



GUÍA DOCENTE
PARTE GENERAL

1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado:	Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
Doble Grado:	
Asignatura:	Habilidades Motrices Básicas y Juegos Motores
Módulo:	
Departamento:	Deporte e Informática
Semestre:	Segundo
Créditos totales:	22,2
Curso:	1º
Carácter:	Obligatoria
Lengua de impartición:	Español

Modelo de docencia:	C1	
a. Enseñanzas Básicas (EB):		50%
b. Enseñanzas de Prácticas y Desarrollo (EPD):		50%
c. Actividades Dirigidas (AD):		

GUÍA DOCENTE
PARTE GENERAL

2 RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Responsable de la asignatura Julio Herrador Sánchez	
Nombre:	Julio Herrador Sánchez
Centro:	Facultad del Deporte
Departamento:	Deporte e Informática
Área:	Educación Física y Deportiva
Categoría:	Profesor Contratado Doctor
Horario de tutorías:	Lunes y Miércoles
Número de despacho:	Edificio 14 14.4.28
E-mail:	jahersan1@upo.es
Teléfono:	954 977 867 (+ 34)

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

3. UBICACIÓN EN EL PLAN FORMATIVO

3.1. Descripción de los objetivos

El objetivo principal de la asignatura Habilidades Motrices Básicas y Juegos Motores es contribuir a que el alumno, como futuro Graduado 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.

- Conocer de la taxonomía de los juegos.
- Analizar los factores que intervienen en la práctica de los juegos.
- Conocimiento de un amplio repertorio de juegos que se puedan aplicar en cualquier situación y contexto.
- Saber programar, corregir, dirigir y animar una sesión de juegos aplicados a la actividad física.
- Saber utilizar el juego y las habilidades básicas como proceso de iniciación deportiva.
- Conocer, analizar y valorar los aspectos educativos y formativos de los juegos populares, autóctonos y tradicionales que surgen del propio contexto cultural.
- Procurar que los contenidos del juego sean presentados proporcional y equitativamente según el grado de desarrollo del niño.
- Conocer de los juegos competitivos en función de su significado, número de participantes, material, edad, aspecto mecánico, aspecto expresivo, objetivo pedagógico, sentido cultural y el medio.
- Conocer de los juegos de habilidad en función de su significado, número de participantes, material, edad, aspecto mecánico, aspecto expresivo, objetivo pedagógico, sentido cultural y el medio.
- Conocer los juegos emocionales en función de su significado, número de participantes, material, edad, aspecto mecánico, aspecto expresivo, objetivo pedagógico, sentido cultural y el medio.
- Conocer los juegos simbólicos en función de su significado, número de participantes, material, edad, aspecto mecánico, aspecto expresivo, objetivo pedagógico, sentido cultural y el medio.
- Conocer y ser capaz de dirigir y dinamizar diferentes tipos de juegos aplicando adecuadamente la metodología de animación.
- Ser capaz de elaborar un programa de juegos que se adapte a las características intereses y/o necesidades de los participantes.
- Elaborar un fichero de juegos atendiendo a una clasificación determinada.
- Analizar la aportación de los juegos a la animación con actividades físicas recreativas y valorar el talante lúdico.
- Analizar los juegos y actividades lúdicas que entrañen riesgos y posibles lesiones o accidentes.
- Conocer las manifestaciones lúdicas a través de las fuentes iconográficas.

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

3.2. Aportaciones al plan formativo

El juego infantil ha recibido atención desde muy distintos ámbitos de las ciencias. La Etología, la Antropología Cultural, la Sociología y la Psicología son áreas científicas que se han ocupado de este tema. La etología ha realizado aportaciones sobre la importancia capital para la adquisición de ciertos aspectos básicos para la vida de las personas, tales como las conductas de apego y vinculación afectiva, las habilidades sociales y comunicativas, y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones, así como el pensamiento creativo y las iniciativas espontáneas. La antropología cultural ha aportado información relevante sobre el papel de los juegos en la organización social de los pueblos, sobre todo para la transmisión de valores morales y culturales de gran contenido simbólico y de difícil enseñanza directa. Tanto desde el punto de vista naturalista, como desde un punto de vista socio histórico, se considera que los juegos infantiles desempeñan un papel muy importante en la evolución de los seres humanos.

Jugar, divertirse, aprender, moverse, crecer, son conceptos inherentes a lo humano, a la vida de cualquier colectivo sociocultural. El jugar ha estado y sigue estando presente, es una constante de nuestras vidas, ya no sólo en la etapa infantil, sino también en la mayoría de las iniciativas racionales que emprendemos a diario. Parece que el jugar es una actividad tan antigua como la vida en la Tierra, porque como ya sabemos no sólo juega el hombre, sino que también lo hacen los animales.

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.

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

OBJETIVOS EN TERMINOS DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 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.

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

- 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 Graduado 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..

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

3.3. Recomendaciones o conocimientos previos requeridos

Con respecto a la parte teórica y teórico – práctica, es necesario poseer cierto dominio en el manejo de Tecnologías de la Información y Comunicación (manejo de ordenador y usos de software básicos).

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias de la Titulación que se desarrollan en la asignatura

Conocer, comprender y aplicar los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de la motricidad humana.

Conocer, comprender y aplicar la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana

Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad

Conocer y actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional

4.2. Competencias del Módulo que se desarrollan en la asignatura

Cognitivas (Saber):

- 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 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.
- Conocer las fuentes bibliográficas más influyentes en ámbito del juego.
- 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.
- Saber encontrar respuestas, formar opiniones y aportar razonamientos sobre el juego y su significado.

•Procedimentales/Instrumentales (Saber hacer):

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

- Utilizar los recursos educativos del juego para diseñar unidades didácticas en edad escolar y en otros ámbitos educativos, deportivos o de tiempo libre.
- 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.
- Transferir conocimientos adquiridos y prácticas realizadas a los diversos campos profesionales del Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

• Actitudinales (Ser):

- Transmitir entusiasmo en la práctica de los juegos.
- Valorar la investigación en torno al juego, principalmente a través de observaciones de la vida real.
 - 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.
 - Lograr una expresión espontánea a través del juego y a una comunicación más completa con el entorno y los demás.

4.3. Competencias particulares de la asignatura

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.

-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.

Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

Comunicación oral y escrita en la propia lengua aplicando terminología y simbología apropiada.

Habilidades básicas de manejo del ordenador y usos de software básicos.

Capacidad de iniciativa y creatividad.

Capacidad de trabajo en equipo.

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA (TEMARIO)

Organización y desarrollo específico de los contenidos establecidos en la Parte General.

Cronograma

BLOQUE TEMÁTICO 1.- HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y LOS JUEGOS: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS, CLASIFICACIONES.

1.1. Introducción

1.2. Concepto

1.3. Características del juego

1.4. Clasificaciones

BLOQUE TEMÁTICO 2.- LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES Y POPULARES

2.1. INTRODUCCIÓN

2.2. ACLARACIÓN CONCEPTUAL

2.2.1. Juego autóctono

2.2.2. Juego popular

2.2.3. Juego tradicional

2.3. DEL JUEGO TRADICIONAL AL DEPORTE TRADICIONAL

2.4. JUEGOS MOTRICES TRADICIONALES DE ANDALUCÍA

BLOQUE TEMÁTICO 3.- ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS Y LÚDICAS

INTRODUCCIÓN

3.1. RECREACIÓN Y TIEMPO LIBRE: CONCEPTO Y EVOLUCIÓN.

3.1.1. Concepto.

3.1.2. Evolución de la recreación y el tiempo libre.

3.2. LOS JUEGOS DEPORTIVO-RECREATIVOS.

3.2.1. Definición.

3.2.2. Clasificación

BLOQUE TEMÁTICO 4.- MANIFESTACIONES LÚDICAS A TRAVÉS DE LAS FUENTES ICONOGRÁFICAS. (Pintura, Sellos, Cómic, etc.)

BLOQUE TEMÁTICO 5.- JUEGOS PELIGROSOS QUE PUEDEN PROVOCAR LESIONES Y ACCIDENTES.

BLOQUE TEMÁTICO 6.- ASPECTOS METODOLÓGICOS. VALOR EDUCATIVO DE LOS JUEGOS.

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

- 6.1. VALOR EDUCATIVO DE LOS JUEGOS
- 6.2. UBICACIÓN Y APLICACIÓN DEL JUEGO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA
- 6.3. ASPECTOS A CONSIDERAR PARA SELECCIONAR Y/O ELABORAR UN JUEGO
- 6.4. FUNCIONES PRINCIPALES DEL PROFESORADO EN LAS SESIONES DE JUEGOS
- 6.5. INTERDISCIPLINARIEDAD
- 6.6. EL FICHERO DE JUEGOS (RECOMENDACIONES)

BLOQUE TEMÁTICO 7.- HISTORIA DEL JUEGO

JUEGOS DEL MUNDO. MULTICULTURALIDAD

7.1. INTRODUCCIÓN

7.2. EDUCACIÓN FÍSICA Y MULTICULTURALIDAD

7.3. ACTIVIDADES LÚDICAS PRACTICADAS EN EL MUNDO

7.4. JUEGOS DEL MUNDO A TRAVÉS DEL SELLO POSTAL

7.5. DIFERENTES FORMAS DE LLAMAR A UN JUEGO

TEMA 8.- JUEGOS EN EL ALTO RENDIMIENTO

6. METODOLOGÍA Y RECURSOS

Planificación de las sesiones y evaluación de Prácticas y Desarrollo

- **SALVO CASOS EXCEPCIONALES (NO SE PERMITIRÁN CAMBIOS DE GRUPO EN LA ASISTENCIA A CLASES TANTO TEÓRICAS COMO PRÁCTICAS)**
- **No está permitido el uso de portátiles y móviles durante la clase teórica**
- **Si deseas seguir la clase con los apuntes facilitados por el profesor, puedes imprimir el tema que corresponda, el cual se encuentra colgado en la plataforma de la UPO (Webct)**
- **No contabilizará como FALTA, la asistencia a la clase (ejplo: alumno escayolado, no encontrarse bien para realizar la práctica (...))**
- **En el mes de Junio, se entregará un CD, con los juegos realizados en clase, a excepción de los 101 juegos para la dinámica de grupos y 101 juegos cooperativos * que se encuentran en formato de libro**
 - **Para concertar una tutoría, se recomienda o es aconsejable que previamente el alumno/a., envíe un correo para programar y diseñar dicha tutoría. correo a jahersan1@upo.es, con el asunto a tratar, día y hora de reunión. Tutorías Edificio**

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

14. 4ª Planta. 14.4.28 Para concertar una tutoría, se recomienda o es aconsejable que previamente el alumno/a., envíe un correo para programar y diseñar dicha tutoría

- En cuanto a las faltas de asistencia, se seguirán las pautas marcadas por la normativa al respecto

Las clases se llevarán a cabo en el pabellón deportivo, y estarán dirigidas a grupos de 20 alumnos aprox., estructurándose, como cualquier otra sesión práctica de actividades físico-deportivas, en 3 partes: parte inicial o de calentamiento, parte principal o fundamental, y parte final o de vuelta a la calma.

En ellas el profesor presentará los objetivos y contenidos principales que se trabajarán en cada una, y dirigirá las mismas mediante el planteamiento o propuesta de distintas actividades o tareas motrices, y los alumnos las llevarán a la práctica.

El objetivo fundamental de las mismas es vivenciar la práctica de este deporte para después ser capaz de transmitir sensaciones y saberlo enseñar a niños y jóvenes en el ámbito escolar o del entrenamiento deportivo.

7. EVALUACIÓN

Clases prácticas:

Evaluación del alumno:

•Exámenes teóricos escritos con:

oPreguntas tipo test y desarrollo.

•Trabajos individuales:

oPresentación en papel y en soporte informático de sesiones prácticas de clase, y/o diseño propio de sesiones de enseñanza-aprendizaje según etapas de formación.

•Trabajos en equipo:

oPresentación en soporte papel e informático y exposición y debate oral, sobre algunos de los contenidos de la asignatura.

oParticipación activa en las actividades programadas (sesiones de clase, seminarios, asistencia a cursos, conferencias, etc.).

•Otras:

oAportaciones a propuesta del profesor, o por iniciativa personal del alumno y

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

consensuada con el profesor.

EVALUACIÓN

- 50% *Pruebas escritas de los contenidos desarrollados en clase teórica y práctica*
- 10% *Exposición oral de una sesión práctica*
- 10% *Entrega de resúmenes/artículos revistas*
- 30% *Asistencia (Clases Teóricas, Prácticas)*

TOTAL PUNTOS 100 (*Mínimo para aprobar 50 puntos*)

Evaluación de la asignatura y del profesorado:

Proponemos realizar un Cuestionario de Valoración de la Asignatura y del Profesor, a completar voluntariamente y de forma anónima por los alumnos al finalizar el curso, con el fin de obtener información sobre la opinión que éstos tienen relacionada con distintos aspectos de la asignatura y de cada uno de los profesores que la imparten.

Aplicaremos un cuestionario diseñado por los propios profesores con distintos ítems y una escala de valoración numérica de 1 (mínima puntuación) a 10 (máxima puntuación), y un apartado final dedicado a “Comentarios, observaciones y sugerencias de mejora”; con el fin de reflexionar sobre los resultados de los mismos, y plantear estrategias de mejora en el curso próximo.

La evaluación continua garantizará la flexibilidad necesaria para que se puedan diseñar las pruebas que se estimen necesarias en función de la diversidad que caracterizan a los diversos planes de estudio de la Universidad. El porcentaje atribuido a este sistema de evaluación continua se determina en un 30% como mínimo, pudiendo ser objeto de ampliación a criterio del profesor. Junto a este sistema, y fuera del periodo de docencia presencial, se diseña un sistema de evaluación que permite al estudiante demostrar que ha sido capaz de adquirir las competencias de una determinada asignatura de un modo autónomo, sin hacer uso de los procedimientos de enseñanza y aprendizaje que el profesorado ha diseñado para el periodo presencial.

El sistema de evaluación continua se desarrollará durante el periodo docente en que se imparta la asignatura. Podrá consistir en la realización de supuestos prácticos, trabajos, proyectos o prácticas de laboratorio o de campo, prácticas de informática, la realización de exámenes, la participación en seminarios o cualquier otro tipo de prueba apta para valorar el progreso y adquisición de conocimientos y competencias por parte del estudiante. La mera asistencia a clases no podrá ser un requisito exigible para la superación de la asignatura.

El sistema de evaluación de prueba única tendrá lugar en el periodo fijado en el calendario académico y podrá consistir en un examen, la entrega de un trabajo y/o cualquier otra prueba que permita determinar con carácter objetivo el nivel de conocimientos y competencias adquiridos por el estudiante.

GUÍA DOCENTE PARTE GENERAL

Sistema de prueba única: el alumno tiene derecho a ser evaluado con un sistema de prueba única pudiendo alcanzar el 100% de la calificación de la asignatura, en todas las convocatorias y en los casos especiales ya que la asistencia no es un requisito exigible para superar la asignatura.

El estudiante que por estar incurso en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, por razones laborales, de salud graves, o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, no haya realizado las pruebas de evaluación continua, tendrá derecho a que en la convocatoria de curso se le evalúe del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente mediante un sistema de evaluación de prueba única definido en el art. 5.4 de esta normativa. Esta circunstancia deberá ser comunicada al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo docencia presencial.

Convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria de noviembre podrá ser solicitada por el alumnado que cumpla con los requisitos establecidos por la Normativa de evaluación de los estudiantes de grado de la universidad Pablo de Olavide. En ella se evaluará el total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

8. BIBLIOGRAFÍA GENERAL

Bibliografía particular

- HERRADOR, J. (2012.) *101 Juegos Cooperativos*. Edit Wanceulen Sevilla
- HERRADOR, J. (2011). *101 JUEGOS PARA LA DINÁMICA DE GRUPOS* Ed. Wanceulen: Sevilla.
- HERRADOR, J. (2011). (Coord). *INICIACIÓN A LOS DEPORTES COLECTIVOS A TRAVÉS DEL JUEGO: PROPUESTAS LÚDICAS PREDEPORTIVAS. UN CAMINO PARA LA FORMACIÓN HUMANA Y DEPORTIVA*. Ed. Wanceulen: Sevilla.
- HERRADOR, J. (2011). (Coord). *INICIACIÓN A LOS DEPORTES INDIVIDUALES, RAQUETA Y LUCHA A TRAVÉS DEL JUEGO: PROPUESTAS LÚDICAS PREDEPORTIVAS. UN CAMINO PARA LA FORMACIÓN HUMANA Y DEPORTIVA*. Ed. Wanceulen: Sevilla.
- HERRADOR, J. AYALA, I. y SÁNCHEZ, V, (2008). *Actividades lúdico-tradicionales en la loma de Úbeda: una propuesta práctica interdisciplinar en el siglo XXI. Juegos, cancionero y anecdotario*. Editorial. Universidad de Jaén. Servicio de Publicaciones.

GUÍA DOCENTE

PARTE GENERAL

- **HERRADOR, J. y FERNÁNDEZ, J.C. (2009).** *Recetario lúdico para la actividad físico-deportiva*. Editorial. MAD. Colección Eduforma
- ABRALDES, J. A. y MARTÍNEZ, C. (2003). Juegos y canciones en educación física: un recurso para la formación integral del alumno. En *II Congreso Mundial de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*. Granada. CD.
- ALBORNOZ, O. (2001). Prevención de riesgos en la docencia de Educación Física. *Revista E+F Educación Física y Deporte*, 2, 32-35. Madrid: Pila Teleña.
- AMICALE. *El niño y la actividad física*. Editorial Paidotribo. 1986. Barcelona.
- BANTULÁ (1998). El juego en el ámbito educativo. Propuestas metodológicas para su tratamiento en educación primaria. En *IV congreso internacional de la enseñanza de la educación física y el deporte escolar*. SANTANDER 2001.
- BLÁNDEZ, J. (1995). *La utilización del material y del espacio en Educación Física. Propuestas y recursos didácticos*. Barcelona: INDE.
- BLÁNDEZ, J. (2000) *Los ambientes de fantasía: Modificación del espacio cotidiano*. Barcelona. INDE
- BLÁZQUEZ SÁNCHEZ, F. *Iniciación a los deportes de equipo*. Editorial Martínez Roca, 1986. Barcelona.
- BRAUN, J. (1984). *Bolos y cultura. Aportación al origen y desarrollo de los bolos en Cantabria*. Santander: Resma.
- BULAND, R. (1996). *Hacia los fundamentos de una investigación de juego. Definiciones-Sistematización-Metodología*. En Homo Ludens. Instituto para la investigación y Pedagogía del juego. Buenos Aires.
- BUSTOS, M.A. (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la E.F.* Ed. Pila Teleña. Madrid.
- CALLOIS, R. (1979). *Sociología del deporte*. ED. MIÑÓN. VALLADOLID.
- CAÑADEL, R.M. *El juego infantil en grupo*. Editorial Ice- Uab. 1978. Barcelona
- CARDONA, A. (1995). *Juegos y deportes vernáculos y tradicionales canarios*. Cabildo insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria.
- CASTRO, U (1996). *El tratamiento curricular de los bloques de contenidos en la Educación Física escolar: El juego tradicional*. En VV.AA.
- CAZORLA, M^a. J. (1988). *Juegos tradicionales de Vera*. Almería: Cajal.
- CHAVES, R. *Manual de juegos infantiles*. Editorial Xalaco. 1954. Madrid
- COLUCCIO, F. (1988). *Diccionario de juegos infantiles latinoamericanos*. Buenos Aires.
- CORTÉS, I. SANUY,C. *El juego desde los 2 años*. Editorial Médica Técnica, S.A. 1981. Barcelona

GUÍA DOCENTE

PARTE GENERAL

- DÍAZ, M. Y REBOLLO, J. A. (1994). *Una aproximación a los juegos populares*. Universidad de Huelva. Huelva.
- DOMÍNGUEZ DE FREITAS Y DUQUE ROMERO. (2002). *Sesiones de Educación Física para Primaria*. Sevilla. Ed. Wanceulen.
- ELSCHENBROICH, D. (1979). *El juego de los niños. Estudios sobre la génesis de la infancia*. Bilbao: Zero zyx.
- FERNÁNDEZ, J.C., RUIZ, M y FUSTER, M. (1997). *Los materiales didácticos de Educación Física*. Wanceulen: Sevilla.
- FULLERA, M. (2004). *Por la tradición de jugar*. En VIII Congreso Nacional de Recreación. Recreación: equidad, inclusión y justicia social. INDER.Colombia.
- GARCÍA SERRANO, R. (1974). *Juegos y Deportes Tradicionales en España*. Textos Cátedras Universitarias de Tema Deportivo Cultural. Universidad de Navarra, nº 14. Páginas 54-111. Pamplona.
- GONZALEZ, C. (1987). *Juegos y Educación Física*. Alambra: Madrid.
- GORRIS, J.M. (1976): *El juguete y el juego*. Ed avance. Valencia.
- GRUNFELD, V. (1978). *Juegos de todo el mundo*. Editan: Madrid.
- GUITART ACED, R. (1990). *1001 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona. Ed. Graó.
- GUTIÉRREZ DELGADO, M (1991). *La educación psicomotriz y el juego*. ED. WANCEULEN. SEVILLA.
- GUTSMUTHS, J.C (1793). *Gimnasia para la juventud*. Limpert. Munich.
- GUTTON, P. (1976). *El juego de los niños*. Editorial Nova Terra. Barcelona.
- HARRIS, D. (1976). *¿ Por qué practicamos deporte ?*. Ed. Jims: Barcelona.
- HILLS, J. (1956) *Tesis del cuadro del juego de los niños de Pieter Bruegel el Viejo*. Viena.
- HUIZINGA (1972). Citado en Bustos, M.A. (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la E.F.* Ed. Pila Teleña. Madrid.
- HUIZINGA, J. (1972): *Homo Ludens*. Ed Alianza. Madrid.
- IRURETA, P. Y AQUESOLO, J. (1995). *El deporte en imágenes*. Consejo Superior de Deportes. Madrid.
- LARRANZ, A., MAESTRO, F (1991) *Juegos tradicionales aragoneses en la escuela*. Mira: Zaragoza.
- LAVEGA BURGUÉS Y OLASO CLIMENT. (2003). *100 Juegos y Deportes Populares y Tradicionales*. Barcelona. Editorial Paidotribo.
- LAVEGA BURGUÉS, P. (2000). *Juegos y deportes populares-tradicionales*. Barcelona. Editorial INDE.
- LAVEGA, P. (1990). En busca del juego popular/tradicional perdido. *Revista Ressó de Ponent*.

GUÍA DOCENTE

PARTE GENERAL

Lleida.

- LAVEGA, P. (1993). Análisis praxiológico de los juegos tradicionales de competición y participación simultánea. *Revista Apunts de Educació Física*.
- LAVEGA, P. y ROVIRA, G. (1997) Directrices metodológicas para el estudio de los juegos populares/tradicionales. Estudio de un caso. Los juegos en el Pallars Sobirá. En *III Congreso en Ciencias de la Educación Física, el deporte y la recreación*. INEFC: Lleida, pp. 220-235.
- LÉBOVICI, S. (1969). *Significación y función del juego en el niño*. Editorial Proteo.. Buenos Aires
- LEQUEUX, P. (1984). *Juegos, mas de 1000, para todo lugar, casa, escuela, campo, playa*. Reforma de la escuela, S.A Barcelona.
- M.E.C. (1982). *Juegos populares y tradicionales en España*. Madrid.
- MAESTRO, F Y TRIGUEROS, C. (2002). *El juego tradicional en el ámbito educativo*. Actas del Tercer Congreso Internacional de Educación Física. FETE-UGT.Jerez.
- MALDONADO, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. ED. ANTHROPOS. MADRID.
- MARTÍN, J.C. (2003). *Fundamentos de los juegos y deportes tradicionales en el ámbito de la educación física*. ESM. Madrid.
- MARTÍNEZ, M. (1997) *Los juegos populares extremeños en el curriculum del área de Educación Física en la ESO*, en *Perspectivas de la actividad física y el deporte*. Nº 19 pp. (18-22). INEF de Castilla y León. León.
- MÉNDEZ, A. (2000). Juegos tradicionales: Tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo. *Revista Digital "Educación Física y Deportes"* Año 4 Nº. 14. Buenos Aires
- MESTRE, J. (1973). *Goya o los Juegos y Recreos de una Sociedad Española. Deporte 2000*.Madrid.
- MEUSEL, H. *Juegos de carrera con pelotas y juegos de competencias*. Editorial Kapelusz. 1974. Buenos Aires
- MOLINER. CITADO EN LAVEGA, P (2000). *Juegos y deportes populares y tradicionales*. ED. INDE. BARCELONA.
- MOOR (1981). Citado en Bustos, M.A. (1999). *Juegos populares. Una propuesta práctica para la E.F*. Ed. Pila Teleña. Madrid.
- MORENO PALOS, C. (1993). *Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España*. Gymnos. Madrid
- MORENO, C. (1992). *Juegos y Deportes tradicionales en España*. Alianza Deporte. CSD. Madrid.
- MÚGICA, J. Mª. (1992). El juego, los juegos. Carpetas de recursos didácticos. M.E.C.
- NARGANES, J.C. (1993). *Juego y desarrollo curricular en educación física*. Sevilla: Wanceulen.

GUÍA DOCENTE

PARTE GENERAL

- ÖFELE, M. R. (1998) Los juegos tradicionales en la escuela. Segunda Parte. En *Revista Educación Inicial*. Editorial La Obra. Año 13, nº 120, Buenos Aires, pp. 26-37.
- OLASO, C. Y LAVEGA, P. (2003). *Mil juegos y deportes populares y tradicionales. La tradición jugada*. Paidotribo. Barcelona.
- OLASO, S. (1994). *El joc de pilota en la comunidad valenciana*. Tesis doctoral. Universitat de Barcelona. Barcelona.
- OMEÑACA, R. Y RUIZ, J. V. (2002). *Juegos cooperativos y educación física.*: Paidotribo. Barcelona
- ORLICK, T. (2001). *Juegos y deportes cooperativos*. (3ª ed.). Popular Madrid:
- ORTÍ, J. (2003). Los juegos tradicionales. Aplicación en el área de la educación física en el sistema educativo actual. Monográfico: El placer de jugar. El placer de educar. Didáctica de la Educación Física. Revista Tándem. Ed. GRAÓ. Barcelona.
- PARLEBAS (1984). Citado en Bustos, M.A. (1999). Juegos populares. Una propuesta práctica para la E.F. Ed. Pila Teleña. Madrid.
- PARLEBAS, P. Y GUILLEMARD, G. (1988). *La cuatro esquinas de los juegos*. Lérida. Editorial Agonos.
- PEESCH, R. (1957). *El juego infantil en el Berlín actual*. Berlín.
- PELEGRÍN, A. (1992). *Juegos y poesía popular en la literatura infantil*. Tesis Doctoral.
- PELEGRÍN, A. (1998) *Repertorio de antiguos juegos infantiles*. Departamento de Antropología de España y América. Madrid: Ed. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- PLATH, O. (1998). *Origen y folclor de los juegos en Chile*. Grijalbo. Santiago de Chile.
- REENSON, R (1995). *El deporte, una historia en imágenes* En Irureta, P. y Aquesolo, J. El deporte en imágenes. Consejo Superior de Deportes. Madrid.
- ROIG, R. (1995). La seguridad en Educación Física. Una propuesta para Educación Primaria. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 2, 2:24-30.
- SANTAMARÍA, J. *Significación del juego dentro de la Educación Física*. Editorial El autor. 1986. Granada
- SERNA VARA, A. (2003). *¿Juegas conmigo?, Juegos de siempre*. Madrid. Ediciones Internacionales Universitarias.
- TOBARUELA, A. (1991). *Juegos en el patio*. CEP de Jaén. Consejería de Educación y Ciencia
- TRIGO AZA, C. (1991). *Juegos motores y creatividad*. Editorial Paidotribo.. Barcelona
- TRIGO, E. (1994). Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física. *Aula de innovación educativa* n. 44: 4-9.
- TRIGUEROS, C. (2000). *De la Rayuela al Pokemon. Los juegos tradicionales en el marco de la postmodernidad*. En: La educación física ante el nuevo milenio. CEP de Granada. Granada.



GUÍA DOCENTE
PARTE GENERAL