



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

# GUÍA DOCENTE

## Programación xeral da materia JUEGOS

Curso académico

2008/2009

Materia		
JUEGOS		
Curso	Ciclo	Profesor responsable do programa
2º	1º	José Palacios Aguilar
Titulación		
Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte		
Centro		
Facultad de Ciencias del Deporte y la Educación Física		

Curso académico	2008/2009
-----------------	-----------

DATOS DESCRIPTIVOS		
<b>Código titulación</b>	<b>Titulación</b>	
620112	Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte	
Plan de estudios		
Data de homologación	Data publicación BOE	Curso de implantación
<b>12 de julio de 2000</b>	<b>13 de noviembre de 2000</b>	<b>2001/02</b>

Materia		
<b>Código materia</b>	<b>Nome</b>	
207	Juegos	
Curso	Ciclo	Idiomas en que se imparte
2º	1º	Castellano (y gallego con los alumnos que lo eligen)
Carácter	Duración	Convocatoria
Troncal	Cuatrimestral	Febrero (ordinaria)

Créditos materia		
Tipo	LRU	ECTS
Teóricos	1,5	78 horas
Prácticos	3	42 horas
Prácticas clínicas		
<b>Totais</b>	<b>4,5</b>	<b>120 horas</b>

Departamento	
<b>Código</b>	<b>Nome</b>
200	Educación Física y Deportiva

Área	
<b>Código</b>	<b>Nome</b>
	Educación Física y Deportes

Centro / Facultade / Escola			
<b>Código</b>	<b>Nome</b>		
620	Facultad de Ciencias del Deporte y la Educación Física		
Campus	Rúa	Nº	Código postal
Bastigueiro	Avd. Ernesto Ché Guevara	121	15179
Teléfono	Fax	Correo electrónico	
981-167000	981-167048	inef@udc.es	

**Descritores da materia**

**Juegos y otras manifestaciones básicas.** Antropología del juego. Conocimiento de las situaciones motrices codificadas de forma competitiva no institucionalizadas, y conocimiento de las situaciones motrices libres colectivas y cooperativas sin codificación y sus contenidos como recursos educativos hasta la edad puberal y como recurso para la recreación en todas las edades.

**Profesorado e tutorías**

**Profesor/a 1**

Nome	Despacho	Extensión	Correo electrónico
José Palacios Aguilar	13	4018	palacios@udc.es

**Tutorías**

1º Cuadrimestre		2º Cuadrimestre	
Días semana	Hora	Días semana	Hora
Lunes	10,30-12,00 13,00-14,00	Martes	10,00-11,00
Miércoles	08,30-09,00 11,00-13,00	Miércoles	12,00-14,00
Viernes	08,30-09,30	Viernes	10,00-13,00

**PROGRAMA XERAL DA MATERIA**

**Prerrequisitos**

Ninguno.

**Contexto**

***"No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no".***  
 Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1938)

Nunca se ha dudado de la importancia del juego para el ser humano, ni en los tiempos más remotos en los que de una forma intuitiva se jugaba y se estimulaba el juego como recurso de preparación para la vida, ni en la actualidad en la que se investiga cualquier aspecto que pueda relacionarse con el juego, sus múltiples variedades y sus funciones.

Durante toda su existencia, el ser humano utiliza el juego como una actividad que le permite satisfacer su necesidad de exploración, su conocimiento del entorno, su impulso de experimentar la vida... El juego se ha convertido en una de las actividades más importantes para el desarrollo equilibrado del ser humano. Las personas, en gran medida, evolucionan física, intelectual y afectivamente en función de sus relaciones y sus experiencias con todos los juegos que van realizando a lo largo de sus vidas.

El juego motiva gran parte de la actividad humana y es, para la mayor parte de la humanidad, centro de atención permanente, puesto que permite la experiencia de emociones y sentimientos relacionados en gran medida con el concepto de felicidad.

Estas consideraciones permiten afirmar a muchos teóricos que el juego es un factor inseparable de la condición humana, un elemento genuino del carácter humano. Y, según se acepta generalmente, el juego es imprescindible en educación y representa uno de los principales contenidos y procedimientos con los que cuenta el mundo de la educación: *"No puede haber educación sin juego, ni juego sin educación"* (Imeroni, 1986).

Por lo tanto, la importancia y, aún más, la necesidad del juego, están fuera de cualquier duda. Es posible que la razón más sencilla que pueda explicar esta certeza sea la de que el juego, quizá más

que ninguna otra actividad humana, puede contribuir a que la educación sea entendida como un regalo y no como una amarga obligación.

En consecuencia, y en mayor medida por su estrecha relación con el aprendizaje motor, intelectual y afectivo, la presencia del juego en la Actividad Física, en la Educación Física y en el Deporte debe ser relevante.

Son éstas las razones de la existencia de una asignatura denominada "**Juegos**", como parte del plan de estudios que forma al futuro Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Asignatura que tiene como objetivo prioritario el de proporcionar a los alumnos de esta licenciatura las suficientes bases teóricas y experiencias prácticas sobre el juego. Conseguido este objetivo se estará fomentando la mejora de la formación de los futuros profesionales en este campo y sus variados ámbitos.

Debido al enfoque vivencial y experimental que caracteriza a esta asignatura, sus contenidos se estructuran en dos bloques diferentes que se imparten de forma paralela:

- El primero de ellos es el que engloba los contenidos teóricos de la asignatura, con la intención de aportar una amplia visión del fenómeno del juego, no sólo analizado desde su función dentro de la Educación Física y el Deporte, sino como manifestación de la conducta humana, presente a lo largo de la historia y en todas las personas durante toda su vida.
- El segundo es el que desarrolla los contenidos de las sesiones prácticas de juegos, con una característica principal es su flexibilidad; es decir, admite todas las aportaciones de interés que aparezcan en el transcurso de las sesiones, ya sean procedentes de los alumnos, del profesor o surgidas de la propia dinámica del grupo o del juego.

#### Objetivos

Los estudiantes a los que se dirige la asignatura se encuentran cursando estudios universitarios, a los que acceden después de superar unas pruebas de aptitud física específicas. Esta consideración permite suponer que el alumnado posee un alto grado de motivación.

El nivel universitario en el que se encuentran obliga a un planteamiento exigente de objetivos. Es decir, se exigirá a los alumnos un dominio sobre métodos de estudio y técnicas de trabajo propios de su nivel (utilización de bibliografía, elaboración de trabajos, redacción de apuntes, confección de fichas y diarios, etc.).

El número de alumnos es relativamente reducido. Esta circunstancia permite ofrecer una mayor calidad de enseñanza y exigir una participación más completa en los alumnos, que será importante en la parte teórica e imprescindible en la parte práctica de la asignatura.

La asignatura presenta un gran atractivo y, a su vez, está demostrada su gran utilidad y posibilidades de aplicación directa a situaciones reales. Esta consideración facilitará el trabajo y el estudio, tanto para los alumnos como para el profesor, posibilitando el logro de metas y objetivos más ambiciosos.

Hay que tener en cuenta que la principal característica de una buena programación es la flexibilidad. Esta característica aportará la ventaja de poder adaptar los objetivos al grupo de alumnos, manteniendo una postura más realista en todo el proceso educativo.

Finalmente, es necesario recordar que en el planteamiento de los objetivos lo fundamental no es su redacción plasmada en bellas palabras, sino su consecución a lo largo del curso, unos de forma inmediata (objetivos a corto plazo), otros en un espacio de tiempo más o menos prolongado (objetivos a medio plazo) y los más elevados al finalizar el curso, e incluso, los estudios universitarios (objetivos a largo plazo).

#### Objetivos:

- Conseguir que los alumnos admitan la especial importancia del juego para la vida humana, la educación y los aprendizajes, de forma que sean capaces de llegar a su razonamiento y explicación.
- Lograr que los alumnos lleguen a entender el juego como parte fundamental de la Educación Física, de la iniciación deportiva y de las actividades de recreo, ocio y salud.
- Alcanzar en los alumnos la capacidad de análisis de las diferentes situaciones del juego, tanto técnico-

tácticas individuales, como colectivas y su funcionalidad en la estructura general de los deportes.

- Alcanzar en los alumnos el conocimiento de los fundamentos teóricos básicos del JUEGO y sus diferentes posibilidades de aplicación práctica.
- Conseguir que los alumnos asimilen los valores educativos, pre-deportivos y competitivos de los juegos y sus variantes.
- Crear en los alumnos el interés y la inquietud por ver el juego en su totalidad y no como pasivos espectadores, llegando a asimilar que en todo juego es más significativo el proceso que el resultado.
- Lograr que los alumnos sean capaces de disfrutar de la actividad física a través del juego, llegando a realizar su trabajo con alegría, gusto y placer, para conseguir transmitir entusiasmo y lograr extender su práctica como algo gratificante.
- Conseguir que los alumnos lleguen a ser capaces de utilizar los recursos educativos del juego para diseñar unidades didácticas en edad escolar y en otros ámbitos educativos, deportivos o de tiempo libre.
- Capacitar a los alumnos para la transferencia de los conocimientos adquiridos y las prácticas realizadas a los diversos campos profesionales del Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
- Estimular en los alumnos la inquietud por la lectura de las fuentes bibliográficas más influyentes en ámbito del juego.
- Provocar un afán investigador en los alumnos en torno al juego, a través de la documentación más significativa en este campo y de observaciones de la vida real.
- Conseguir en los alumnos capacidad para encontrar respuestas, formar opiniones y aportar razonamientos sobre el juego y su significado, interpretándolo como una actividad en constante evolución y susceptible de diferentes valoraciones.
- Colaborar en una educación más completa de los alumnos, que les permita una expresión espontánea a través del juego, despertar su inteligencia, adquirir una madurez más completa y también mayores conocimientos generales.

### Competencias

El objetivo principal de la asignatura Juegos es contribuir a que el alumno, como futuro Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, alcance un nivel de calidad adecuado para desarrollar todo el conjunto de tareas y cometidos que le corresponderán en su labor profesional.

Alcanzar este objetivo significará un proceso global en el que se busque el perfeccionamiento de las siguientes capacidades:

#### - Capacidades conceptuales:

- Conocer los fundamentos teóricos básicos del juego y sus diferentes posibilidades de aplicación práctica, aceptando que es una actividad en constante evolución y susceptible de diferentes valoraciones.
- Ser capaces de razonar sobre el juego y explicar sus beneficios.
- Saber analizar las diferentes situaciones del juego, las técnicas y tácticas individuales, las estrategias colectivas y su funcionalidad en la estructura general de juegos y deportes.
- Conocer las fuentes bibliográficas más influyentes en ámbito del juego.
- Saber encontrar respuestas, formar opiniones y aportar razonamientos sobre el juego y su significado.
- Conocer que el juego, no sólo contribuye a una educación más completa de los alumnos, sino que es, además, un derecho reconocido en declaraciones universales.

#### - Capacidades procedimentales:

- Utilizar el juego como actividad fundamental en el desarrollo de la Educación Física, de la iniciación deportiva y de las actividades de recreo, ocio y salud.
- Utilizar los recursos educativos del juego para diseñar unidades didácticas en edad escolar y en otros ámbitos educativos, deportivos o de tiempo libre.
- Transferir conocimientos adquiridos y prácticas realizadas a los diversos campos profesionales del Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

**- Capacidades actitudinales:**

- Valorar la importancia del juego para la vida humana, la educación y los aprendizajes.
- Difundir los valores educativos, pre-deportivos y competitivos de los juegos y sus variantes.
- Percibir y divulgar el interés y la inquietud por el juego como una actividad global, en la que el proceso es más significativo que el resultado.
- Disfrutar de la actividad física a través del juego, logrando alegría, gusto y placer por el trabajo.
- Transmitir entusiasmo en la práctica de los juegos.
- Valorar la investigación en torno al juego, principalmente a través de observaciones de la vida real.
- Lograr una expresión espontánea a través del juego y a una comunicación más completa con el entorno y los demás.

**Contribución ao desenvolvemento de habilidades e destrezas**

La asignatura Juegos contribuye con el desarrollo de las siguientes habilidades y destrezas relacionadas con el perfil profesional Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte:

- 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.
- Promover y evaluar la formación de hábitos perdurables y autónomos de práctica de la actividad física y del deporte.
- Aplicar los principios fisiológicos, biomecánicos, comportamentales y sociales a los diferentes campos de la actividad física y el deporte.
- Identificar los riesgos que se derivan para la salud la práctica de actividades físicas inadecuadas.
- Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo adecuado para cada tipo de actividad.
- Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.
- Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas, y para el aprendizaje autónomo.
- Conocer y actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional.

<b>Contidos (temario teórico e práctico)</b>		
<b>Título</b>	<b>Cronograma</b>	
	<b>Inicio (1)</b>	<b>Fin (1)</b>
Temario teoría		
Tema 1: Concepto y definición de juego	01-10-08	06-10-08
Tema 2: El estudio del juego y teorías explicativas	13-10-08	20-10-08
Tema 3: Clasificaciones y tipos de juego	27-10-08	27-10-08
Tema 4: El juego en las distintas etapas de la vida	03-11-08	03-11-08
Tema 5: Espacios y materiales para el juego	10-11-08	17-11-08
Tema 6: El juguete	24-11-08	24-11-08
Tema 7: El juego como recurso educativo y socializador	01-12-08	01-12-08
Tema 8: Los falsos juegos y sus disfunciones	15-12-08	15-12-08
Tema 9: El juego en la Educación Física y el Deporte: educación y rendimiento	12-01-09	12-01-09

Tema 10: La programación del juego	19-01-09	19-01-09
Tema 11: El papel del profesor en la utilización del juego	21-01-09	21-01-09
Temario prácticas		
Tema 1: Juegos sin necesidad de materiales	03-10-08	10-10-08
Tema 2: Juegos con materiales convencionales	15-10-08	31-10-08
Tema 3: Juegos con materiales alternativos	05-11-08	19-11-08
Tema 4: Juegos en espacios naturales, rurales y urbanos	21-11-08	05-12-08
Tema 5: Juegos pre-deportivos, deportes modificados y deportes alternativos	10-12-08	19-12-08
Tema 6: Juegos cooperativos y juegos competitivos	09-01-09	23-01-09

(1) dd/mm/aa (14/11/05)

<b>Metodoloxía</b>
<p><u>Presentación de la asignatura a los alumnos</u></p> <p>Antes del comienzo de cualquier explicación teórica o de la realización de una práctica, es imprescindible que el profesor presente a los alumnos la asignatura, para que ellos mismos conozcan cual es el sentido de la enseñanza que están recibiendo y qué es lo que realmente se espera de ellos. De esta forma se intentará evitar la falta o pérdida de motivación en los alumnos y la consiguiente disminución en la eficacia del proceso enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Es decir, es de suma importancia que en el primer contacto del profesor con el grupo de alumnos, la presentación no se limite a su figura; debe extenderse, por una parte a precisar los papeles que desempeñarán alumnos y profesor, y por otra a señalar objetivos, contenidos, metodología y forma de evaluar la asignatura. En esta misma presentación, el profesor deberá encuadrar la asignatura y su importancia dentro de los estudios de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.</p> <p>Es más que evidente que en esta presentación se permitirá la realización de preguntas por parte de los alumnos e, incluso, se estimulará, con el objetivo de buscar su participación y, por supuesto, aclarar el primer día todas las cuestiones que les preocupan.</p> <p><u>Exposición o lección magistral</u></p> <p>Consiste, básicamente, en la transmisión de una información. El profesor, a través de la comunicación verbal y visual, aporta al grupo de alumnos, considerado como un bloque homogéneo, una serie de conocimientos, que serán captados por el mismo de una forma pasiva. Este método se caracteriza por el papel protagonista desempeñado por el profesor, que implica en el alumno una actitud de total y constante atención.</p> <p>El momento de aplicación de este método será siempre el primer contacto del alumno con cada uno de los temas que componen la asignatura. Decisión completamente lógica y acertada, puesto que el alumno no puede conocer de antemano el enfoque y el tratamiento de cada uno de los temas, a los que, en general, suele ser la primera vez que se enfrenta.</p> <p><u>Debate o discusión abierta</u></p> <p>Consiste en la posibilidad de entablar diálogos entre los alumnos y entre éstos y el profesor, sobre temas que hayan sido expuestos por el profesor, encontrados en las consultas bibliográficas o experimentados personalmente por su práctica u observación. El debate sólo se planteará en aquellos temas de gran interés o que creen polémica, dejando que los propios alumnos sean los que participen de forma activa en el mismo y limitando el profesor su actuación al ejercicio de una correcta moderación y a la realización de conclusiones.</p> <p>El momento de aplicación de este método vendrá marcado por el interés y la coincidencia. Es decir, siempre que se considere interesante, el debate o discusión abierta será planteado después de la exposición teórica del profesor.</p>

Clases prácticas

**Información inicial:**

- En las sesiones prácticas se insistirá en la idea de que no se proponen recetas (educar no es como cocinar). Se aportarán ejemplos de actividades y dinámicas de trabajo colectivo.
- En las prácticas de esta asignatura, perteneciente al plan de estudios de una licenciatura, el objetivo principal no es la diversión, pasarlo bien, disfrutar (si se consigue, pues muy bien). El objetivo principal será el trabajo académico y la vivencia de unas actividades que pueden utilizarse en el futuro profesional de los actuales alumnos.
- En las sesiones prácticas y en las diferentes actividades y juegos de esta asignatura, el rendimiento y el resultado serán anecdóticos, sin trascendencia de ningún tipo. Sin embargo, el proceso de la propia actividad o juego será significativo y es a él a quien se dedicará toda la atención.
- En las sesiones prácticas se plantearán diversidad de juegos; pero también, y sobre todo, variantes y posibilidades en cada uno de los juegos, puesto que con ligeras variaciones los juegos podrán orientarse hacia los fines educativos programados.
- En las sesiones prácticas no se realizará calentamiento específico, puesto que nunca se tendrá el objetivo de competir por un resultado o una victoria. Existirá competición, pero sin el afán o necesidad de ganar. Esta circunstancia permite comenzar con un ritmo suave, que se irá incrementando a medida que los jugadores vayan entrando en la dinámica de los juegos y de las implicaciones físicas. Se reproduce el modelo de los niños con los juegos, ellos no realizan una fase previa de calentamiento para prepararse para jugar.
- Los alumnos que por motivos justificados no puedan tener una participación directa en las actividades propuestas, tomarán nota de la sesión, entregando en la siguiente un trabajo con su desarrollo y comentarios personales. No cumplir este requisito será como no asistir.
- Para el desarrollo de las sesiones prácticas se procederá con el siguiente esquema:
  1. Presentación de la sesión y de los juegos: tema principal y objetivos de la sesión, juegos y normas que los regulan, objetivos que se pueden alcanzar con su práctica y cualquier otro aspecto de interés (distribución de espacios, materiales, equipos, etc.).
  2. Realización práctica de la sesión y de los juegos programados: el grupo de alumnos experimentará el juego, procurando una vivencia directa de todas las posibilidades que ofrece. Su duración no estará delimitada de antemano, aunque se tendrá en cuenta una limitación temporal para dar posibilidad a la experimentación de varios juegos en cada sesión. La actividad se interrumpe siempre que se necesite realizar algún comentario y haya dudas o preguntas.
  3. Análisis y valoración de la sesión y de los juegos realizados: el profesor y los alumnos debatirán sobre las posibilidades de cada juego, la edad para la que es apropiado, las cualidades que favorece, los objetivos, la facilidad de aplicación en Educación Física, deporte, recreación, etc.

**Objetivos de los juegos en los que se insiste más durante el curso:**

- Conocimiento y dominio del espacio.
- Habilidades y destrezas motrices básicas (correr, andar, saltar, tumbarse, levantarse, trepar, empujar, tirar, etc.).
- Cualidades físicas: resistencia, fuerza, velocidad, coordinación.
- Habilidades y destrezas básicas predeportivas (bote, pase, recepción, tiro, lanzamiento, marcar, desmarcar, finta, etc.).
- Capacidades cognitivas: percepción, atención, resolución de problemas, creatividad.
- Capacidades actitudinales y valores: aceptación de la diferencia en destrezas, autoexigencia y afán de superación, valoración de los otros, valoración de la integración social, integración en actividades colectivas, respeto por las normas, respeto por los compañeros y adversarios, respeto por el árbitro, valoración del juego limpio sin violencia ni trampas, aceptación de las funciones en un equipo, rivalidad como estrategia y no como enfrentamiento, valoración del proceso y no sólo del resultado, cooperación-oposición aceptando resultado, valoración de juegos y deportes como patrimonio cultural, valoración del espíritu olímpico como unión de personas y pueblos, respeto por conservación y mejora del entorno natural, etc.
- Relación interdisciplinar (los juegos pueden unir disciplinas y dejar más clara la relación entre ellas a los alumnos).

**Distribución ECTS**

- N° créditos ECTS x 27 =  horas curso.

Actividade académica	Tipo de actividades	A	F (1)	B	C	D
		Horas presenciais	Factor estimado de horas non presenciais	Horas non presenciais	Horas totais (A + B)	Créditos ECTS (C ÷ 27)
Clases teóricas de aula	Lección magistral	8,5	1,5	12,75	<b>21,25</b>	
	Debates	2	2	4	<b>6</b>	
Clases prácticas	Sesiones dirigidas por profesor	21	0,5	10,5	<b>31,5</b>	
	Fichas de trabajo			10,5	<b>10,5</b>	
Traballo titorado	Traballos académicos dirixidos			40	<b>40</b>	
Seminarios, conferencias, congresos, obradoiros e/ou simposios		Voluntario				
Tutorías	Titorías clases teóricas de aula	10,75			<b>10,75</b>	
	Titorías clases prácticas					
Estudo de preparación de exames	Clases teóricas de aula					
	Clases prácticas					
Realización de exames	Exame clases teóricas					
	Exame prácticas					
Revisión de exames	Exame clases teóricas					
	Exame prácticas					
<b>Total</b>					<b>120</b>	(2)

(1) [F] Se non dispón dunha medida directa, pode utilizar o “Factor estimado de horas non presenciais” ou “factor de estimación de traballo persoal”. Define o número de horas de traballo persoal ou independente do alumnado (organización de apuntamentos, estudo, documentación, preparación de seminarios, etc.) por cada hora presencial que realiza respecto a cada unha das actividades.

- De acordo ao informe técnico “El crédito Europeo y el Sistema Educativo Español” propónse para a estimación de horas de traballo persoal do alumnado aplicar a seguinte equivalencia:

- 1 hora presencial de teoría → 1.5 - 2 h de traballo independente do alumnado ou de traballo persoal.
- 1 hora presencial de prácticas → 0,75 - 1 h. de traballo independente do alumnado ou de traballo persoal.

(2) Se non o fixo previamente, compróbe se o resultado é razoable segundo a taboa de simulación que acompañamos para cada titulación. Lembre que se trata dun exercicio teórico sen outro sentido ou validez.

<b>Recursos</b>
<p><b>Bibliografía básica:</b></p> <p>BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986): <i>Antropología del deporte</i>. Barcelona: Bellaterra.</p> <p>BLÁZQUEZ, D. (1986): <i>Iniciación a los deportes de equipo</i>. Barcelona: Martínez Roca.</p> <p>CAGIGAL, J.M. (1979): <i>Cultura intelectual y cultura física</i>. Buenos Aires: Kapelusz.</p> <p>CAILLOIS, R. (1958): <i>Teoría de los juegos</i>. Barcelona: Seix Barral.</p> <p>ELKONIN, B. (1980): <i>Psicología del juego</i>. Madrid: Visor.</p> <p>GRUPO ADARRA BIZKAIA (1984): <i>En busca del juego perdido</i>. Bilbao: Adarra.</p> <p>HUIZINGA, J. (1972): <i>Homo ludens</i>. Madrid: Alianza Editorial.</p> <p>ORLICK, J. (1990): <i>Libres para cooperar, libres para crear</i>. Barcelona: Paidotribo.</p> <p>PALACIOS, J. (2007): Técnicas Lúdicas. En Temprano, R. y González, F. <i>Manual del Monitor de Tiempo Libre</i>. (pp. 477-516). Valladolid: Junta de Castilla y León.</p> <p>PALACIOS, J. (1998): <i>Jugar es un derecho. Fundamentos pedagógicos del juego</i>. A Coruña: Xaniño Editorial.</p> <p>PALACIOS, J.; FRAGUELA, R. y VARELA, L. (1996): "Juegos cooperativos y competitivos para la Educación Física". CADERNOS TÉCNICO PEDAGÓGICOS DO INEF-GALICIA. Nº 21. La Coruña: Centro Galego de Documentación e edicións deportivas.</p> <p>PALACIOS, J.; FRAGUELA, R. y VARELA, L. (1996): <i>Xogos competitivos: educar na competición no ámbito da educación física</i>. Santiago: Edicións LEA.</p> <p>PALACIOS, J.; FRAGUELA, R. y VARELA, L. (1996): <i>Xogos cooperativos e actividades infantís: educar na cooperación no ámbito escolar</i>. Santiago: Edicións LEA.</p> <p>PALACIOS, J. (1995): "JUEGOS MOTORES". CADERNOS TÉCNICO PEDAGÓGICOS DO INEF-GALICIA. Nº 16. A Coruña: Centro Galego de Documentación e edicións deportivas.</p> <p>PALACIOS, J. (1995): <i>Xogos motores</i>. Santiago: Edicións LEA.</p> <p>PARLEBAS, P. (1988): <i>Elementos de sociología del deporte</i>. Málaga: U.I.D.A.</p> <p>RUIZ PÉREZ, L.M.; GUTIÉRREZ, M.; GRAUPERA, J.L., LINAZA, J.L. y NAVARRO, F. (2001): <i>Desarrollo, comportamiento motor y deporte</i>. Madrid: Síntesis.</p> <p>TRIGO AZA, E. (1994): <i>Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física</i>. Barcelona: Paidotribo.</p> <p>TRIGO AZA, E. (1989): <i>Juegos motores y creatividad</i>. Barcelona: Paidotribo.</p>
<p><b>Bibliografía complementaria:</b></p> <p>Se presenta a continuación una revisión bibliográfica sobre el Juego, extensa y útil, puesto que se clasifica por temas, con la intención de facilitar la búsqueda de los textos a los que se desee consultar.</p> <p><b>Juegos en el AGUA:</b></p> <p>BUCHER, W. (1986): <i>1000 exercices and jeux de natation</i>. Paris: Vigot.</p> <p>CAMIÑA, F. (1997): <i>Xogos acuáticos</i>. Santiago de Compostela: Edicións Lea.</p> <p>GONZÁLEZ, C.A. y SEBASTIANI, E.M. (2000): <i>Actividades acuáticas recreativas</i>. Zaragoza: INDE.</p> <p>HAASE, J. (1984): <i>Juegos en el agua</i>. Buenos Aires: Stadium.</p> <p>JARDI, C. (1996): <i>Movernos en el agua</i>. Barcelona: Paidotribo.</p> <p>LANUZA, F. y TORRES, A. (1989): <i>1.060 ejercicios y juegos de natación</i>. Barcelona: Paidotribo.</p> <p>MARTÍN, O. (1993): <i>Juegos y recreación deportiva en el agua</i>. Madrid: Gymnos.</p> <p>MORENO MURCIA, J.A. (2001): <i>Juegos acuáticos educativos</i>. Zaragoza: INDE.</p> <p><b>Juegos con CANCIONES y bailes:</b></p> <p>BAREILLES, O. (1977): <i>El folklore musical en la escuela: danzas y canciones folklóricas argentinas con acompañamiento para piano y guitarra</i>. Buenos Aires: Kapelusz.</p> <p>BLAKE, W. (1987): <i>Canciones de inocencia y de experiencia</i>. Madrid: Cátedra.</p> <p>BLANCO, X.L. (1992): <i>Cento catorce cancións galegas</i>. Santiago de Compostela: Compostela.</p> <p>CASTAÑER, M. (1992): <i>Unidades didácticas para primaria I. Bailando en la escuela, el cuerpo expresivo, material alternativo y percepción</i>. Barcelona: Paidotribo.</p> <p>CATEURA, M. (1991): <i>Tocar y cantar: colección de canciones de acompañamiento instrumental escolar</i>. Barcelona: Ibis.</p> <p>CONDE, J.L. (1997): <i>Las canciones motrices para el desarrollo de las habilidades motrices en educación infantil y primaria a través de la música</i>. Barcelona: INDE.</p> <p>ESCODERO, M.P. (1990): <i>Canciones populares y clásicas</i>. Madrid: Real Musical.</p> <p>ESCODERO, M.P. (1990): <i>Didáctica musical activa</i>. Madrid: Real Musical.</p> <p>LÓPEZ DE ARENOSA, E. (1992): <i>Solfeo de canciones</i>. Madrid: Real Musical.</p> <p>LOUREIRO, A. (1995): <i>Canciones para o ano</i>. Vigo: Edicións Xerais de Galicia.</p> <p>PALACIOS, J.; GÓNZALEZ, M.; OGANDO, L. y LÓPEZ, J. (1996): <i>Juegos con canciones</i>. A Coruña: Centro Galego de Documentación e Edicións Deportivas. Material audiovisual de 60 minutos. Realización: J.C.</p>

PENA BABIO.

VIGO, M. (1982): *Canciones para todos*. Buenos Aires: Stadium.

VV.AA. (1964): *Canciones y decires*. Madrid: Espasa Calpe.

WUYTACK, J. (1993): *Cantando, bailando*. Valencia: Nana Llibres.

WUYTACK, J. (1992): *Cantar y descansar*. Madrid: Real Musical.

#### **Juegos COOPERATIVOS:**

BROWN, G. (1992): *Qué tal si jugamos -otra vez-: nuevas experiencias de los juegos cooperativos en la educación popular*. Buenos Aires: Humanitas. Caracas: Centro Guarura-Paz Presente.

DEACOVE, J. (1991): *Juegos cooperativos de canicas*. Madrid: Asociación Pro Derechos Humanos.

GARAIGORDOBIL, M. (1992): *Juego cooperativo y socialización en el aula: un programa de juego amistoso, de ayuda y de cooperación para el desarrollo socio-afectivo en niños de 6 a 8 años*. Madrid: Seco Olea.

JARES, X.R. (1992): *El placer de jugar juntos: nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid: C.C.S. D.L.

JARES, X.R. (1989): *Técnicas e xogos cooperativos para tódalas idades*. A Coruña: Via Lactea–Nova Escola Galega.

ORLICK, J. (1986): *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.

PALACIOS, J. (1994): *Juegos con paracaídas*. A Coruña: Centro Galego de Documentación e Edicións Deportivas. Material audiovisual de 20 minutos. Realización: J.C. PENA BABIO. Colaboradores: Eva Candales Hermida y Alvaro Rivas Ares.

VELÁZQUEZ, C. (1995): *Ejercicios de juegos de Educación Física para Educación Primaria: fichero de juegos no competitivos*. Madrid: Escuela Española.

VV.AA. (1996): *Aprende a jugar, aprende a vivir*. Madrid: Asociación Pro-Derechos Humanos.

#### **Juegos DIVERSOS en educación:**

BANDET, J. y ABBADIE, M. (1975): *Cómo enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella.

BERNE, E. (1987): *Juegos en que participamos: Psicología de relaciones*. México: Diana.

BERRUZO Y ADELANTADO, P.P. (1990): *La pelota en el desarrollo psicomotriz*. Madrid: Núñez.

BLÁZQUEZ, E. (1986): *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Madrid: Cincel.

BORJA SOLE, M. (1980): *El juego infantil*. Barcelona: Oikus–Tau.

BRULÉ, H. (1975): *Los niños de 2 a 4 años en el parvulario*. Barcelona: Educación-Sociedad.

BUGALLO, A.; CASTRO, A.; LEONARDO, A.; LÓPEZ, X.; ORTEGA, M. y REY, P. (1996): *A Educación Física na primaria. Proxecto curricular e sesións de traballo*. Muros (A Coruña): Toxosoutos. 3 tomos (1º, 2º y 3º ciclo).

CAIATI, M.; DELAC, S. y MÜLLER, A. (1987): *Juego libre en el jardín de infancia*. Barcelona: Ediciones CEAC.

CAÑIZARES, J.M. (1992): *400 juegos y ejercicios por parejas para el desarrollo de las habilidades básicas*. Sevilla: Wanceulen.

CAROLI, R. (1990): *El gran libro de los juegos*. Barcelona: De Vecchi.

CRATTY, B. (1987): *Juegos didácticos activos*. México: Pax–México.

CRATTY, B. (1987): *Juegos escolares que desarrollan la conducta*. México: Pax–México.

CRATTY, B. (1977): *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. México: Pax–México.

DAVID, J. (1990): *Juegos y trabajo social: un nuevo auxiliar en la práctica*. Buenos Aires: Humanitas.

DIEM, L. (1980): *Deportes y juegos para niños (5 a 7 años)*. Buenos Aires: Paidós.

DIEM, L. (1974): *Gimnasia y juego de movimientos rítmicos para niñas*. Buenos Aires: Paidós.

DÖBLER, E. y DÖBLER, H. (1984): *Manual de juegos menores*. Buenos Aires: Stadium.

EDGREN, H. y GRUBER, J. (1971): *Juegos escolares para primaria*. México: Pax–México.

ELLISON, S. y GRAY, J. (1997): *365 juegos creativos. Para niños a partir de los 2 años*. Barcelona: Martínez Roca.

ERRÁZURIZ, P. y MARTÍN, L. (1987): *Aprender jugando. Preparación para la lectura y la escritura*. Madrid: Cincel.

FAURE, G. y LASCAR, S. (1981): *El juego dramático en la escuela*. Madrid: Cincel.

FESLIKENIAN, F. (1974): *Juegos formativos para sus hijos. ¡Desarrollad su inteligencia!* Barcelona: De Vecchi.

FRANCO, A. (1988): *Escribir: un juego literario*. Madrid: Alhambra.

GARCÍA ARTAL, A. Y OTROS (1992): *La educación física en educación primaria*. Documentos para la reforma; nº 16. Madrid: Alhambra Longman.

GARVEY, C. (1981): *El juego infantil*. Madrid: Morata.

GOURLAT, C. (1989): *Ideas para divertir a los niños*. Barcelona: Martínez Roca.

GUTTON, P. (1976): *El juego de los niños*. Barcelona: Nova Terra.

GUZNER, S. (1982): *72 juegos para jugar con el espacio y el tiempo*. Madrid: Popular.

HERNÁNDEZ ANTÓN, J.L. (1981): *Juegos*. Madrid: UNED.

HERNÁNDEZ, J.L. y MANCHÓN, J.I. (1984): *Banco sueco*. Madrid: Gymnos.

IMERONI, A. y MARGAIRA, R. (1980): *Erase una vez la gimnasia. Una experiencia de actividad lúdico-motora en la escuela primaria*. Barcelona: Gedisa.

KAMII, C. y VRIES, R. de (1988): *Juegos colectivos en la Primera enseñanza. Implicaciones de la teoría*

de Piaget. Madrid: Visor.

LIMBOS, E. (1986): *Grandes juegos de interior*. Barcelona: Hogar del Libro.

LUQUE, F. y LUQUE, S. (1995): *Guía de Juegos Escolares con compañeros: fuerza, potencia, atención*. Madrid: Gymnos.

MELLENDEZ, M.; ENRIQUEZ, E. y FALKOWSKI, M. (1988): *Aprendiendo a jugar: el juego como medio didáctico*. Madrid: Esteban Sanz.

MENDEZ, A. (1994): *Juegos dinámicos de animación para todas las edades*. Madrid: Gymnos.

MIR, V. (1997): *Juegos de fantasía en los parques infantiles para niños y niñas a partir de 2 años*. Madrid: Narcea.

MOYLES, J.R. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata.

NARGANES, J.C. (1993): *Juego y desarrollo curricular en Educación Física*. Sevilla: Wancuelen.

OPENHEIM, J.F. (1990): *Los juegos infantiles*. Barcelona: Martínez Roca.

PAUSEWANG, E. (1977): *Juegos didácticos*. Buenos Aires: Kapelusz.

PAVEY, D. (1982): *Juegos de expresión plástica*. Barcelona: CEAC.

PELEGRIN, A. (1984): *Cada cual que atienda su juego*. Madrid: Cincel.

RODRÍGUEZ, M. y KETCHUM, M. (1992): *Creatividad en los juegos y juguetes*. México: Editorial Pax México.

RÜSSEL, A. (1970): *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.

SANTOS HERNANDEZ, S.J. (1986): *Juegos de los niños en las escuelas y colegios*. Barcelona: De Olañeta.

SANUY, C. y CORTÉS, L. (1974): *Enseñar a jugar*. Madrid: Marsiega.

SCHMIDT, G. (1989): *Juegos para escolares*. Málaga: Unisport.

SEYBOLD, A. (1975): *Practicar y jugar con el aro*. Buenos Aires: Kapelusz.

TCHAKAROVA, I. (1983): *El juego en grupo. Juegos basados en la psicomotricidad*. Madrid: Anaya.

TORBERT, M. (1987): *Juegos para el desarrollo motor*. México: Pax-México.

TOURTET, L. (1978): *Jugar, soñar, crear*. Madrid: Atenas.

VV.AA. (1994): *Todos los juegos del mundo*. Barcelona: Planeta.

ZAPATA, O. (1989): *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax México.

#### **Juegos de INTEGRACIÓN y DISCAPACIDADES:**

ADAMS, R.C. (1978): *Juegos, deportes y ejercicios para personas en desventaja física*. Buenos Aires: Paidós.

ALMONACID, V. y CARRASCO, M.J. (1989): *El juego en los niños ciegos y deficientes visuales*. Madrid: ONCE.

ALVAREZ, G. (1990): *Guía para una educación física no sexista*. Madrid: Secretaría de Estado de Educación.

ARRÁEZ, J.M. (1997): *¿Puedo jugar yo? El juego modificado. Propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales*. Granada: Proyecto Sur.

BENOS, J. (1979): *Educación psicomotriz en la infancia inadaptada*. Buenos Aires: Panamericana.

BROWNE, N. (1988): *Hacia una educación infantil no sexista*. Madrid: Centro de Publicaciones del M.E.C.

CAMPLO, J. (1984): *Actividades creativas en la educación especial: motricidad y lenguaje*. Barcelona: CEAC.

ESPINOSA, A. (1995): *Iguals pero diferentes: un modelo de integración en el tiempo libre*. Madrid: Popular.

GARCÍA, J.A. (1992): *Actividades físicas y deportes para minusválidos*. Madrid: Campomanes.

GONZÁLEZ, L. (1990): *Psicomotricidad para deficientes visuales (4-7 años)*. Salamanca: Amaru.

MARTÍN, F. (1988): *Educación Física y deportes para minusválidos psíquicos*. Madrid: Gymnos.

PICQ / VAYER (1985): *Educación psicomotriz y retraso mental*. Barcelona: Científico-Médica.

RAPPAPORT, L. (1989): *Creative play activities for children with disabilities*. Illinois: Human Kinetics books.

TORBET, M. y BENAVIDES, H. (1982): *Juegos para el desarrollo motor: crecimiento integral para todos los niños con o sin problemas*. México: Pax.

VV.AA. (1987): *Juegos sin barreras*. Barcelona: Federación de Entidades Colaboradoras con el Minusválido.

WINNICK, J.P. (1990): *Adapted physical education and sport*. Illinois: Human Kinetics books.

ZAMBRANA, J.M. (1987): *La educación física y los disminuidos psíquicos*. Madrid: Alhambra.

ZURHT, R. (1986): *Educación del movimiento y del cuerpo en niños discapacitados físicamente*. Buenos Aires: Panamericana.

#### **Juegos con MATERIALES y DEPORTES ALTERNATIVOS:**

ARTIGA, C. (1983): *El material escolar*. Barcelona: Vic.

BLANDEZ, J. (1995): *La utilización del material y del espacio en Educación Física: propuesta y recursos didácticos*. Barcelona: Inde.

BUCHER, W. (1995): *1000 ejercicios y juegos de deportes alternativos: goba, squash, minitenis, intercrosse, hockey, thoubball, beisbol, rugby, fútbol americano, frisbee y otros*. Barcelona: Hispano Europea.

BUGUIN, J.C. (1979): *El monopatín*. Madrid: N.S.

CAPÓN, J. (1990): *Actividades con cubiertas de neumáticos y paracaídas*. Barcelona: Paidós.

CORIA, R. (1987): *Manual de prebeisbol*. Barcelona: Real Federación Española de Béisbol y Sofbol.

FRODIN, M. y MESSMAN, F. (1990): *Skateboard*. Barcelona: Noray.

GOULD, M. (1980): *Construye monopatines y otros deslizadores con ruedas*. Madrid: Altea.

HERNÁNDEZ, M. (1994): *Juegos y Deportes Alternativos*. Madrid: Manuel Hernández.

HERNÁNDEZ, M. (1984): *Disfruta tu tiempo libre con el bádminton*. Madrid: C.S.D.

JARDÍN PINYOL, C. Y RIUS SANT, J. (1992): *1000 ejercicios y juegos con material alternativo*. Barcelona: Paidotribo.

LEHN, D. (1991): *¡Agáchate y vuélvete a agachar! Malabares para todos*. Madrid: Frakson.

MARQUÉS, J.L. (1997): *Iniciación a juegos y deportes alternativos*. Madrid: Escuela Española.

MOREL, A. y OUAKI, G. (1987): *Todo sobre el skateboard*. Barcelona: L. de Caralt.

PALACIOS, J. y ABRALDES, J.A. (2000): *Juegos con material alternativo: ¡Vamos a dar la lata!* A Coruña: Xaniño Editorial.

PIÑANGO, CH. y MARTÍN FRANCÉS, S. (1994): *Construcción de juguetes con material de desecho*. Madrid: Editorial Popular.

RODRÍGUEZ RUIZ, J.A. (1987): *Gimnasia. Sillas y neumáticos como elementos de trabajo*. Madrid: Alhambra.

RHUE, B. y DARNELL, E. (1990): *Boomerang*. Sevilla: Progenisa.

RUIZ ALONSO, J.G. (1991): *Juegos y Deportes alternativos*. Lérida: Agonos.

SHER, B. (1996): *Juegos estupendos con juguetes improvisados*. Barcelona: Martínez Roca.

VELÁZQUEZ, A. y MARTÍNEZ, A. (1994): *Juegos y formas jugadas con materiales alternativos*. Alcalá de Guadaíra: CEP.

VELÁZQUEZ, C. (1996): *Actividades prácticas en Educación Física. Cómo utilizar materiales de desecho*. Madrid: Escuela Española.

VIROSTA, A. (1994): *Deportes alternativos. En el ámbito de la Educación Física*. Madrid: Gymnos.

VIROSTA, A. (1993): *Iniciación al disco volador*. Madrid: Gymnos.

VV.AA. (1991): *THAOS. Deportes alternativos nº 1*. Madrid: Quinta Alternativa.

VV.AA. (1991): *THAOS. Deportes alternativos nº 2*. Madrid: Quinta Alternativa.

VV.AA. (1979): *Monopatín (skateboard)*. Barcelona: Aura.

**Juegos en la NATURALEZA:**

ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE CANADA (1987): *Juegos al aire*. Barcelona: Martínez Roca.

BOULANGER, L.; LIMBOS, E. y MAISON, F. (1986): *Juegos de playa*. Barcelona: Hogar del Libro.

Brites, G. (1990): *Un lugar para jugar: el espacio imaginario*. Buenos Aires: Bonum.

CAMERINO, O. y CASTAÑER, M. (1994): *1001 ejercicios y juegos de recreación*. Barcelona: Paidotribo.

CORNELL, J. (1994): *Compartir el amor por la naturaleza. Juegos y actividades para todas las edades*. Barcelona: Ibis.

CUENCA, M. (1984): *Educación para el ocio: actividades escolares*. Madrid: Cincel.

DIEGO, J. (1995): *Juegos al aire libre: educación infantil y primaria*. Madrid: Escuela Española.

EVANS, D. (1994): *Jugar con el aire*. Barcelona: Ediciones B.

FERREÑA, S. (1994): *Juegos para un día de campo*. México: Selector.

FERNÁNDEZ, F. (1996): *Meloso todo de los juegos de la calle*. Madrid: Santillana.

FLURI, H. (1992): *1000 ejercicios y juegos de Tiempo Libre*. Barcelona: Hispano Europea.

GAMBOA, S. (1992): *Juegos para campamentos*. Buenos Aires: Bonum.

GAMBOA, S. (1991): *Aprender jugando con la naturaleza*. Maipu (Argentina): Bonum.

GONZÁLEZ, F. (1997): *Noches de fiesta: veladas, juegos nocturnos, fuegos de campamento*. Madrid: Ccs.

HÉOMET, B. (1986): *Actividades en la naturaleza*. Barcelona: Hogar del Libro.

HUOT, F. (1987): *Juegos al aire libre*. Barcelona: Martínez Roca.

LIMBOS, E. (1988): *Fiestas deportivas al aire libre*. Barcelona: Hogar del Libro.

LIMBOS, E. (1986): *Grandes juegos: juegos tipo, esquemas, elementos, el animador, el terreno, las técnicas*. Barcelona: Hogar del Libro.

LÓPEZ, A. (1992): *Juegos, fiestas y diversiones en la América Española*. Madrid: Mapfre.

MARTÍNEZ, R. (1986): *Juegos de los indios norteamericanos para jugar en la naturaleza*. Madrid: Miraguano.

MUGARDES, F. (1986): *Juegos de ecología*. Madrid: Alhambra.

NOVO, M. (1988): *Juegos de educación ambiental: texto-guía para el profesor de nivel ciclo superior de E.G.B.* Madrid: ICONA.

PAPAVENTOS EDUCACIÓN AMBIENTAL (1996): *Os xogos do vento verde: xogos cooperativos sobre o medio ambiente*. Santiago de Compostela: Naturaleza Galega.

PASSATORE, F. (1985): *Yo soy el árbol: tú, el caballo*. Barcelona: Hogar del Libro.

PORTMANN, M. (1987): *Juegos al aire libre*. Madrid: Esteban Sanz.

RAYMONDE, M.; BOULANGER, J. y MAINE, M.C. (1978): *Juegos y actividades a la orilla del mar*. Barcelona: Vilamala.

REYNAUD, T. (1966): *Juegos para campo y bosque*. Barcelona: Vilamala.

SCHMIDT, G. (1995): *Juegos de movimiento y para el tiempo libre*. Málaga: Instituto Andaluz del Deporte.

TAYLOR, J. (1993): *Guía de simulación y de juegos para la educación ambiental: programa internacional de educación ambiental UNESCO-PNUMA*. Madrid: Los libros de la Catarata.  
 VAQUETTE, P. (1996): *Juegos para descubrir la naturaleza*. Barcelona: Martínez Roca.  
 VILA, L. (1992): *Ecojuegos: juegos y actividades para todos los que aman la vida*. Buenos Aires: Bonum.  
 VINELLA, B. (1992): *El libro de los juegos en casa y al aire libre*. Barcelona: De Vecchi.  
 VV.AA. (1996): *Senderismo, barranquismo, puenting*. Barcelona: Plaza y Janes.  
 VV.AA. (1988): *Actividades físico-deportivas en la naturaleza*. Madrid: ADELEF – Comunidad de Madrid.

**Juegos POPULARES y tradicionales:**

BRANDIN FEIJOO, C. (1986): *Os xogos dos nosos rapaces*. Orense: Caixa Ourense.  
 CAZORLA NÚÑEZ, M.J. (1988): *Juegos infantiles de Vera*. Almería: Cajal.  
 GUILLEMARD, G.; MARCHAL, J.C.; PARENT, M.; PARLEBAS, P. y SCHMITT, A. (1988): *Las cuatro esquinas de los juegos*. Lérida: Agonos.  
 MORENO, C. (1993): *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Madrid: Gymnos.  
 PEREZ Y VERDES, R. y TABERNERO (1997): *Xogos populares en Galicia*. Santiago: Edicións Lea.  
 PEREZ Y VERDES, R. y TABERNERO (1986): *Xogos populares en Galicia*. A Coruña: Xunta de Galicia.  
 ROMANI, A. (1979): *Xogos infantís de Galicia*. Santiago de Compostela: Follas Novas.  
 SANTAMARÍA, F.J. (1987): *El juego de bolos en las sierras de Cazorla y Segura: un juego tradicional andaluz*. Málaga: Unisport.  
 VV.AA. (1990): *Juegos y deportes autóctonos de Canarias: primeras jornadas de juegos y deportes autóctonos*. Las Palmas: Universidad de Las Palmas.

**Juegos PREDEPORTIVOS:**

CARON, J. y PELCHAT, C. (1987): *Apprentissage des sports collectifs: hockey, basket*. Quebec: Université du Quebec.  
 CEBOLLA LÓPEZ, F. (1981): *Juegos con balón*. Barcelona: Vilamala.  
 FLOSDORF, P. y RIEDER, H. (1970): *Deportes y juegos en grupo*. Buenos Aires: Kapelusz.  
 FUSTE, X. (1996): *Juegos de iniciación a los deportes colectivos*. Barcelona: Paidotribo.  
 GALLANT, M. (1985): *Juegos deportivos*. Barcelona: Vilamala.  
 GARCÍA-FOGEDA, M.A. (1987): *El juego predeportivo en la educación física y el deporte*. Madrid: Pila Teleña.  
 GONZALEZ MILLAN, C. (1987): *Juegos y Educación Física*. Madrid: Alhambra.  
 JOYNSON, C. (1973): *Juegos deportivos. Iniciación escolar al deporte*. Barcelona: Hispano Europea.  
 SCHULTZ, H. (1976): *Por el juego al atletismo*. Buenos Aires: Kapelusz.  
 SEGURA, J. (1989): *1.009 ejercicios y juegos de fútbol*. Barcelona: Paidotribo.

**TEORÍAS acerca del juego:**

ANTONELLI, F. y SALVINI, A. (1982): *Psicología del deporte*. Valladolid: Miñón.  
 ANTÚNEZ, S. Y OTROS (1992): *Del Proyecto Educativo a la Programación de Aula. El qué, el cuándo y el cómo de los instrumentos de la planificación*. Barcelona: Graó.  
 BALLY, G. (1965): *El juego como expresión de la libertad*. México: Fondo de Cultura Económica.  
 BARREAU, J.J. y MORNE, J.J. (1991): *Epistemología y antropología del deporte*. Madrid: Alianza Deporte.  
 BUITENDIJK, F. (1935): *El juego y su significado*. Madrid: Revista de Occidente.  
 CAGIGAL, J.M. (1981): *¡Oh Deporte! (Anatomía de un gigante)*. Valladolid: Miñón.  
 CAGIGAL, J.M. (1981): *Deporte: espectáculo y acción*. Barcelona: Salvat.  
 CAGIGAL, J.M. (1975): *El deporte en la sociedad actual*. Madrid: Editorial Prensa Española.  
 CAGIGAL, J.M. (1966): *Deporte, Pedagogía y Humanismo*. Madrid: C.O.E.  
 CAGIGAL, J.M. (1957): *Hombres y Deporte*. Madrid: Taurus.  
 CAZORLA, L.M. (1979): *Deporte y Estado*. Barcelona: Labor.  
 CHATEAU, J. (1958): *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kapelusz.  
 CONSEJO DE EUROPA - CONSEJO SUPERIOR DE DEPORTES: "Carta europea del deporte".  
 CONSEJO DE EUROPA - CONSEJO SUPERIOR DE DEPORTES: "Código de ética deportiva. Quien juega limpio, gana".  
 DECROLY, O. y MONCHAMP, E. (1983): *El juego educativo*. Madrid: Morata.  
 DELGADO, J.M.R. (1991): *La felicidad*. Madrid: Ediciones T.H.  
 DÍAZ-PLAJA, F. (1984): *Apuntes para una Historia del Juguete*. Barcelona: Bruguera.  
 DURAND, M. (1988): *El niño y el deporte*. Barcelona: Paidós.  
 EINSTEIN, A. (1981): *Mi visión del mundo*. Barcelona: Tusquets.  
 FERREIRA DE OLIVEIRA, J.N. (1979): *Antropología do jogo. Antología de textos*. Lisboa: ISEF.  
 FINGERMANN, G. (1970): *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: Ateneo.  
 GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A. (1993): *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*. Barcelona: Anthropos.  
 GRUPPE, O. (1976): *Teoría pedagógica de la Educación Física*. Madrid: INEF.  
 HUIZINGA, J. (1938): *Homo ludens*. Haarlem: Tjeenk Willink.  
 JACQUIN, G. (1958): *La educación por el juego*. Madrid: Atenas.  
 LAPIERRE, A. (1984): *Educación psicomotriz en la escuela maternal*. Barcelona: Científico-Médica.

LE BOULCH, J. (1983): *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento a los seis años*. Madrid: Doñate.  
 LEIF Y BRUNELLE (1978): *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapelusz.  
 LINAZA, J. (1991): *Jugar y aprender*. Madrid: Alhambra Longman.  
 LINAZA, J. y MALDONADO, A. (1987): *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Antrhropos.  
 LISON, C. (1979): *Antropología cultural de Galicia*. Madrid: Akal.  
 MARÍAS, J. (1971): *Tres visiones de la vida humana*. Navarra: Salvat.  
 MARÍN IBAÑEZ, R. (1986): *Principios de la educación contemporánea*. Madrid: Rialp.  
 MONEDERO, C. (1982): *La evolución psicológica del hombre*. Barcelona: Salvat.  
 MOOR, P. (1981): *El juego en la Educación*. Barcelona: Herder.  
 NEWSON, J. y NEWSON, E. (1984): *Juguetes y objetos para jugar*. Barcelona: CEAC.  
 PAPALIA, D. y WENDKOS, S. (1992): *Desarrollo humano*. Santafé de Bogotá (Colombia): Interamericana.  
 TONUCCI (1983): *Con ojos de niño*. Barcelona: Barcanova.  
 TONUCCI (1985): *Niño se nace*. Barcelona: Barcanova.  
 TRILLA, J. (1985): *La escuela fuera de la escuela*. Barcelona: Planeta.  
 VALLEJO-NÁJERA, A. (1987): *Mi hijo ya no juega, solo ve la televisión*. Madrid: Ediciones Temas de Hoy.  
 VÁZQUEZ, B. (1989): *La Educación Física en la Educación Básica*. Madrid: Gymnos.  
 VV.AA. (1972): *Teorías sobre el origen del deporte*. CITIUS, ALTIUS, FORTIUS. Madrid: INEF.  
 WALLON, H. (1984): *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Grijalbo.  
 WALLON, H.; PIAGET, J.; y OTROS (1982): *Los estadios en la psicología del niño*. Buenos Aires: Nueva Visión.  
 WINNICOT, J. (1979): *Realidad y juego*. Barcelona: Granica.

**Recursos web:**

<http://www.efdeportes.com/> - Revista digital con trabajos interesantes en el área de la Educación Física y deportes, entre ellos algunos de gran nivel sobre juegos, juegos tradicionales y variantes.

<http://es.geocities.com/aioneta/> - Página que pretende ser una herramienta para aquellas personas que se dedican a la enseñanza de la Educación Física. En ella se pueden encontrar juegos para niños y niñas de Educación Primaria, sesiones y enlaces de interés.

<http://www.inde.com/> - Editorial con publicaciones de interés en el campo de la Educación Física, deportes y juegos.

<http://www.inderef.com/> - Revista digital de Educación Física y deporte, que ofrece un espacio donde poder compartir las experiencias e investigaciones de los profesionales del deporte, así como de maestros y profesores de Educación Física.

<http://www.juegosdeef.8m.com/> - Página dirigida a todos los profesionales o personas relacionadas con la Educación. Se aportan juegos y sesiones para ayudar en clases, campamentos, fiestas, etc. Admite colaboraciones con la intención de ampliar los contenidos.

<http://www.juegosdetiempolibre.com/> - Página que incluye recursos y juegos de Tiempo Libre. Presenta una recopilación de juegos en un formato sencillo y útil, que puede servir de ficha de mano para el monitor.

<http://www.libreriadeportiva.com/> - Librería deportiva virtual, con publicaciones de interés en el campo de la Educación Física, deportes y juegos.

<http://www.paidotribo.com/> - Editorial con publicaciones de interés en el campo de la Educación Física, deportes y juegos.

<http://www.pilatelena.com/> - Editorial y librería con publicaciones de interés en el campo de la Educación Física, deportes y juegos.

<http://www.revistaeducacion.mec.es/> - Revista digital del Ministerio de Educación y Ciencia, centrada en "La tarea de enseñar: atraer, formar, retener y desarrollar buen profesorado", con la publicación de monográficos, investigaciones y estudios, ensayos e informes, experiencias educativas y reseñas de libros.

<http://www.tiempolibre.org/> - Página ofertada para toda la gente que realiza actividades de Tiempo Libre, con secciones de juegos, animación, malabarismo, voluntariado y senderismo.

**Outros materiais de apoio:**

--

**Avaliación**

**Consideracións xerais:**

El enfoque que se pretende dar a la evaluación es el de un proceso dinámico, en el que se comparan los objetivos previos con los resultados finales. En ella, además de valorar los datos del alumno, se intentará considerar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de conseguir una mejora continuada de la actividad educativa.

Considerando que la educación es un proceso que se desarrolla a lo largo del tiempo y que los factores educativos actúan en momentos diferentes, la evaluación no puede situarse, únicamente, al final del curso. Por lo tanto, se realizará una evaluación continuada, presente durante todo el curso, que permita la corrección oportuna de métodos y procedimientos utilizados, en función de los resultados que se van obteniendo y antes de que sea demasiado tarde.

De esta forma, la calificación se reducirá al resultado final de una evaluación en la que el profesor intentará ser lo más justo y objetivo posible, después de valorar todos y cada uno de los factores que forman parte del proceso educativo, entre los que destacan:

- La labor desarrollada diariamente por el alumno, asistencia y participación en clase.
- La valoración objetiva de todas las actividades planteadas: trabajos, fichas, diario, etc.

Objetivos de la evaluación:

- Desde el punto de vista del programa educativo:
  1. Conocer si se consiguen los objetivos planteados.
  2. Comprobar la utilidad de los contenidos.
  3. Determinar la eficacia de los medios y métodos utilizados.
- Desde el punto de vista de los alumnos:
  1. Facilitarles información sobre el proceso educativo.
  2. Contribuir a determinar sus aptitudes y actitudes.
  3. Orientarles y aconsejarles en función de los anteriores.
- Desde el punto de vista del profesor:
  1. Adquirir la información suficiente para poder reorientar y perfeccionar la planificación de la asignatura.
  2. Conocer la eficacia de su labor educativa.

**Aspectos e criterios de avaliación:**

La calificación o nota final de cada alumno será el resultado de valorar los siguientes aspectos de la evaluación continuada:

**- Asistencia y participación activa de los alumnos en clase – equivalente al 50% de la nota final.**

La presencia de los alumnos durante el desarrollo de las sesiones teóricas y prácticas será obligatoria, así como su participación directa en todas las actividades que se planteen, tanto en las sesiones teóricas mediante intervención en debates o planteamiento de cuestiones, como en las sesiones prácticas mediante la intervención en los juegos y prácticas que se realicen.

Para la participación en este proceso de evaluación continuada no se permitirá la superación de un 20% de faltas.

El control sobre la asistencia y participación activa de los alumnos se efectuará mediante listado de asistencia y la realización diaria de la "Ficha de sesión teórico-práctica de Juegos", que debe efectuarse al finalizar cada sesión (tanto teórica como práctica) y que podrá ser solicitada por el profesor en cualquier momento.

Estas fichas se convertirán al final del curso en un "Diario o Memoria de Juegos", que se realizará atendiendo a la siguiente estructura: índice, introducción, objetivos, fichas, comentarios personales

sobre las sesiones teóricas, comentarios personales sobre las sesiones prácticas, conclusiones y bibliografía.

**- Realización de trabajos sobre los contenidos teórico-prácticos de la asignatura - equivalente al 50% de la nota final.**

Todos los contenidos teórico-prácticos de la asignatura se asimilarán y desarrollarán mediante trabajos, distribuidos temporalmente a lo largo del cuatrimestre y con un equilibrio entre los que serán de carácter individual y los que se realizarán en grupo. Estos trabajos tratarán sobre el temario teórico y práctico de la asignatura, se elaborarán de acuerdo con la información aportada por el profesor y serán entregados en las fechas fijadas previamente.

**- Otras alternativas.**

Al margen de los apartados que componen la evaluación, y con el objetivo de enriquecer el proceso educativo incrementando las fuentes de información de los alumnos, se podrán valorar diferentes actividades que sean suficientemente justificadas y relacionadas con la asignatura: cursos, seminarios, congresos, conferencias, publicaciones, etc. Estas actividades podrán contribuir a una mejora de la nota final, sobre todo si son relacionadas con el campo de la experiencia directa.

El control de estas actividades será realizado mediante un cuadrante, conocido periódicamente por los alumnos, con el objetivo de que tengan información suficiente y actualizada de todo el proceso y de su participación en el mismo.

Para superar la asignatura se debe alcanzar, como mínimo, una puntuación final de 5 sobre 10, y tener aprobados los dos apartados que componen la evaluación.

**Orientacións para o estudo:**

**Ficha de sesión teórico-práctica de Juegos:**

- Se presentará incluyendo, como mínimo, los contenidos contemplados en la propuesta de ficha facilitada por el profesor, pero se podrán incorporar otros aspectos de interés, así como otro tipo de formato. Se aconseja su realización inmediata al finalizar cada sesión, ya que al estar reciente la vivencia de los juegos y la dinámica realizada se podrá cumplimentar sin olvidar aspectos relevantes.

**Diario o Memoria de Juegos:**

- Debe contener todas las sesiones realizadas durante el curso. También debe incorporar las sesiones a las que no se ha podido asistir, pero en este caso elaborándolas con información facilitada por compañeros que sí asistieran y participaran en las mismas.

**Trabajos sobre los contenidos teórico-prácticos:**

- Todos los trabajos presentados deberán ajustarse obligatoriamente a la siguiente estructura: índice, introducción, contenido (con tantos apartados como sean necesarios), conclusión y bibliografía. El formato, carácter individual o grupal, cuestiones a desarrollar y fecha de entrega serán facilitados por escrito por el profesor. Los trabajos serán devueltos a los alumnos con información acerca de las correcciones (fallos y aciertos) y de la calificación obtenida.

**Dinámica en las sesiones de aula:**

- En las sesiones de aula se insistirá en la participación de los alumnos. El profesor presentará el tema utilizando recursos audiovisuales u otro tipo de dinámicas que favorezcan la participación activa y la comprensión de los temas tratados.

**Dinámica en las sesiones prácticas:**

- En las sesiones prácticas se insistirá en la participación de los alumnos, con una dinámica ya comentada en el apartado de Metodología.

**Pautas para a mellora e a recuperación:**

- Las consultas con el profesor se podrán realizar de forma directa en las sesiones de aula o en las sesiones prácticas, así como en el despacho (horarios de tutorías establecidos) o por correo electrónico.
- Es aconsejable establecer una cita previa con el profesor en los horarios de tutorías, para evitar esperas por la coincidencia de varios alumnos o grupos.

**Fallos más frecuentes y cómo solucionarlos:**

- **Contestación incorrecta:** no se contesta lo que pide el enunciado. **Solución:** leer bien y entender correctamente antes de contestar.
- **Contestación incompleta:** sólo se contesta una parte de lo que pide el enunciado. **Solución:** leer bien y entender correctamente antes de contestar.
- **Brevedad:** se contesta con tanta brevedad que el trabajo parece una suma de telegramas y no se profundiza suficientemente en lo que se pide. **Solución:** dejar a un lado la dinámica de "hacer lo menos posible" e implicarse verdaderamente en el tipo de evaluación que estamos llevando a cabo. No sólo hay que realizar y entender todos los trabajos, también es necesario implicarse en ellos y demostrarlo.
- **Faltas de ortografía:** son numerosas las faltas de ortografía y es vergonzoso en segundo curso de una carrera universitaria. Las faltas de ortografía no se consentirán y los trabajos con ellas serán devueltos sin corregir ni evaluar. **Solución:** consultar en el diccionario todas las dudas que se tengan al respecto, realizar el trabajo y volver a leerlo antes de entregar, corrigiendo cualquier falta que se detecte.
- **Bajo nivel en la presentación:** el trabajo se presenta de cualquier forma, sin cuidar que la letra sea clara, con tachones, sin espacios ni separaciones entre las diferentes partes, sin ningún cuidado por la imagen, sin respetar los márgenes (superior, inferior, derecho e izquierdo) y llevando el texto hasta el mismo borde. **Solución:** dejar a un lado la dinámica de "acabar el trabajo lo antes posible" e implicarse verdaderamente en el tipo de evaluación que estamos llevando a cabo. La imagen que refleja el trabajo es la del propio alumno, por lo que hay que preocuparse de dar el mejor reflejo posible de uno mismo, intentando dejar claro que la asignatura y sus trabajos interesan hasta el punto de hacerlo patente.
- **Trabajos sin grapar, con clips o metidos en fundas:** los trabajos no deben presentarse en folios sueltos o metidos en fundas o carpetas, por el riesgo de posibles extravíos y la pérdida de tiempo para el profesor. **Solución:** entregar el trabajo grapado o encuadernado, pero nunca en fundas ni en sistemas que faciliten su extravío o la pérdida del tiempo del profesor (clips, fundas plásticas, carpetas). En algunos casos se podrá presentar en formato digital, con un ahorro evidente de papel.

**Conclusión:**

Si hay dudas, preguntar al profesor antes de realizar el trabajo (en las clases el profesor siempre pregunta varias veces a los alumnos si tienen algún tipo de duda sobre la asignatura o los trabajos). La mejor forma de saber algo es a través de la comunicación y es el profesor quien tiene la información y quien conoce los criterios.

**HORARIOS DE CLASE**

Profesor/a 1					
Nome					Lingua
José Palacios Aguilar					Castellano (y gallego con los alumnos que lo eligen)
Horarios 1º Cuadrimeste					
Hora	Luns	Martes	Mércores	Xoves	Venres
9,00-10,00			Práctica Grupo B Pabellón I		9,30-10,30 Práctica Grupo D Pabellón II
10,00-11,00			Práctica Grupo A		10,30-11,30 Práctica

			Pabellón I		Grupo A Pabellón II
11,00-12,00					12,00-13,00 Práctica Grupo C Pabellón U.M.
12,00-13,00	Teoría Grupos ABCD Salón de Actos				13,00-14,00 Práctica Grupo B Pabellón U.M.
13,00-14,00			Práctica Grupo D Tatami		
14,00-15,00			Práctica Grupo C Pabellón I		

**HORARIOS DE EXAME – No se contempla el examen en la evaluación de esta asignatura, por lo que las fechas siguientes se corresponden con las fechas límites de entrega de trabajos.**

**Convocatorias e horarios**

Convocatoria	Día	Hora	Centro	Aula
December	15-12-08	18,00	Facultad de CC. Deporte y EF	Pendiente de asignación
1º Cuadrimestre	06-02-09	16,00	Facultad de CC. Deporte y EF	Pendiente de asignación
2º Cuadrimestre / Xuño				
Setembro	04-09-09	16,00	Facultad de CC. Deporte y EF	Pendiente de asignación