



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE EDUCACION
— Centro de Formación del Profesorado —

DEPARTAMENTO DE EXPRESION
MUSICAL Y CORPORAL

MATERIA: JUEGOS MOTORES

CARACTER: OPTATIVA

NUMERO DE CREDITOS: 4 (1 teórico y 3 prácticos)

I.- DESCRIPTOR DEL CONTENIDO SEGUN EL PLAN DE ESTUDIOS

Tipos de juegos: predeportivos, alternativos, populares y de cooperación. Estrategias, reglas y tipos de organización.

II.- OBJETIVOS

-Dar a conocer los diferentes tipos de juegos motores, con el propósito de que el alumnado pueda experimentarlos, identificarlos en una posterior y futura docencia de la Educación Física en la Educación Primaria. Ello implica:

- Conocer y experimentar de manera práctica los diferentes juegos.
- Conocer y comprender los componentes que intervienen en ellos.
- Ser capaz de identificar, clasificar y analizar diferentes tipos de juegos.
- Poder intervenir en los juegos, variándolos adecuadamente según propósitos definidos previamente.
- Conseguir crear juegos adecuadamente a propósitos concretos.

III.- CONTENIDOS TEORICO-PRACTICOS. TEMARIO

La materia consta de un tema de introducción al juego motor seguido del bloque fundamental en el que se analizan los diferentes componentes del juego desde una perspectiva metodológica, para concluir con la elaboración de progresiones de dificultad en el diseño de juegos. En cada tema, se presentarán brevemente los fundamentos teóricos para ejemplificarlos en la práctica. Es por tanto, una asignatura eminentemente práctica.

PARTE I: INTRODUCCION

1. El juego motor. Tipos y clasificaciones tradicionales de los juegos. Aproximación al concepto de juego como elemento lúdico.

PARTE II: COMPONENTES DE LOS JUEGOS

- El tipo de organización.
- La estructura interna de los juegos: nivel de incertidumbre.
- Tipo y nivel de interacción.
- Las reglas: el control de la contingencia.
- Los propósitos del juego: conducta motriz y objetivos.
- Nivel de intensidad y su control.

PARTE III: DISEÑO DE JUEGOS

8. Elaboración de progresiones de dificultad en el juego motor.

IV.- BIBLIOGRAFIA

BANDET, J. y ABBADIE, L. (1975): "Cómo enseñar a través del juego". Ed. Fontanela, Barcelona.

BAYER, C. (1986): "La enseñanza de los juegos deportivos colectivos". Hispano Europea, Barcelona.

BERRUZO, P. (1990): "La pelota en el desarrollo psicomotriz". Ed. García Núñez, Madrid.

BLAZQUEZ, D. (1986): "Iniciación a los deportes de equipo". Martínez Roca, Barcelona.

BUCHER, W. (1989): "1000 exercices et jeux sportifs par spécialités". Vigot, Paris.

CAMERINO, O. y CASTANER, M. (1990): "1001 ejercicios de juegos de recreación". Paidotribo, Barcelona.

CRATTY, B. (1977): "Desarrollo intelectual. Juegos activos". Pax-México.

CRATTY, B. (1979): "Juegos escolares que desarrollan la conducta". Pax-México.

CRATTY, B. (1983): "Juegos didácticos activos". Pax-México.

GARCIA-FOGUEDA, M. (1982): "El juego predeportivo en la educación física y el deporte". Augusto Pila Teleña, Madrid.

GONZALEZ MILLAN, C. (1987): "Juegos y educación física". Alhambra, Madrid.

GRUPO DE ADARRA BISKATA (1984): "En busca del juego perdido". Cuadernos de Adarra, Bilbao.

GUILLEMARD y otros (1988): "Las cuatro esquinas de los juegos". Agonos, Lérida

KAMII, C. y DE VRIES, R. (1988) "Juegos colectivos en la primera enseñanza". Visor, Madrid.

MARCHAL, J-C. (1990): "Jeux traditionnels et jeux sportifs". Vigot; Paris.

MATEU, M.: "1300 ejercicios y juegos aplicados a actividades gimnásticas". Paidotribo, Barcelona.

MENGUCCI : "Juguemos con la destreza". Lamibez.

MOYLES, J.R. (1990): "El juego en la Educación Infantil y Primaria". MEC-Morata, Madrid.

ORLICK, T. (1986): "Juegos y deportes cooperativos". Madrid.

PARLEFRAS, P. (1981): "Lexique commenté en science de l'action motrice". INSEP, Paris.

PINYOL y RIUS (1990): "1000 ejercicios de juegos con material alternativo". Paidotribo, Barcelona.

SEYBOLD (1972): "Practicar jugando con el aro". Kapelusz. Buenos Aires.

TRIGO AZA, E. (1989): "Juegos motores y creatividad". Paidotribo. Barcelona.

V.- METODOLOGIA

- Exposición de los fundamentos teóricos y de las situaciones de práctica.
- Estudio, análisis y discusión de las situaciones prácticas presentadas tanto por el profesor como por el alumnado.
- Elaboración de alternativas por parte del alumnado.
- Realización de talleres sobre diseño de juegos.
- Confección de un fichero de juego con las situaciones prácticas expuestas en las clases.

VI.- EVALUACION

- Asistencia a las clases.
- Presentación del fichero de juegos.
- Realización y entrega del 100 % de los talleres.
- Pruebas de conocimientos.