

Guía docente / *Course Syllabus*

2018-19

1. Descripción de la Asignatura / *Course Description*

Asignatura <i>Course</i>	HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y JUEGOS MOTORES
Códigos <i>Code</i>	601006
Facultad <i>Faculty</i>	Facultad de Ciencias del Deporte
Grados donde se imparte <i>Degrees it is part of</i>	Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
Módulo al que pertenece <i>Module it belongs to</i>	Fundamentos y manifestaciones de la motricidad humana
Materia a la que pertenece <i>Subject it belongs to</i>	Manifestaciones básicas
Departamento responsable <i>Department</i>	Deporte e Informática
Curso <i>Year</i>	1º
Semestre <i>Term</i>	2º
Créditos totales <i>Total credits</i>	6
Carácter <i>Type of course</i>	Obligatoria
Idioma de impartición <i>Course language</i>	Español
Modelo de docencia <i>Teaching model</i>	C1

Clases presenciales del modelo de docencia C1 para cada estudiante: 23 horas de enseñanzas básicas (EB), 22 horas de enseñanzas prácticas y de desarrollo (EPD) y 0 horas de actividades dirigidas (AD). Hasta un 10% de la enseñanza presencial puede sustituirse por docencia a distancia (también presencial, pero posiblemente asincrónica), de acuerdo con la programación de la Asignatura publicada antes del comienzo del curso.

Number of classroom teaching hours of C1 teaching model for each student: 23 hours of general teaching (background), 22 hours of theory-into-practice (practical group tutoring and skill development) and 0 hours of guided academic activities. Up to 10% of face-to-face sessions can be substituted by online teaching, in accordance with the course schedule published before it begins.

2. Responsable de la Asignatura / *Course Coordinator*

Nombre <i>Name</i>	Julio Ángel Herrador Sánchez
Departamento <i>Department</i>	Deporte e Informática
Área de conocimiento <i>Field of knowledge</i>	Educación Física y Deportiva
Categoría <i>Category</i>	Profesor Contratado Doctor
Número de despacho <i>Office number</i>	14.4.28
Teléfono <i>Phone</i>	954 977 867
Página web <i>Webpage</i>	
Correo electrónico <i>E-mail</i>	jahersan1@upo.es

3. Ubicación en el plan formativo / *Academic Context*

Breve descripción de la asignatura <i>Course description</i>	<p>La asignatura Habilidades Motrices Básicas y Juegos Motores forma parte del modulo de ciencias aplicadas a la motricidad. En este modulo se presentan contenidos relacionados con el desarrollo del movimiento humano, y como se pueden optimizar dichos movimientos desde diferentes puntos de vista. La asignatura abarca la motricidad desde un aspecto lúdico y un proceso pedagógico en el que se desarrollan las habilidades motrices básicas a través de la realización de juegos.</p> <p>El alumnado adquirirá los conocimientos necesarios para poder obtener un bagaje rico en juegos motores con diferentes situaciones sociomotrices y psicomotrices, teniendo la capacidad de poder crear un juego con lógica interna y externa y saber adaptarlo en función de las habilidades motrices que se quieran trabajar, adecuándolo al nivel del alumnado.</p> <p>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.</p>
Objetivos (en términos de resultados del aprendizaje) <i>Learning objectives</i>	<p>Conocer de la taxonomía de los juegos.</p> <p>Analizar los factores que intervienen en la práctica de los juegos.</p> <p>Conocimiento de un amplio repertorio de juegos que se puedan aplicar en cualquier situación y contexto.</p> <p>Saber programar, corregir, dirigir y animar una sesión de juegos aplicados a la actividad física.</p> <p>Saber utilizar el juego y las habilidades básicas como proceso de iniciación deportiva.</p> <p>Conocer, analizar y valorar los aspectos educativos y formativos de los juegos populares, autóctonos y tradicionales que surgen del propio contexto cultural.</p> <p>Procurar que los contenidos del juego sean presentados proporcional y equitativamente según el grado de desarrollo del</p>

	<p>niño.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Conocer y ser capaz de dirigir y dinamizar diferentes tipos de juegos aplicando adecuadamente la metodología de animación.</p> <p>Ser capaz de elaborar un programa de juegos que se adapte a las características intereses y/o necesidades de los participantes.</p> <p>Elaborar un fichero de juegos atendiendo a una clasificación determinada.</p> <p>Analizar la aportación de los juegos a la animación con actividades físicas recreativas y valorar el talento lúdico.</p> <p>Analizar los juegos y actividades lúdicas que entrañen riesgos y posibles lesiones o accidentes.</p> <p>Conocer las manifestaciones lúdicas a través de las fuentes iconográficas.</p> <p>Adquirir e integrar los conceptos, teorías, modelos, tipos, y normas para el diseño de tareas para habilidades motrices y juegos motores.</p> <p>Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de la motricidad humana.</p> <p>Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.</p> <p>Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje relativos a la actividad física y del deporte, con atención a las características individuales y contextuales de las personas.</p>
<p>Prerrequisitos <i>Prerequisites</i></p>	<p>No exigen requisitos previos</p>
<p>Recomendaciones <i>Recommendations</i></p>	
<p>Aportaciones al plan formativo <i>Contributions to the educational plan</i></p>	<p>La asignatura se sirve de algunos de los conocimientos ya adquiridos en la asignatura de Fundamentos Pedagógicos del Deporte. Asimismo, permite fundamentar el desarrollo de las asignaturas de los módulos Fundamentos de los Deportes y Enseñanza de la Actividad Física y del Deporte.</p> <p>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</p>

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. Conseguido 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.

4. Competencias / Skills

<p>Competencias básicas de la Titulación que se desarrollan en la Asignatura <i>Basic skills of the Degree that are developed in this Course</i></p>	<p>CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado</p>
<p>Competencias generales de la Titulación que se desarrollan en la Asignatura <i>General skills of the Degree that are developed in this Course</i></p>	<p>CG4 - Conocer y comprender los factores comportamentales y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte. CG8 - Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana. CG12 - Desarrollar habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.</p>
<p>Competencias transversales de la Titulación que se desarrollan en la Asignatura</p>	<p>CT3 - Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.</p>

<i>Transversal skills of the Degree that are developed in this Course</i>	CT6 - Conocer y actuar dentro de los principios éticos necesarios para el correcto ejercicio profesional.
Competencias específicas de la Titulación que se desarrollan en la Asignatura <i>Specific competences of the Degree that are developed in the Course</i>	CE1 - Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de enseñanza, aprendizaje, relativos a la actividad física y del deporte, con atención a las características individuales y contextuales de las personas.
Competencias particulares de la asignatura, no incluidas en la memoria del título <i>Specific skills of the Course, not included in the Degree's skills</i>	<p>Poseer y comprender conocimientos básicos, generales y de vanguardia en el campo de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.</p> <p>Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de la motricidad humana.</p> <p>Conocer y aplicar la legislación vigente en relación con los postulados de los derechos fundamentales de igualdad entre hombres y mujeres, los principios de accesibilidad universal de las personas con discapacidad (deporte adaptado), así como los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos.</p> <p>Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.</p> <p>Conocer y comprender los fundamentos del deporte.</p> <p>Ser capaces de razonar sobre el juego y explicar sus beneficios.</p> <ul style="list-style-type: none"> •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. <p>Utilizar los recursos educativos del juego para diseñar unidades didácticas en edad escolar y en otros ámbitos educativos, deportivos o de tiempo libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> •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.

5. Contenidos de la Asignatura: temario / *Course Content: Topics*

PARTE I	HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS Y LOS JUEGOS: CONCEPTO, CARACTERÍSTICAS Y CLASIFICACIONES
PARTE II	LOS JUEGOS POPULARES Y DEPORTES TRADICIONALES
PARTE III	ACTIVIDADES FÍSICAS RECREATIVAS Y LÚDICAS
PARTE IV	MANIFESTACIONES LÚDICAS A TRAVÉS DE LAS FUENTES ICONOGRÁFICAS

PARTE V	JUEGOS POTENCIALMENTE PELIGROSOS QUE PUEDEN PROVOCAR LESIONES O ACCIDENTES. TERMINOLOGÍA ERRÓNEA EMPLEADA AL NOMBRAR LOS JUEGOS
PARTE VI	ASPECTOS METODOLÓGICOS. VALOR EDUCATIVO DE LOS JUEGOS
PARTE VII	JUEGOS DEL MUNDO. MULTICULTURALIDAD
PARTE VIII	JUEGOS Y DINÁMICA DE GRUPOS CON PERSONAS MAYORES
PARTE IX	JUEGOS Y DINÁMICA DE GRUPOS EN CENTROS PENITENCIARIOS
PARTE X	PROPUESTA DE JUEGOS APLICADOS AL ALTO RENDIMIENTO

6. Metodología y recursos / *Methodology and Resources*

Metodología general <i>Methodology</i>	<p>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.</p> <p>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</p>
Enseñanzas básicas (EB) <i>General teaching</i>	<p>Exposición teórica – práctica y seminarios, talleres, exposiciones y discusiones de trabajos</p> <p>Realización de ejercicios orales o escritos, de forma individual y en equipo. Realización de prácticas de simulación, de forma individual y en equipo. Pruebas y exámenes.</p>
Enseñanzas prácticas y de desarrollo (EPD) <i>Theory-into-practice</i>	<p>Proyectos de investigación Las tutorías Las clases prácticas Material didáctico y recursos</p>
Actividades académicas dirigidas (AD) <i>Guided academic activities</i>	No tiene

7. Criterios generales de evaluación / *Assessment*

Primera convocatoria ordinaria (convocatoria de curso) <i>First session</i>	<p>El 50% de la calificación procede de la evaluación continua. El 50% de la calificación procede del examen o prueba final. Calificación ponderada entre las actividades formativas de las enseñanzas básicas, enseñanzas prácticas y de desarrollo y las actividades académicas dirigidas. La calificación podrá ser: No Presentado (NP); Suspenso (0-4.99); Aprobado (5-6.99); Notable (7-9); Sobresaliente (9-10); Matrícula de Honor (según Normativa establecida por la Universidad Pablo de Olavide).</p>
--	--

	<p>Clases prácticas: Evaluación del alumno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Exámenes teóricos escritos con: <ul style="list-style-type: none"> oPreguntas tipo test y desarrollo. •Trabajos individuales: <ul style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> oAportaciones a propuesta del profesor, o por iniciativa personal del alumno y consensuada con el profesor. <p>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)</p> <p>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.</p>
<p>Segunda convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación) <i>Second session (to re-sit the exam)</i></p>	<p>En cuanto el alumnado que no opte por el procedimiento de evaluación continua y no se haya presentado a la convocatoria del curso o la haya suspendido optará al 100% de la calificación de la asignatura mediante la evaluación exclusiva de un examen final sin tener en cuenta ninguna calificación obtenida en la evaluación continua, donde entrarán tanto contenidos teóricos como prácticos</p>
<p>Convocatoria extraordinaria de noviembre <i>Extraordinary November session</i></p>	<p>Se activa a petición del alumno siempre y cuando éste esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, mediante el sistema de prueba única.</p>
<p>Criterios de evaluación de las enseñanzas básicas (EB) <i>General teaching assessment criteria</i></p>	<p>Durante la evaluación continua: Relaciona entre conocimientos propios de la materia y otros ámbitos de estudio Utilización y referencias de fuentes documentales especializadas Comprende y distingue las posibilidades de los juegos motores y deportivos en el campo de la actividad física y del deporte. Conoce la significación del juego en el ámbito de la antropología</p>

cultural, su papel como generador y transmisor de cultura.
 Adquisición de conocimientos aplicados prácticos de juegos motores para las etapas de Secundaria.
 Diseña, experimenta y practica diferentes tipos de juego utilizados en la actividad física y el deporte.
 Sabe adecuar los juegos al nivel de desarrollo y características psicoevolutivas de los alumnos.
 Adquisición de conocimientos teóricos y prácticos sobre las distintas actividades físicas y deportivas adaptadas a lo lúdico.
 Promueve el estudio y la investigación práctica y aplicada a las características de las actividades físico-deportivas en el medio natural, estimulando el sentido crítico y el compromiso cívico y medioambiental.
 Conoce y comprende las bases teóricas del acto de enseñar y las diferentes variables que lo conforman
 Conoce y comprende los elementos estructurales que conforman una tarea motriz, para realiza una intervención docente
 Actitud positiva en las clases teóricas
 Calidad en los trabajos entregados en tiempo y forma y exámenes
 Implicación en las Actividades Propuestas.
 Actitud crítica y uso de la investigación científica-práctica en la adquisición de conocimientos.

Prueba escrita: 3 puntos

Prueba Test: 1 punto

Preguntas cortas: 1 punto

Entrega de resúmenes: 1 Punto

Exposición de Juego: 1,25 puntos

Asistencia a Clase teóricas y practicas:2,75

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.

Durante el examen o prueba final (1ª convocatoria): Idem a los criterios establecidos en EB

Durante el examen o prueba final (2ª convocatoria): Idem a los criterios establecidos en EB

Criterios de evaluación de las enseñanzas prácticas y de

Durante la evaluación continua: Idem a los criterios establecidos en EB

desarrollo (EPD) <i>Theory-into-practice assessment criteria</i>	Durante el examen o prueba final (1ª convocatoria): Idem a los criterios establecidos en EB Durante el examen o prueba final (2ª convocatoria): Idem a los criterios establecidos en EB
Criterios de evaluación de las actividades académicas dirigidas (AD) <i>Criteria of assessment of guided academic activities</i>	Durante la evaluación continua: Durante el examen o prueba final (1ª convocatoria): Durante el examen o prueba final (2ª convocatoria):
Puntuaciones mínimas necesarias para aprobar la Asignatura <i>Minimum passing grade</i>	1ª convocatoria: 5 2ª convocatoria: 5
Material permitido <i>Materials allowed</i>	Boligrafo permitido Móviles y tablets no permitido
Identificación en los exámenes <i>Identification during exams</i>	En cualquier momento de la realización de una prueba de evaluación los profesores podrán requerir la acreditación de la identidad de cualquier estudiante, mediante la exhibición de su carnet de estudiante, documento nacional de identidad, pasaporte u otro documento válido a juicio del examinador. Si no lo hiciese, el estudiante podrá continuar la prueba, que será calificada solo si la documentación es presentada en el plazo que el examinador establezca.
Observaciones adicionales <i>Additional remarks</i>	Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud graves o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo docencia presencial.

Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud graves o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo docencia presencial.

Students enrolled in a mobility program or a program for high-level athletes, as well as students affected by work or serious health problems or reasons of force majeure duly accredited, will have the right to be evaluated during the first session through a single test evaluation system. To do this, they must report changes in their circumstances to the program coordinator before the end of the teaching period.

8. Bibliografía / Bibliography

Manual	<ul style="list-style-type: none"> • HERRADOR, J. (2012) “101 Juegos Cooperativos.”, <i>Fuente</i>, pp. 112- • HERRADOR, J. (2015) “Juegos y Dinámica de grupo para Educación Física.”, <i>Fuente</i>, pp. 103- • HERRADOR, J. (2017) “Juegos para Primaria, Secundaria, C. Formativos y Facultades del Deporte.”, <i>Fuente</i>, pp. 149-
--------	---