo. doi: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3835353>
 - 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., & 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.
 - 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.
 - Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. Paper presented at the Proceedings of the AAI-04 Workshop on Challenges in Game AI. Vol. 4, No. 1, p. 1722, San Jose, CA, USA.
 - Korn, O., & Lee, N. (2017). *Game Dynamics: Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation*. Cham: Springer International Publishing.
 - Law, E. L. C., & Sun, X. (2012). Evaluating user experience of adaptive digital educational games with Activity Theory. *International Journal of Human-Computer Studies*, 70(7), 478-497. doi: 10.1016/j.ijhcs.2012.01.007
 - Marczewski, A. (2015). *Gamification Mechanics and Elements*. In A. Marczewski (Ed.), *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design* (pp. 165-177): CreateSpace Independent Publishing Platform.
 - Marczewski, A. (2015). Marczewski's User Type Test. *Gamified UK*. Retrieved 2017-02-1, from <http://gamified.uk/UserTypeTest2015/user-type-test.php>
 - Marczewski, A. (2015). *User Types Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking & Motivational Design* (pp. 69-84): CreateSpace Independent Publishing Platform.



- Navarro, V. (2002). El Afán de jugar. INDE, Barcelona.
- Navarro, V., & Trigueros, 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.
- Navarro, V., & Trigueros, C. (2009). Investigación y juego motor en España: Universitat de Lleida.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2005). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1978) Juegos y deportes cooperativos. Madrid: Popular.
- Parlebas, P. (1987). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport.
- Walk, W., Görlich, D., & Barrett, M. (2017). Design, Dynamics, Experience (DDE): An Advancement of the MDA Framework for Game Design. In O. Korn & N. Lee (Eds.), *Game Dynamics: Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation* (pp. 27-45). Cham: Springer International Publishing.
- Winn, B. M. (2008). The Design, Play, and Experience Framework. In R. E. Ferdig (Ed.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education* (Vol. III). Kent: Kent State University.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Abt, C. C. (1970). *Serious Games*. NY:New York: The Viking Press, Inc.
- Agudo, D., Mínguez, R., Rojas, C., Ruíz, M., Salvador, R., & Tomás, J. (2002). Juegos de todas las culturas. Juegos, danzas, música... desde una perspectiva intercultural. Barcelona: INDE.
- Aldred, J., & Greenspan, B. (2011). A Man Chooses, A Slave Obeys: BioShock and the Dystopian Logic of Convergence. *Games and Culture*, 6(5), 479-496. doi: 10.1177/1555412011402674
- Andersen, K. T., Zeng, Y. F., Christensen, D. D., & Tran, D. (2009). Experiments with online reinforcement learning in real-time strategy games. *Applied Artificial Intelligence*, 23(9), 855-871. doi: 10.1080/08839510903246526
- Andújar, I., & Brasó, J. (2017). La lógica interna en Los Juegos de niños (1560) de Peter Brueghel. RICYDE. *Revista internacional de ciencias del deporte*, 13(50), 426-441. doi: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6152877.pdf>
- Ang, C. S., Zaphiris, P., & Wilson, S. (2010). Computer Games and Sociocultural Play: An Activity Theoretical Perspective. *Games and Culture*, 5(4), 354-380. doi: 10.1177/1555412009360411
- Arráez, J. M. (1997). ¿Puedo jugar yo? Granada: Proyecto Sur.
- Ash, J. (2013). Technologies of Captivation: Videogames and the Attunement of Affect. *Body & Society*, 19(1), 27-51. doi: 10.1177/1357034x11411737
- Bantula, J. (2007). Juegos motrices cooperativos. Barcelona: Paidotribo.
- Bantulá, J., & Mora, J. (2002). Juegos multiculturales. Barcelona: Paidotribo.
- Baroja, V., & Sebastiani, E. (1996). Unidades didácticas para Secundaria IV. Jugar, jugar, jugar. Barcelona: INDE.
- Bedwell, W. L., Pavlas, D., Heyne, K., Lazzara, E. H., & Salas, E. (2012). Toward a Taxonomy Linking Game Attributes to Learning. *Simulation & Gaming*, 43(6), 729-760. doi: 10.1177/1046878112439444
- Bell, H. C., Pellis, S. M., & Kolb, B. (2010). Juvenile peer play experience and the development of the orbitofrontal and medial prefrontal cortices. *Behavioural Brain Research*, 207(1), 7-13. doi: 10.1016/j.bbr.2009.09.029
- Blández, J. (1996). La investigación-acción: un reto para el profesorado. Barcelona: INDE.
- Blázquez, D. (1986). *Iniciación a los deportes de equipo*. Barcelona: Martínez Roca.
- Bogost, I. (2009). Videogames are a mess. Paper presented at the DiGRA 2009, Brunel University, West London, UK.



- Bonaiuto, M., Mao, Y. H., Roberts, S., Psalti, A., Ariccio, S., Cancellieri, U. G., & Csikszentmihalyi, M. (2016). Optimal Experience and Personal Growth: Flow and the Consolidation of Place Identity. *Frontiers in Psychology*, 7, 12. doi: 10.3389/fpsyg.2016.01654
- Bravo, R., Fernández, E., & Merino, R. (1999). *El juego: medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido*. Málaga: Aljibe.
- Brueghel, P. (1560). *Juego de niños*. Netherlands: Wien, Kunsth.Mus.,Neue Galerie.
- Bustos, M. A., Carrión, M. E., García Marugán, J. C., Guzmán, J. F., Irigoyen, A., Larraya, I., ... Zoroza, A. (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la Educación Física*. Madrid: Editorial Pila Teleña.
- Castro, U. (2001). *Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina*. (Ph.D. Thesis), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Chávez, R. (1964). *El juego en la Educación Física*. Madrid: Doncel.
- Cho, D. (2010). Decision Making through the Game of Scissors-Paper-Stone and Simulation. *Korean Journal of Applied Statistics*, 23(6), 1217-1224. doi: 10.5351/kjas.2010.23.6.1217
- Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4), 408-417. doi: 10.1177/1555412009343575
- Cordovil, R., Lopes, F., Quiterio, A., Sandseter, E., & Hagen, T. (2019). Can We Go Out and Play? Parental Barriers to Children's Play Outside in 5 Different Countries. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 41, S10-S10.
- Cortes, A. J. P., Jimenez, V. P. R., & Fernández-Revelles, A. B. (2009). Health status and heart response in Schools. *Gaceta Sanitaria*, 23, 306-306.
- Costes, A. (1995). *Estudi observacional de les tasques semidefinides y de les modificacions de rols consegüents en un joc tradicional sociomotriu*. (Ph.D. Thesis), Universitat de Barcelona.
- Crawford, C. (1983). *The art of computer game design*. Berkeley, CA: Osborne/McGraw-Hill.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row.
- Cueto-Martín, B. (1993). *Fichas de Juegos Motores curso 1992-93*. Unpublished. INEF. Granada.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 425-444.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*, 3(2), 256-295.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants). *Sports Science 3.0*, 3(1), 189-223.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 381-402
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). Selection of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 21-41.
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). Selection of Motor Games according to emotional content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 115-138. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59915>
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). Selection of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 65-87. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59907>
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2019). Selection of Motor Games according to symbolic content. *Sports Science 3.0*, 3(2), 241-255. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59901>
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 1-43. doi:



<http://hdl.handle.net/10481/59975>

- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020). Compilation of Motor Games according to interests and motor development. *Sports Science* 3.0, 4(1), 70-129. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59984>
- Cueto-Martín, B., & Fernández-Revelles, A. B. (2020). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science* 3.0, 4(1), 130-156. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59983>
- Desurvire, H., & Wiberg, C. (2009). Game Usability Heuristics (PLAY) for Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration. In A. A. Ozok & P. Zaphiris (Eds.), *Online Communities and Social Computing, Proceedings* (Vol. 5621, pp. 557-566). Berlin: Springer-Verlag Berlin.
- Devis, J. (1996). *Educación física, deporte y currículum*. Madrid: Aprendizaje Visor.
- Devis, J., & Peiró, C. (1992). *Nuevas perspectivas curriculares en la educación física: la salud y los juegos modificados*. Barcelona: INDE.
- Devis, J., & Sánchez, R. (1996). *La enseñanza alternativa de los juegos deportivos: antecedentes, modelos actuales de iniciación y reflexiones finales*. In J. A. Moreno & P. L. Rodríguez (Eds.), *Aprendizaje deportivo*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Dyson, B. J., Wilbiks, J. M. P., Sandhu, R., Papanicolaou, G., & Lintag, J. (2016). Negative outcomes evoke cyclic irrational decisions in Rock, Paper, Scissors. *Scientific Reports*, 6, 6. doi: 10.1038/srep20479
- Elloumi, A., & Parlebas, P. (2009). Análisis sociocultural de los juegos deportivos tradicionales tunecinos. *Acciónmotriz*(3), 54-67.
- Engeser, S. (2012). *Advances in Flow Research*. London: Springer.
- Engeser, S., & Rheinberg, F. (2008). Flow, performance and moderators of challenge-skill balance. *Motivation and Emotion*, 32(3), 158-172. doi: 10.1007/s11031-008-9102-4
- Engeström, Y. (2001). Expansive Learning at Work: Toward an activity theoretical reconceptualization. *Journal of Education and Work*, 14(1), 133-156. doi: 10.1080/13639080020028747
- Escribá, A. (1998). *Los juegos sensoriales y psicomotrices en educación física*. Madrid: Gymnos.
- Etxebeeste, J. (2001). *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays Basque*. (Ph.D. Thesis), Université Paris V - René Descartes-Sorbonne.
- Faber, J. P., & van den Hoven, E. (2012). MARBOWL: increasing the fun experience of shooting marbles. *Personal and Ubiquitous Computing*, 16(4), 391-404. doi: 10.1007/s00779-011-0405-1
- Feezell, R. (2010). A Pluralist Conception of Play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 37(2), 147-165.
- Fernández-Revelles, A. B. (1991). *Fichas de Juegos Motores curso 1990-91*. Unpublished. INEF. Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2003). *Efectos del conocimiento de resultados de los índices temporales de eficacia sobre la competencia docente Tiempo*. (Ph.D. Thesis Tesis), Universidad de Granada, Granada.
- Fernández-Revelles, A. B. (2006). YouTube: Canal personal de Andrés B. Fernández Revelles. Retrieved 1/09/2019, from <https://www.youtube.com/user/andresbfernandez>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008). *Arena: simbología específica para diseño de tareas motrices*. Retrieved 10/2017, from www.ugr.es/local/abfr/arena
- Fernández-Revelles, A. B. (2008). *Arena: simbología específica para diseño de tareas motrices*. Granada: Fernández Revelles, Andrés B.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008). *Competencia docente tiempo en educación física*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008). *Conocimiento de resultados en educación física*. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008). *Descripción de una tarea*. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/tarea/>



- Fernández-Revelles, A. B. (2008). Descripción de una tarea. Retrieved 10/2017, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tarea/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2008). El tiempo en la clase de educación física: la competencia docente tiempo. Deporte y actividad física para todos, 4, 102-120.
- Fernández-Revelles, A. B. (2008). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. from www.ugr.es/local/abfr/TESIS_Andres_B_Fdez_Revelles/index_abierto2.html
- Fernández-Revelles, A. B. (2008). Tiempo en Educación Física, Competencia Docente. Granada: Fernández Revelles, Andrés Bernardo.
- Fernández-Revelles, A. B. (2012). ABFR-Index: correlación entre producción científica y Juegos Olímpicos 2008. Habilidad Motriz, 38, 51-57. doi: <http://hdl.handle.net/10481/29520>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013, 12/07/2013). Tiempo de Educación Física, Competencia Docente. Retrieved 12/07/2013, from <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempo.html>
- Fernández-Revelles, A. B. (2013). YouTube: Juegos Motores - Motor Games. Retrieved 1/09/2017, from <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). ABFR-Index: Correlation between "Soccer" scientific production and ranking. Revista Internacional De Medicina Y Ciencias De La Actividad Fisica Y Del Deporte, 14(56), 705-718.
- Fernández-Revelles, A. B. (2014). Juegos Motores - Vídeos (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2015). Descripción de un Juego Motor. Granada: Fernández Revelles, Andrés B. Retrieved from <https://www.ugr.es/local/abfr/DJM/>
- Fernández-Revelles, A. B. (Producer). (2015, January 21). Instagram: juegos__motores. juegos__motores. [Video file] Retrieved from https://www.instagram.com/juegos_motores/
- Fernández-Revelles, A. B. (2015). Sports Science - Póster (Blog - Blogger). Retrieved 1/09/2019, from <http://juegosmotores2.blogspot.com.es/>
- Fernández-Revelles, A. B. (Producer). (2016, Septiembre 2017). 3 en raya 00154 Juegos Motores. juegos__motores. [Video file] Retrieved from <https://youtu.be/IONuwPd8Wn8>
- Fernández-Revelles, A. B. (2016). Juego Motor-Modelo Conceptual orientado a la experiencia del Jugador.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Correlation between phases and final result in Men's triathlon competition at the Olympic Games in Sydney 2000. Retos-Nuevas Tendencias En Educacion Fisica Deporte Y Recreacion(32), 167-171.
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Diagrams in Motor Games to indicate their structure and classification. Sports Science 3.0, 1(1), 71-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51087>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Diagrams in Motor Games to represent tracks, fields and facilities. Sports Science 3.0, 1(1), 286-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51095>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in attack. Sports Science 3.0, 1(1), 122-247. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51093>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Diagrams in Motor Games to symbolize reduced situations of game in defense. Sports Science 3.0, 1(1), 248-285. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51094>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Diagrams in Motor Games to symbolize the players. Sports Science 3.0, 1(1), 111-121. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51092>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Diagrams to represent sports material of Physical Education and Motor Games. Sports Science 3.0, 1(1), 307-324. doi: <http://hdl.handle.net/10481/51096>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Juegos Motores (Blog - Tumblr). Retrieved 1/09/2017, from <https://www.pinterest.es/juegosmotores/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Juegos Motores (Pinterest). Retrieved 1/09/2017, from <https://juegosmotores.tumblr.com/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Juegos Motores (Twitter). Retrieved 1/09/2017, from



<https://twitter.com/juegosmotores>

- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Sports Science 3.0 (Revista) (<http://digibug.ugr.es/handle/10481/> ed.). Granada: Digibug. Universidad de Granada.
- Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. Sports Science 3.0, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
- Fernández-Revelles, A. B., Viciana-Garófano, V., Espejo-Garcés, T., & González-Valero, G. (2017). Methodology for planning and time management in Motor Games. Sports Science 3.0, 1(1), 44-70. doi: <http://hdl.handle.net/10481/50754>
- Fernández-Revelles, A. B. (2017). Time in Motor Games (Tiempo en Juegos Motores). RRID:SCR_015819. <http://www.ugr.es/local/abfr/tiempojm>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression juggle 3 balls active bounce on the floor. Sports Science 3.0, 2(2), 94-110. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55626>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression juggle 3 balls bounce on the floor active supination. Sports Science 3.0, 2(2), 143-160. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55629>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression juggle 3 balls with imperative bounce on the floor. Sports Science 3.0, 2(2), 127-142. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55628>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression juggle 3 balls with passive bounce on the floor. Sports Science 3.0, 2(2), 111-126. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55627>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression of juggling with 3 balls cascading over the head. Sports Science 3.0, 2(1), 79-93. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55625>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression of juggling with 3 balls in 423 from cycles with two balls in each hand. Sports Science 3.0, 2(1), 14-31. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55621>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression of juggling with 3 balls in cascade from cycles with two balls in each hand. Sports Science 3.0, 2(1), 1-13. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55620>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression of juggling with 3 balls in columns. Sports Science 3.0, 2(1), 32-48. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55622>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression of juggling with 3 balls in shower or wheel (ACD) in the anti-clockwise direction. Sports Science 3.0, 2(1), 64-78. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55624>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression of juggling with 3 balls in shower or wheel (CD) in the clockwise direction. Sports Science 3.0, 2(1), 49-63. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55623>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression of juggling with 3 balls sliding on the table. Sports Science 3.0, 2(2), 179-193. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55617>
- Fernández-Revelles, A. B. (2018). Training and progression of juggling with 3 balls with active bounce on the table. Sports Science 3.0, 2(2), 161-178. doi: <http://hdl.handle.net/10481/55630>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Malabares. Retrieved 09/2019, from <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra/>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-1 Lógica del Juego Elementos Estructurales Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/t6IrdoatI5I>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-2 JM Lógica Elementos Funcionales y sociales Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/9HcwABCXpgo>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-3 JM Juegos Motores Recompensas y Mecanismos generales. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/Ohxr3n6JLdY>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-4 JM Juegos Motores Mecanismos



- Socializadores. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/SNg9sqROTGo>
- Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-5 JM Juegos Motores Mecanismos del Triunfador. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/m4BegqsFRQU>
 - Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-6 JM Juegos Motores Mecanismos del Espíritu Libre. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/l6tHoK5AMrM>
 - Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-7 JM Juegos Motores Mecanismos del Altruista. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/l4GZxTUDDWA>
 - Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-8 JM Juegos Motores Mecanismos del Jugador. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/kuuZoUAajm0>
 - Fernández-Revelles, A. B. (2019). Tema 2-9 JM Juegos Motores Mecanismos del Disruptor. Retrieved 30/06/2020, from <https://youtu.be/y9mvo4JS8eU>
 - Fernández-Revelles, A. B., Catañeda-Vázquez, C., Ramírez-Granizo, I. A., & Castro-Sánchez, M. (2017). Reglas de los juegos motores y juego justo. *Sports Science 3.0*, 1(1), 24-33. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49796>
 - Fernández-Revelles, A. B., Chacón-Cuberos, R., Puertas-Molero, P., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Diagramas en Juegos Motores con simbología y terminología específica. *Sports Science 3.0*, 1(1), 34-43.
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to expressive aspect. *Sports Science 3.0*, 3(2), 403-424. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59890>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to competitive content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 1-20. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59897>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to emotional content *Sports Science 3.0*, 3(1), 88-114. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59910>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to emotional-hability content *Sports Science 3.0*, 3(1), 139-156. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59914>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (material). *Sports Science 3.0*, 3(2), 296-354. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59899>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to formal aspects (number of participants) *Sports Science 3.0*, 3(1), 157-188. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59912>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to mechanical aspects. *Sports Science 3.0*, 3(2), 355-380. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59896>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Compilation of Motor Games according to skill content. *Sports Science 3.0*, 3(1), 42-64. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59904>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2019). Selection of Motor Games according to symbolic content. *Sports Science 3.0*, 3(2), 224-240. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59902>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to cultural aspect. *Sports Science 3.0*, 4(1), 44-69. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59985>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to cultural aspects (tradition). *Sports Science 3.0*, 4(1), 157-179. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59982>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to motor development. *Sports Science 3.0*, 4(1), 180-239. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59979>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games



- according to pedagogical objectives. *Sports Science* 3.0, 4(1), 273–300. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59980>
- Fernández-Revelles, A. B., & Cueto-Martín, B. (2020). Compilation of Motor Games according to sports games. *Sports Science* 3.0, 4(1), 240–272. doi: <http://hdl.handle.net/10481/59978>
 - Fernández-Revelles, A. B., & Delgado Noguera, M. Á. (2009). Tiempo de actividad física entre niños de diferente cultura y género. *Gaceta Sanitaria*, 23(EC1), 107 – 108.
 - Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009). Increase physical activity time of children in physical education classes. *Gaceta Sanitaria*, 23, 107–107.
 - Fernández-Revelles, A. B., & Delgado-Noguera, M. A. (2009). Physical activity among children of different culture and gender. *Gaceta Sanitaria*, 23, 107–108.
 - Fernández-Revelles, A. B., & Fernández-Ortega, A. (2019). Aplicación móvil para el registro directo del Tiempo de Actividad Física. Retrieved 26/08/2019
 - Fernández-Revelles, A. B., & Fernández-Ortega, A. (2019). Definición aleatoria de Juego. Retrieved 26/08/2019, from <https://sites.google.com/site/juegosmotores/definiciones>
 - Fernández-Revelles, A. B., Padial-Ruz, R., Sánchez-Zafra, M., & Zurita-Ortega, F. (2017). Revisión y progresión de malabares, cascada con tres bolas *Sports Science* 3.0, 1(1), 6–23. doi: <http://hdl.handle.net/10481/49795>
 - Fernández-Revelles, A. B., Viciano-Garófano, V., Espejo-Garcés, T., & González-Valero, G. (2017). Methodology for planning and time management in Motor Games. *Sports Science* 3.0, 1(1), 44–70. doi: <http://hdl.handle.net/10481/50754>
 - Filho, E., Bertollo, M., Tamburro, G., Schinaia, L., Chatel-Goldman, J., di Fronso, S., ... Comani, S. (2016). Hyperbrain features of team mental models within a juggling paradigm: a proof of concept. *Peerj*, 4, 38. doi: 10.7717/peerj.2457
 - Forder, L., & Dyson, B. J. (2016). Behavioural and neural modulation of win-stay but not lose-shift strategies as a function of outcome value in Rock, Paper, Scissors. *Scientific Reports*, 6, 8. doi: 10.1038/srep33809
 - Fraile, A. (2001). *Actividad física jugada. Una propuesta educativa para el deporte escolar*. Madrid: Editorial Marfil.
 - Frick, T. W., Chadha, R., Watson, C., & Zlatkovska, E. (2010). Improving course evaluations to improve instruction and complex learning in higher education. *Etr&D-Educational Technology Research and Development*, 58(2), 115–136. doi: 10.1007/s11423-009-9131-z
 - Fusté, X. (1996). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos*. Barcelona: Paidotribo.
 - Galera, A. (1999). *Juego motor y educación física: bases para una reforma*. Barcelona: CIMS.
 - Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco-Olea.
 - Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco-Olea.
 - Garaigordobil, M. (2005). *Diseño y evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Madrid: Centro de Investigación y Documentación Educativa (MEC).
 - García Blanco, S. (1997). *La Educación Física entre los mexicas*. Madrid: Gymnos.
 - García Fogeda, M. A. (1982). *El juego predeportivo en la Educación Física y el deporte*. Madrid: Pila Teleña.
 - García López, A., Ruiz Juan, F., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R., & Samper, M. (1998). *Los juegos en la Educación Física de los 6 a los 12 años*. Barcelona: Inde.
 - García López, A., Ruiz Juan, F., Gutiérrez, F., Marqués, J. L., Román, R., & Samper, M. (2002). *Los juegos en la Educación Física de los 12 a los 14 años*. Barcelona: Inde.
 - García Monge, A. (2005). *Desarrollo curricular del juego motor reglado en Educación Física escolar: estudio de casos en el segundo ciclo de Primaria*. (Ph.D. Thesis), Universidad de Valladolid.
 - 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.
 - 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), 83-110.
 - García Serrano, R. (1974). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Cátedras Universitarias de tema deportivo cultural. Madrid: Universidad de Navarra-INEF.
 - Garoz, I. (2005). El desarrollo de la conciencia de regla en los juegos y deportes. *Revista Internacional De Medicina Y Ciencias De La Actividad Fisica Y Del Deporte*, 5(20), 238-269. doi: <http://hdl.handle.net/10486/3651>
 - Garrote, N. (1999). *Juegos populares. Análisis pedagógico y aplicación didáctica*. Valladolid: Diputación Provincial de Valladolid.
 - Gil, P., & Navarro, V. (2004). *El juego motor en educación infantil*. Sevilla: Wanceulen Editorial.
 - Gómez i Navarro, A. (2000). *Juegos tradicionales valencianos*. Valencia: Ajuntament de Valencia.
 - González Sánchez, J. L. (2010). *Jugabilidad: Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. (Ph.D. Thesis), Universidad de Granada. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10481/5671>
 - Granda, J., Domínguez, R., & El Quariachi, S. (1995). *Juegos populares de la cultura bereber*. Melilla: Ayuntamiento de Melilla.
 - Grupo Adarra-Bizcaia. (1984). *En busca del juego perdido* (Vol. 9). Bilbao.
 - Guitard, R. M. (1990). *101 juegos no competitivos*. Barcelona: Grao.
 - Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player Types: A Meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(2), 29-53.
 - Hernández, J., Navarro, V., & Castro, U. (2008). Análisis praxiológico comparado de los juegos y deportes tradicionales de las islas canarias: una etnomotricidad singular. *Acciónmotriz*(1), 59-101.
 - Hernandez, M. A., Paneda, P. C., de Mesa, C. G. G., Martino, E. A., & Mon, M. A. C. (2016). Disruptive behaviours from teacher's perception: validating a scale. *Anales De Psicología*, 32(3), 855-862. doi: 10.6018/analesps.32.3.223251
 - Hinton, D. C., Thiel, A., Soucy, J. P., Bouyer, L., & Paquette, C. (2019). Adjusting gait step-by-step: Brain activation during split-belt treadmill walking. *Neuroimage*, 202, 8. doi: 10.1016/j.neuroimage.2019.116095
 - Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. Paper presented at the Proceedings of the AAI-04 Workshop on Challenges in Game AI. Vol. 4, No. 1, p. 1722, San Jose, CA, USA.
 - Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
 - Juul, J. (2007). Without a goal. In T. Krzywinska & A. Barry (Eds.), *Videogame / Player / Text*. UK. Retrieved from <http://www.jesperjuul.net/text/withoutagoal/>.
 - Kennair, L. E. O., Sandseter, E. B. H., & Ball, D. (2018). *Risky Play and Growing Up: How to Understand the Overprotection of the Next Generation*. Cambridge: Mit Press.
 - Korn, O., & Lee, N. (2017). *Game Dynamics: Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation*. Cham: Springer International Publishing.
 - Lagardera, F., & Lavega, P. (2003). *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: INDE.
 - Lavega, P. (1995). *Del joc a l'esport. El joc de bitlles al Pla d'Urgell*. (Ph.D. Thesis), Universidad de Barcelona, Lleida.
 - Lavega, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales* (Vol. Barcelona): INDE.
 - Law, E. L. C., & Sun, X. (2012). Evaluating user experience of adaptive digital educational games with Activity Theory. *International Journal of Human-Computer Studies*, 70(7), 478-497. doi: 10.1016/j.ijhcs.2012.01.007



- Lévi-Strauss, C. (1966). *The savage mind*. Chicago, IL: University of Chicago press. Original published 1962.
- Luque, F., & Luque, S. (1995). *Guía de juegos escolares con compañeros*. Madrid: Gymnos.
- Ma, W. W. K. *Shaping the Future of Education, Communication and Technology*.
- Martínez, I., Navarro, D., & Ieee. (2008). *Gamesa DAC converter: the way for REE grid code certification*. New York: Ieee.
- Martínez-Santos, R. (2014). Games, laws and chance (1st part). *On the nature of sporting games*. *Retos-Nuevas Tendencias En Educación Física, Deporte y Recreación* (26), 143-148.
- Mehrabian, A. (1994). *Manual for the revised Trait Arousability (converse of the Stimulus Screening)*. Monterey, CA, USA.: Alta Mesa Road.
- Méndez, A. (1994). *Juegos dinámicos de animación para todas las edades*. Madrid: Gymnos.
- Méndez, A. (1999). Efectos de la manipulación de las variables estructurales en el diseño de juegos modificados de invasión. *Revista Lecturas de Educación Física y Deportes*, 16.
- Méndez, A. (2000). Diseño e intencionalidad de los juegos modificados de cancha dividida y muro. *Revista Lecturas de Educación Física y Deportes*, 18.
- Méndez, A. (2000). Fundamentos para la elaboración de juegos modificados de bate y carrera. *Revista Lecturas de Educación Física y Deportes*, 23.
- Méndez, A. (2003). *Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular de Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Mora, J., Díez, R., & Llamas, J. (2003). *Un mundo en juego. Propuestas didácticas para el trabajo de la educación intercultural desde la Educación Física*. Barcelona: INDE.
- Moreno Palos, C. (1992). *Juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Alianza.
- Nacke, L., 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. (1994). La ascensión de maderos y troncos a riscos de los aborígenes canarios. *Tebeto. Archivo Histórico de Fuerteventura*, 7, 280-315.
- Navarro, V. (1995). *Estudio de conductas infantiles en un juego motor de reglas: análisis de la estructura de juego, edad y género*. (Ph.D. Thesis), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Navarro, V. (1997). Análisis estructural y funcional de los juegos deportivos Salud, deporte y educación (pp. 201-221). Las Palmas de Gran Canaria: ICEPPS.
- Navarro, V. (2002). *Afán de Jugar*. Barcelona: INDE.
- Navarro, V. (2002). El juego modificado como integrador con alumnos con necesidades educativas especiales. *Revista Lecturas de la Educación Física y Deportes*, 47.
- 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. (2010). La complejidad ante la modificación de los juegos motores. *Acciónmotriz* (4), 46-54.
- Navarro, V. (2011). Aplicación pedagógica del diseño de juegos motores de reglas en Educación Física. *Agora para la educación física y el deporte*, 13(1), 15-34.
- Navarro, V., & Trigueros, 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.
- Navarro, V., & Trigueros, C. (2009). *Investigación y juego motor en España*: Universitat de Lleida.
- Nelson, C., McDonnell, A. P., Johnston, S. S., Crompton, A., & Nelson, A. R. (2007). Keys to play: a strategy to increase the social interactions of young children with autism and their typically developing peers. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 42(2), 165-181.



- Nielsen-Englyst, L. (2004). Game design for imaginative conceptualisation. Paper presented at the 7th International Workshop on Experimental Interactive Learning in Industrial Management.
- Olaso, S. (1994). El joc de pilota en la Comunidad valenciana. (Ph.D. Thesis), Universidad de Barcelona.
- Orji, R., Vassileva, J., & Mandryk, R. L. (2014). Modeling the efficacy of persuasive strategies for different gamer types in serious games for health. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 24(5), 453-498. doi: 10.1007/s11257-014-9149-8
- Orji, R., Vassileva, J., & Mandryk, R. L. (2014). Modeling the efficacy of persuasive strategies for different gamer types in serious games for health. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 24(5), 453-498. doi: 10.1007/s11257-014-9149-8
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deporte y sociedades. Léxico de praxeología motriz. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2003). Le destin des jeux: Héritage et filiation. *Socio-Anthropologie*, 1(13), 1-9. doi: <https://doi.org/10.4000/socio-anthropologie.173>
- Perez Cortes, A. J., Ramirez Jimenez, V. P., & Fernández-Revelles, A. B. (2009). Health status and heart response in schools. *Gaceta Sanitaria*, 23, 306-306.
- Piaget, J. (1932). El criterio moral en el niño. (1983 ed.). Barcelona: Fontanella.
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño (1986 ed.). México: F.C.E.
- Piernavieja, M. (1985). Depuerto, deporte. Protohistoria de una palabra. *Ciencia y deporte* (Vol. 1 y 2). Madrid.
- Plutchik, R. (1980). A general psychoevolutionary theory of emotion. *Theories of emotion*. In R. Plutchik & H. Kellerman (Eds.), *Emotion: Theory, research, and experience* (Vol. 1, pp. 3-33). New York: Academic.
- Purchase, H. C., Welland, R., McGill, M., & Colpoys, L. (2004). Comprehension of diagram syntax: an empirical study of entity relationship notations. *International Journal of Human-Computer Studies*, 61(2), 187-203. doi: 10.1016/j.ijhcs.2004.01.003
- Ríos, M. (1998). El juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona: Paidotribo.
- Riva, E. F. M., Riva, G., Talo, C., Boffi, M., Rainisio, N., Pola, L., . . . Inghilleri, P. (2017). Measuring Dispositional Flow: Validity and reliability of the Dispositional Flow State Scale 2, Italian version. *Plos One*, 12(9), 15. doi: 10.1371/journal.pone.0182201
- Rodrigues, L. P., Luz, C., Cordovil, R., Bezerra, P., Silva, B., Camaes, M., & Lima, R. (2019). Normative values of the motor competence assessment (MCA) from 3 to 23 years of age. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 22(9), 1038-1043. doi: 10.1016/j.jsams.2019.05.009
- Ruíz Alonso, G. (1996). Juegos y deportes alternativos. Lleida: Agonos.
- Ruiz, F., & García Montes, E. (2001). Desarrollo de la motricidad a través del juego. Madrid: Gymnos.
- Ruíz, J. G. (1996). Juegos y deportes alternativos. Lleida: Agonos.
- Ruíz, J. G. (2000). Estudios de los bolos en Asturias: aspectos histórico-culturales, modalidades, elementos y materiales de juego. Estado actual de su práctica. (Ph.D. Thesis), Universidad de Granada, Granada.
- Ruíz Omeñaca, J. V. (1999). Juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo.
- Sáez, F. J. (1996). Descubrir, conocer y disfrutar la Naturaleza a través del juego. Murcia: Natursport.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play. Cambridge, MA: MIT Press.
- Sales, J. (1999). Unidades didácticas para Primaria X. Vamos a jugar. Barcelona: INDE.
- Sando, O. J. (2019). The physical indoor environment in ECEC settings: children's well-being and physical activity. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(4), 506-519. doi: 10.1080/1350293x.2019.1634238
- Sando, O. J., & Mehus, N. Supportive indoor environments for functional play in ECEC institutions: a strategy for promoting well-being and physical activity? *Early Child Development and Care*, 12. doi: 10.1080/03004430.2019.1651305
- Sandseter, E. B. H., Cordovil, R., Hagen, T. L., & Lopes, F. (2019). Barriers for Outdoor Play



- in Early Childhood Education and Care (ECEC) Institutions: Perception of Risk in Children's Play among European Parents and ECEC Practitioners. *Child Care in Practice*. doi: 10.1080/13575279.2019.1685461
- Santamaría, F. J. (1987). *El juego de bolos en las Sierra de Cazorla y Segura: un juego tradicional andaluz* (Vol. 2). Málaga: UNISPORT.
 - Schank, J. C., Burghardt, G. M., & Pellis, S. M. (2018). Toward a Theory of the Evolution of Fair Play. *Frontiers in Psychology*, 9, 15. doi: 10.3389/fpsyg.2018.01167
 - Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2). doi: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
 - Stenros, J. (2017). The Game Definition Game: A Review. *Games and Culture*, 12(6), 499–520. doi: 10.1177/1555412016655679
 - Suits, B. (1973). The elements of sport. In O. Robert (Ed.), *The philosophy of sport: A collection of essays*. Quoted from Morgan, William J. & Meier, Klaus V. (eds.) (1995). *Philosophical inquiry in sport* (2^a ed., pp. 8–15). Champaign: IL: Human Kinetics.
 - Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*.
 - Suits, B. (1988). Tricky triad - Games, Play and Sport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 15, 1–9.
 - Timofeeva, E., Huang, Q. L., & Richard, D. (2003). Effects of treadmill running on brain activation and the corticotropin-releasing hormone system. *Neuroendocrinology*, 77(6), 388–405. doi: 10.1159/000071311
 - Tondello, G. F., & Nacke, L. E. (2016). Gamification research: A 50-years retrospective from pbls towards conscious evolution. Paper presented at the 2016 Workshop on Fictional Game Elements, FGE 2016.
 - Tondello, G. F., Wehbe, R. R., Diamond, L., Busch, M., Marczewski, A., Nacke, L., & Acm. (2016). The Gamification User Types Hexad Scale. *Chi Play 2016: Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 229–243. doi: 10.1145/2967934.2968082
 - Toth, L. P., Park, S., Springer, C. M., Feyerabend, M. D., Steeves, J. A., & Bassett, D. R. (2018). Video-Recorded Validation of Wearable Step Counters under Free-living Conditions. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, Publish Ahead of Print. doi: 10.1249/mss.0000000000001569
 - Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física* (Vol. I y II). Barcelona: Paidotribo.: Barcelona: Paidotribo.
 - Trigo, E. (1997). *Juegos motores y creatividad*. Barcelona: Paidotribo.
 - Trigueros, C. (1998). *Las danzas y los juegos populares en el currículum de Educación Física*. Granada: Proyecto Sur.
 - Trigueros, C. (2000). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en centros de Educación Física de Educación Primaria de Granada*. (Ph.D. Thesis), Universidad de Granada.
 - Valdivia-Moral, P., Fernández-Revelles, A. B., Muros-Molina, J. J., & Chacon-Cuberos, R. (2018). Effectiveness indices evaluating time in physical education: Example in Motor Games. *Journal of Human Sport and Exercise*, 13, S529–S540. doi: 10.14198/jhse.2018.13.Proc2.36
 - Velázquez, A., & Martínez Calle, A. (1994). *Juegos y formas jugadas con materiales alternativos*. Alcalá de Henares: CEP de Alcalá de Henares.
 - Viciano, J., Fernández-Revelles, A. B., Zabala, M., Requena, B., & Lozano, L. (2003). Computerized application for analysing the time and instructional parameters in sport coaching and physical education teaching. *International Journal of Computer Science in Sport*, 2(1), 189–190.
 - Viciano, J., Fernández-Revelles, A. B., Zabala, M., Requena, B., & Lozano, L. (2003). Computerized application for analysing the time and instructional parameters in sport coaching and physical education teaching. *International Journal of Computer Science in Sport*, 2(1), 189–190.
 - Viciano, J., Lozano, L., Cocca, A., & Mayorga, D. (2012). Influence of the Organizational



- System on Motor Engagement Time in Physical Education on High School Students. In Z. Bekirogullari (Ed.), *International Conference on Education & Educational Psychology* (Vol. 69, pp. 1160-1167). Amsterdam: Elsevier Science Bv.
- Vizuite, M. (1991). Lo corporal en la obra de Alfonso X el Sabio. *Perspectivas de la actividad física y el deporte*, 4, 32.
 - Vizuite, M. (1997). El juego popular, punto de encuentro entre la motricidad, el folklore y la literatura. Paper presented at the I Seminario Internacional sobre Cuentos y Leyendas de España y Portugal – Badajoz y Évora 1996, Mérida: Editora Regional.
 - Vizuite, M. (2002). Euroeducación Física. Encuentro de Culturas. Paper presented at the III Congreso Internacional de Educación Física e Interculturalidad, Murcia: Consejería de Educación y Cultura. Región de Murcia.
 - Vizuite, M. (2006). Juegos Populares Rayanos / Jogos Populares Raianos Interregionales. Paper presented at the III Cooperaçao Interfronterica Portugal – España, Badajoz: Diputación Provincial.
 - Vizuite, M., & Gutiérrez, J. (1986). Juegos populares extremeños. Cuadernos populares, 9(Mérida: Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Extremadura.).
 - Vygotsky, L. (1930). *Mind and society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
 - Walk, W., Görlich, D., & Barrett, M. (2017). Design, Dynamics, Experience (DDE): An Advancement of the MDA Framework for Game Design. In O. Korn & N. Lee (Eds.), *Game Dynamics: Best Practices in Procedural and Dynamic Game Content Generation* (pp. 27-45). Cham: Springer International Publishing.
 - Wang, Z. J., Xu, B., & Zhou, H. J. (2014). Social cycling and conditional responses in the Rock-Paper-Scissors game. *Scientific Reports*, 4, 7. doi: 10.1038/srep05830
 - Wilson, D. (2012). Designing for the pleasures of disputation, or how to make friends by trying to kick them! (Ph.D. Thesis), IT University of Copenhagen, Copenhagen, Denmark.
 - Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Comm Psychosocial, A., & Council Comm, M. (2018). The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children. *Pediatrics*, 142(3), 16. doi: 10.1542/peds.2018-2058
 - Zago, M., Pacifici, I., Lovecchio, N., Galli, M., Federolf, P. A., & Sforza, C. (2017). Multi-segmental movement patterns reflect juggling complexity and skill level. *Human Movement Science*, 54, 144-153. doi: 10.1016/j.humov.2017.04.013

ENLACES RECOMENDADOS

En Campus Granada:

- [Página de apoyo a la asignatura:](#)
 - <https://sites.google.com/site/juegosmotores/>
- Herramienta para realizar gráficos con simbología específica:
 - [Arena-Pizarra](#)
 - <https://sites.google.com/go.ugr.es/arena-pizarra>
- Redes sociales:
 - [Youtube](#)
 - <https://www.youtube.com/user/juegosmotores>
 - [Blog Juegos Motores](#)
 - <http://juegosmotores2.blogspot.com/> (vídeos)
 - <http://sportsci3.blogspot.com/> (pósters)
 - [Instagram](#)
 - https://www.instagram.com/juegos_motores/
 - [TikTok](#)



- https://www.tiktok.com/@juegos_motores?
- [Twitter](#)
- <https://twitter.com/juegosmotores>
- [Malabares:](#)
 - <https://sites.google.com/go.ugr.es/malabares/>
- Ayuda para realizar citas y referencias:
 - [Normas APA 7 resumen en pdf](#) (Citas y referencias bibliográficas actualizadas)
 - Resumen normas APA 7 <https://www.bibguru.com/es/c/generador-citas-apa/>
 - Generador de referencias: <https://app.bibguru.com/es-mx?>
- Revista: [Sports Science 3.0](#)

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Lección magistral/expositiva
- MD02 - Sesiones de discusión y debate
- MD03 - Resolución de problemas y estudio de casos prácticos
- MD05 - Prácticas de campo
- MD06 - Prácticas en sala de informática
- MD08 - Ejercicios de simulación
- MD09 - Análisis de fuentes y documentos

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

Evaluación continua Campus Granada:

- 10% JMT: Documentos y Exposición de Juego Motor tradicional (Optativo)
- 35% JM1: Documentos y Exposición (Obligatorio):
- Documentos JM1: Sesión de Juegos motores y análisis de esta como parte teórica, trabajo por escrito y en formato digital (obligatorio)
 - Instrumentos:
 - Cuestionario/rúbrica con escala de estimación – valoración (profesor).
 - Ficha de seguimiento.
 - Análisis y comentarios en función:
 - Del tiempo planificado y empleado
 - Secuencia de acciones
 - Errores o carencias y propuestas de mejora o logro, y
 - Mecanismos y dinámicas.
 - Se ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
 - Criterios de evaluación:
 - Rigor en el proceso.
 - Ajuste entre autoevaluación y evaluación.
 - Utilización de medios gráficos para la exposición, (póster o similar, sólo se evaluará si está hecho en la carpeta de Google drive en formato digital).
 - Utilización adecuada de los formatos de enlace acortados y temporales de las redes sociales.
 - Calidad y pertinencia de la bibliografía consultada y comentada,



- ajustándose a las normas APA 7 y posteriores en las citas y referencias, si no sigue las normas en las referencias la evaluación será de 0.
- Entrega en tiempo y forma.
 - Exposición JM1: Sesión de Juegos motores
 - Instrumentos:
 - Cuestionario/rúbrica con escala de estimación – valoración (profesor).
 - Grabación en vídeo.
 - Cuestionario/rúbrica de autoevaluación (estudiante).
 - Ficha de seguimiento.
 - Realización de formularios relacionados
 - Se ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
 - Criterios de evaluación:
 - Petición en tiempo y forma del material.
 - Utilización de medios gráficos para la exposición (póster o similar, sólo se evaluará si está hecho en la carpeta de Google drive en formato digital).
 - Utilización de arenga original.
 - Utilización de formas creativas para el establecimiento de grupos.
 - Intervención didáctica (Organización, información, control, gestión temporal).
 - Grado de participación o Intensidad de la actividad física.
 - Grado de nivel lúdico y motivación.
 - Grado de creatividad.
 - Grado de aprendizaje significativo o entrenamiento provechoso.
 - 30% Juegos Malabares: Ejecución práctica de al menos 5 progresiones y realización en la práctica de 5 retos o desafíos de juegos motores propuestos al inicio del curso (normalmente será la realización de juegos malabares en dos modalidades totalmente distintas, unas con lanzamiento-recepción y las otras con rebote en el suelo); (Obligatorio).
 - Instrumentos:
 - Examen práctico inicial y final, con los comentarios con enlaces a puntos temporales de los vídeos, y formularios relacionados
 - Cuestionario/rúbrica con escala de estimación-valoración para evaluación.
 - Grabación en vídeo.
 - Ficha de seguimiento.
 - Se ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
 - Criterios de evaluación:
 - Grado de ajuste al desafío de juego motor propuesto.
 - Tiempo de ejecución.
 - Rigor en el proceso.
 - Técnica de ejecución.
 - Modo de ejecución con transferencia a otros juegos motores.
 - 10% Seguimiento-Portfolio: Realización de actividades y tareas para el seguimiento de la asignatura como cuestionarios, trabajos de clase, o trabajos para casa, mantenimiento del portfolio en Google Drive (obligatorio)
 - Instrumentos:
 - Controles/exámenes de conocimiento escritos, orales o por videoconferencia.
 - Cuestionarios/rúbricas con escalas de estimación-valoración para evaluación.
 - Ficha de seguimiento.
 - Se ha de superar la calificación mínima de 9 (0-10), en la realización de formularios, significa que se han realizado todos los cuestionarios.



- Se ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10), en la realización controles de conocimiento.
- Se ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
- Criterios de evaluación:
 - Grado de compromiso en el desarrollo de las tareas.
 - Grado de precisión en las respuestas.
 - Grado de ajuste al tema.
- 15% Puede conseguirse de 2 formas diferentes: a) con un análisis del JM1 de una calidad excepcional o con una b) Examen final (optativo y restringido). Este porcentaje solo se conseguirá por una de estas dos formas, no se evaluarán las dos.
 - a) Análisis del JM1 de una calidad excepcional: Será realizar el mismo trabajo de análisis que se pide en el JM1 pero destacando por la perfección en su realización.
 - b) Examen final: (optativo y restringido a aquellos estudiantes que hayan realizado un seguimiento diario de la asignatura y sus trabajos hayan destacado por su perfección): Examen escrito, realizado en ordenador, a excepción de que no sea posible por no disponer de ordenadores o no haya conexión a la red.
 - 30% Parte teórica: Al menos 4 preguntas cortas de mediana extensión, o tipo test en relación con el temario.
 - 70% Parte práctica: Al menos 2 preguntas en relación al diseño y propuesta de Juegos motores, análisis de juegos motores, evaluación y propuestas de mejora de Juegos Motores, análisis de mecanismos y dinámicas de juegos motores.
 - Parte teórica ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
 - Parte práctica ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
 - Criterios de evaluación:
 - Corrección en la respuesta ajustándose al contenido.
 - Buena presentación.
 - Corrección en la expresión escrita.
 - Utilización con precisión de los términos propios de la disciplina.
 - Grado de profundización.
 - Utilización adecuada de gráficos.
 - Originalidad, creatividad.
- Las prácticas de laboratorio están indicadas en el temario práctico. Son obligatorias para poder realizar la evaluación continua y no tienen ningún porcentaje en la nota. Si no se realizan correctamente no se supera la evaluación continua.
- Ponderación: Al cómputo total de las calificaciones se le aplicará un factor de corrección preferente, multiplicando este factor por el cómputo de las calificaciones para obtener la nota final. Este factor toma valores desde el 0,70 a 0,99 como penalización y de 1,01 a 1,30 como premio.
 - Optar al factor de corrección preferente como premio requiere el compromiso del estudiante en la colaboración en la organización del material, y otras conductas y tareas que se determinarán en el desarrollo de la asignatura. La asistencia a las clases teóricas cuando la afluencia no es masiva. La participación en el Festival Académico (también llamado Crea, Innova, Educa, en el que están involucrados los profesores de la asignatura) de la UGR puede ser evaluada premiando a los participantes.
 - De igual forma podría tener una valoración adicional positiva la participación en determinados eventos propuestos por los profesores cómo puede ser al igual que el Festival Académico otro tipo de Proyecto de Innovación Docente o de Investigación, en el caso de que los estudiantes puedan participar. En el caso de ofertarlos se dará más información durante el desarrollo de la asignatura.
 - Optar al factor de corrección preferente como penalización no requiere compromiso por el estudiante sino realizar conductas disruptivas y poco colaborativas para el desarrollo de la asignatura tales como la utilización del



móvil o el ordenador en clase para tareas que no son propias de la asignatura. No renombrar los archivos de Google drive en función del patrón establecido, enviar emails al profesor sin identificación, tener en los documentos reiteradas faltas de ortografía, error de identificación en los formularios enviados, retraso en la entrega de tareas, no realizar la recogida de material cuando le toque a ese estudiante o no colaborar con la recogida de material cuando sea requerido por algún compañero o el profesor, la pérdida de material en la práctica que le toca exponer al estudiante sea compartida o no, reiteración o repetición de juego motor realizado en alguno de los grupos, equivocación en la identificación del compañero a evaluar en los casos de autoevaluación, pasividad en las sesiones, agresiones o peleas entre los estudiantes, ausentarse de clase sin avisar al profesor, etc. No recoger el material utilizado en la sesión práctica, especialmente si son los encargados de exponerla. Solicitar al profesor irse antes de clase para preparar otra sesión (en concreto suele ocurrir con las sesiones de fútbol). Falta de asistencia reiterada, se contemplará negativamente por bajo interés por la asignatura. Se irá ampliando detalles en el desarrollo de las sesiones. No realizar la petición de material en tiempo y forma.

- La calificación tras la aplicación del factor de corrección preferente nunca podrá ser mayor a 10 ni menor que cero.

Subir nota:

- Esta información es para todos aquellos que preguntáis que se puede hacer para sacar más nota, subir nota, superar la mala nota de alguna parte ya evaluada etc...
- No tienen que hacer nada especial.
- Solo destacar en los diferentes análisis de su JM1 (mecanismos, errores, tiempo), y en los pasos y seguimiento de las sesiones. Y poner en la correspondiente del formulario de la autoevaluación final (pregunta 8) qué has hecho esos trabajos para destacar sobre los demás y subir nota.
- Lo único que se puede hacer además de forma voluntaria es un vídeo de 1 minuto aprox, después de haber expuesto el juego explicando juego con el póster, y utilizando imágenes del juego. Si queréis lo podéis publicar en RRSS citando las RRSS de juegos motores, se valorará como plus. Habría que rellenar un formulario. Se entrega de forma individual por cada miembro del grupo, para dar la opción de que cada miembro pueda hacer un vídeo diferente. Si todos los miembros del grupo entregan el mismo vídeo no pasa nada.

Aclaraciones sobre la evaluación continua:

- No se podrá realizar ningún tipo de trabajo voluntario como sustitución de ningún trabajo obligatorio.
- En caso de copia o plagio, o utilización de la inteligencia artificial de forma inadecuada en esta convocatoria obtendrá una calificación de cero.
- En los apartados en los que es obligatorio un mínimo para superarlos, si esa parte no es superada no se podrá hacer media con las demás y el estudiante estará suspenso.
- Si existe algún estudiante que por enfermedad o lesión esté imposibilitado para la realización de la ejecución de los retos y progresiones propuestas, el estudiante deberá indicarlo al profesor lo antes posible para intentar buscar alguna adaptación, en el caso de que sea posible.
- En caso de suspender el estudiante tendrá que ir a la evaluación extraordinaria con toda la asignatura.
- El adecuado seguimiento de una parte no da derecho a aprobar sin los requisitos mínimos. Pero si podría hacer en el caso de que concurrieran otras circunstancias a favor a que se pudiese ir a la evaluación extraordinaria sólo con esa parte de la asignatura no superada.
- En el caso de detectar irregularidades tipo utilización de Inteligencia Artificial en los trabajos, se podrá recurrir a examen oral.
- En el caso de que un estudiante falte al grupo práctico que le corresponde no puede compensar esa falta asistiendo a otro grupo.



Evaluación continua Campus Melilla:

- A) Instrumentos de evaluación.
 - EV-I1 Pruebas escritas: de ensayo, de respuesta breve, objetivas, casos o supuestos, resolución de problemas.
 - EV-I2 Pruebas orales: exposición de trabajos (individuales o en grupos), entrevistas, debates.
 - EV-I3 Escalas de observación
 - EV-I4 Portafolios, informes, diarios
- B) Criterios de evaluación.
 - EV-C1 Constatación del dominio de los contenidos teóricos, y elaboración crítica de los mismos a través de diferentes pruebas, trabajos y/o exposiciones de clase atendiendo a la presentación, redacción y claridad de ideas, estructura y nivel científico, creatividad, justificación de lo que argumenta, capacidad y riqueza de la crítica que se hace, y actualización de la bibliografía consultada. 40%
 - EV-C2 Valoración de las prácticas, individualmente o en equipo, atendiendo a la adecuada elaboración de planificación de Unidades Didácticas y sesiones y a la participación en las mismas. 40%
 - EV-C3 Grado de implicación y actitud del alumnado manifestada en su participación en las consultas, exposiciones y debates; así como en la elaboración de los trabajos, individuales o en equipo, en las sesiones de puesta en común así como en la participación en las prácticas Institucionales que organiza la Facultad. 10%
 - EV-C4 Asistencia a clase, seminarios, conferencias, tutorías, sesiones de grupo. 10%
- Deben superarse los criterios 1 y 2 para superar la asignatura (mínimo de asistencia 75% para evaluación continua).
- Será criterio evaluativo la expresión escrita correcta (se penalizará cualquier tipo de incorrección gramatical). Para ser evaluado de forma continua es obligatorio cumplir con todos los criterios. La no superación de alguno de ellos llevará a la evaluación de una prueba en relación al mismo.

Calificación Final:

El sistema de calificaciones se expresará de forma numérica de acuerdo con lo establecido en el artículo 5. del R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional.

La calificación global corresponderá a la puntuación ponderada de los diferentes aspectos y actividades que integran el sistema de evaluación. Los porcentajes a tener en cuenta serán negociados entre el docente y los estudiantes en base a los criterios de evaluación y los instrumentos utilizados.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Evaluación extraordinaria Campus Granada:

- En caso de suspender el estudiante en convocatoria ordinaria tendrá que ir a la evaluación extraordinaria con toda la asignatura.
- 30% Juegos Malabares: Ejecución práctica de al menos 5 progresiones y realización en la práctica de 5 retos o desafíos de juegos motores propuestos al inicio del curso (normalmente será la realización de juegos malabares en dos modalidades totalmente distintas, unas con lanzamiento-recepción y las otras con rebote en el suelo).
- Instrumentos:
 - Examen práctico inicial y final.
 - Cuestionario/rúbrica con escala de estimación-valoración para evaluación.
 - Grabación en vídeo.



- Ficha de seguimiento.
- Se ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
- Criterios de evaluación:
 - Grado de ajuste al desafío de juego motor propuesto.
 - Tiempo de ejecución.
 - Rigor en el proceso.
 - Técnica de ejecución.
 - Modo de ejecución con transferencia a otros juegos motores.
- 70% Instrumento: Examen escrito, realizado en ordenador, a excepción de que no sea posible por no disponer de ordenadores o no haya conexión a la red.
 - 35% Parte teórica: Al menos 4 preguntas cortas de mediana extensión, o tipo test en relación con el temario.
 - 35% Parte práctica: Al menos 2 preguntas en relación al diseño y propuesta de Juegos motores, análisis de juegos motores, evaluación y propuestas de mejora de Juegos Motores, análisis de mecanismos y dinámicas de juegos motores.
 - Parte teórica ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
 - Parte práctica ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
- Criterios de evaluación:
 - Corrección en la respuesta ajustándose al contenido.
 - Buena presentación.
 - Corrección en la expresión escrita.
 - Utilización con precisión de los términos propios de la disciplina.
 - Grado de profundización.
 - Utilización adecuada de gráficos.
 - Originalidad, creatividad.

En caso de copia o plagio o utilización de la inteligencia artificial de forma inadecuada en esta convocatoria obtendrá una calificación de cero.

En el caso de detectar irregularidades tipo utilización de Inteligencia Artificial en los trabajos, se podrá recurrir a examen oral.

En caso de suspender el estudiante en convocatoria extraordinaria no se guarda ninguna parte de la asignatura para el curso próximo.

Evaluación extraordinaria Campus Melilla:

La prueba de evaluación contemplará dos apartados:

- Evaluación del dominio de los conceptos básicos de la asignatura (50%).
- Evaluación de la aplicación práctica de los conceptos básicos de la asignatura en diferentes contextos de práctica (50%).

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Evaluación única final Campus Granada:

Evaluación única final (según Art. 8 de la Normativa de Evaluación y Calificación de los Estudiantes):

- 30% Juegos Malabares: Ejecución práctica de al menos 5 progresiones y realización en la práctica de 5 retos o desafíos de juegos motores propuestos al inicio del curso (normalmente será la realización de juegos malabares en dos modalidades totalmente distintas, unas con lanzamiento-recepción y las otras con rebote en el suelo).
- Instrumentos:
 - Examen práctico inicial y final.
 - Cuestionario/rúbrica con escala de estimación-valoración para evaluación.
 - Grabación en vídeo.
 - Ficha de seguimiento.
- Se ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
- Criterios de evaluación:



- Grado de ajuste al desafío de juego motor propuesto.
- Tiempo de ejecución.
- Rigor en el proceso.
- Técnica de ejecución.
- Modo de ejecución con transferencia a otros juegos motores.
- 70% Instrumento: Examen escrito, realizado en ordenador, a excepción de que no sea posible por no disponer de ordenadores o no haya conexión a la red.
 - 35% Parte teórica: Al menos 4 preguntas cortas de mediana extensión, o tipo test en relación con el temario.
 - 35% Parte práctica: Al menos 2 preguntas en relación al diseño y propuesta de Juegos motores, análisis de juegos motores, evaluación y propuestas de mejora de Juegos Motores, análisis de mecanismos y dinámicas de juegos motores.
 - Parte teórica ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
 - Parte práctica ha de superar la calificación mínima de 5 (0-10).
- Criterios de evaluación:
 - Corrección en la respuesta ajustándose al contenido.
 - Buena presentación.
 - Corrección en la expresión escrita.
 - Utilización con precisión de los términos propios de la disciplina.
 - Grado de profundización.
 - Utilización adecuada de gráficos.
 - Originalidad, creatividad.

En caso de copia o plagio o utilización de la inteligencia artificial de forma inadecuada en esta convocatoria obtendrá una calificación de cero.

En el caso de detectar irregularidades tipo utilización de Inteligencia Artificial en los trabajos, se podrá recurrir a examen oral.

Evaluación única final Campus Melilla:

Podrán acogerse a ella los estudiantes que lo soliciten en tiempo y forma, y cumplan los requisitos marcados en el artículo 8, apartado 2 contemplados en la Normativa de Evaluación y de Calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada (Aprobada por Consejo de Gobierno en su sesión extraordinaria de 26 de octubre de 2016).

La prueba de evaluación contemplará dos apartados:

- Evaluación del dominio de los conceptos básicos de la asignatura (50%).
- Evaluación de la aplicación práctica de los conceptos básicos de la asignatura en diferentes contextos de práctica (50%).

INFORMACIÓN ADICIONAL

Es obligación del estudiante:

- Asistir a clase con el material necesario para tomar apuntes (tanto en clases teóricas como prácticas).
- Asistir a clases prácticas con ropa, calzado e indumentaria deportiva adecuada. Sin llevar abalorios, ni piercing, ni gorra (la instalación es cubierta) ni otro tipo de objetos ocultos, o visibles que puedan producir lesión a él mismo o a sus compañeros durante la práctica.
- El estudiante no saldrá de clase hasta que no lo indique el profesor.
- Recoger el material de clase utilizado y colocarlo al final de cada sesión en su lugar correspondiente, siendo responsabilidad de la recogida del material en cada sesión el estudiante asignado por el profesor, o el estudiante que ha realizado la petición de material para la realización de la sesión práctica.
- No utilizar el móvil en clase excepto por expresa petición del profesor. Si algún estudiante necesita estar comunicado por algún motivo justificado, deberá comunicarlo previamente al profesor, que adoptará las medidas oportunas.



- En caso de no estar en condiciones físico-psíquicas adecuadas para el seguimiento de las sesiones prácticas comunicarlo al profesor al inicio de la clase o en el momento en que esta situación sea percibida.
- No plagiar, copiar y pegar, sin citar las fuentes documentales de la forma adecuada. Se entiende el plagio como la presentación de trabajos, actividades etc. hechos por otra persona y entregarlos como propios, también se entiende como plagio la utilización de textos o imágenes sin citar su origen y entregarlos como propios. Cualquier tipo de copia o plagio supondrá una calificación de cero en esa convocatoria, además podría acarrear responsabilidades disciplinarias.
- No introducir en clase animales, bicicletas u otro tipo de instrumentos o artefactos que no son propios del contexto.
- Identificar de la forma indicada los trabajos y tareas es decir, no equivocarse en la identificación de sus trabajos y tareas, podría tener penalizaciones.
- Enviar al lugar correcto y de forma adecuada los trabajos que se le piden.

Aclaraciones:

1. Para la realización de cuestionarios y formularios de los que se puedan extraer datos que puedan ser utilizados en investigación para la mejora de la temática de juegos motores, se seguirá el capítulo 5., artículo 12, punto 4 del Reglamento de protección de datos de carácter personal de la Universidad de Granada, aprobado el 4 de diciembre de 2012 de la siguiente forma: se implementará realizando un procedimiento previo de disociación de datos previa a la solicitud de cesión de datos con la firma de un consentimiento informado.
2. Grabación de imágenes y divulgación en redes sociales:
 - Las grabaciones de imágenes en las que aparezcan los estudiantes en principio serán privadas. Pero se solicitará a los estudiantes de forma voluntaria la cesión de derechos de imagen por escrito siguiendo los consejos de la CRUE.
 - En las clases de Juegos Motores se realizarán grabaciones en vídeo y fotos de todas o de gran parte de las actividades que se realicen.
 - La finalidad es poder subir las imágenes a Internet a la página de la asignatura, o a repositorios, bases de datos o cuentas de redes sociales tipo YOUTUBE, TIK-TOK, INSTAGRAM, PICASSA, GOOGLE +, PINTEREST, TWITTER, BLOG, etc. que permiten divulgar y gestionar contenido de forma sencilla y ponerlas a disposición de todo el que quiera acceder a ellas.
 - Estas grabaciones son muy útiles para proporcionar conocimiento de resultados, realizar con ellas trabajos colaborativos, etc.
 - Estas imágenes solo tendrán un fin educativo, divulgativo de juegos motores, enseñanza o investigación, pero en ningún momento otra finalidad.
 - Las fotos y vídeos antes de ser subidos pasarán un filtro para evitar que puedan aparecer imágenes que no agradan a los participantes en esa imagen.
 - Aun así, en el caso de aparecer alguna imagen que no agrade a los participantes solo tienen que mandar un email al profesor para eliminar esta imagen.
 - La intención es mantener a lo largo del tiempo una base de datos de Juegos Motores con imágenes para entender mejor los Juegos Motores e investigar sobre ellos.
 - Si por cualquier circunstancia de seguridad o de contrato de derechos de imagen no quieres aparecer en esas imágenes comunícalo al profesor al inicio de la asignatura.
 - Esperamos vuestra colaboración.
3. Publicación en revista:
 - Debido al interés de los estudiantes en el acceso a los juegos motores y trabajos relacionados con estos de su curso y de años anteriores, se ha creado una revista en la cual los mejores trabajos de los estudiantes serán propuestos para la publicación en la revista de acceso gratuito alojada en [Digibug \(repositorio de la](#)



[Universidad de Granada](#)). Como toda revista conlleva un proceso editorial en el que hay que realizar determinadas gestiones y una gestión previa a la publicación será la firma de la autoría por parte de los estudiantes que voluntariamente quieran publicar sus trabajos.

4. No se guardan partes aprobadas de la evaluación ordinaria a la extraordinaria, ni para cursos posteriores. Para la parte de malabares los estudiantes repetidores tendrán como punto de partida el nivel obtenido anteriormente.

Se recomienda:

- Tener ordenador portátil en buen estado de uso y con capacidad para acceder a internet, y saber conectarse a internet en la facultad para poder realizar trabajos en clase.
- Llevar a clase teléfono móvil con acceso a internet para la posible utilización en clase con objeto de rellenar formularios u otro uso docente.
- Llevar a clase un medidor de actividad, cuentapasos o smart-watch para el seguimiento de la actividad y número de pasos en clase
- Tener un ratón en el ordenador. Se van a realizar diferentes tareas para las cuales es imprescindible el uso de ratón.
- Tener 3 pelotas de frontón-tenis (son de goma sin pelo en la superficie) en buen estado de uso, que boten adecuadamente.
- El uso adecuado del idioma castellano o español en la redacción, preparación y exposición de trabajos académicos, y en todas las comunicaciones en general.
- Hacer copias de seguridad de todos los trabajos realizados y entregados en papel o en formato digital.

DISEÑO PARA TODOS: NECESIDADES ESPECÍFICAS DE APOYO EDUCATIVO (NEAE):

Siguiendo las recomendaciones de la CRUE y del Secretariado de Inclusión y Diversidad de la UGR, en el caso de estudiantes con discapacidad u otras necesidades específicas de apoyo educativo, los sistemas de adquisición y de evaluación de competencias recogidos en esta guía docente se aplicarán conforme al principio de diseño para todas las personas, realizando las adaptaciones metodológicas, temporales y espaciales precisas para facilitar el aprendizaje y la demostración de conocimientos de acuerdo a las necesidades y la diversidad funcional del alumnado. Tal y como se ha ido realizando en los últimos años realizando adaptaciones en función de las necesidades y la diversidad funcional del alumnado.

En la asignatura de Juegos Motores la presentación de los trabajos además de tener un soporte visual con el uso del póster, también se presenta en formato vídeo para que se complemente con el audio.

Información de interés para estudiantado con discapacidad y/o Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE): [Gestión de servicios y apoyos \(https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad\)](https://ve.ugr.es/servicios/atencion-social/estudiantes-con-discapacidad).

