



**Asignatura:** EL JUEGO Y SU DIDÁCTICA.

**Tipo:** Optativa - Libre Configuración

**Créditos:** 6 (2 teóricos + 4 prácticos)

**Carácter:** Cuatrimestral 1º

**Curso:** Segundo

**Año académico:** 2010-2011

**Profesores:** Paloma Nistal Hernández, Jose A. Prieto Saborit, José Ramón Bahamonde Nava.

### **OBJETIVOS:**

1. Capacidad para comprender la complejidad de los procesos educativos en general y de los procesos de enseñanza-aprendizaje en particular (fines y funciones de la educación y del sistema educativo, teorías del desarrollo y del aprendizaje, el entorno cultural y social y el ámbito institucional y organizativo de la escuela, el diseño y desarrollo del currículo, el rol docente).
2. Diseño y desarrollo de proyectos educativos y unidades de programación que permitan adaptar el currículo al contexto sociocultural.
3. Saber utilizar el juego como recurso didáctico y como contenido de enseñanza.
4. Conocer los aspectos que relacionan la actividad física con el ocio y la recreación para establecer bases de utilización del tiempo libre: teatro, danza, deportes, salidas, etc.
5. Orientar y supervisar las actividades relacionadas con la actividad física, que se imparten en el centro en horario escolar y extraescolar.
6. Relacionar la actividad física con las distintas áreas que configuran el currículo de infantil y primaria, incidiendo en el desarrollo de la creatividad y las distintas manifestaciones expresivo comunicativas.

## **CONTENIDOS.**

### **Contenidos Teóricos.**

#### Objetivos didácticos:

*Al finalizar este Bloque los alumnos deberán ser capaces de:*

1. Conocer el origen, características y clasificación del juego desde las perspectivas de diferentes autores.
2. Canalizar la necesidad de actividad física del alumno a través de su participación en diversos tipos de juegos
3. Ser capaz de disfrutar del juego.
4. Resolver situaciones de cooperación y oposición por medio de actividades lúdicas.
5. Aceptar las normas y reglas básicas de conducta dentro de las actividades lúdicas, evitando comportamientos agresivos y actitudes de rivalidad.
6. Conocer los distintos tipos de juegos aplicables en la programación de Educación Física: sensoriales, motores, de desarrollo anatómico, predeportivo, expresivo y popular.
7. Elaborar una sesión de juegos con todas sus partes y presentarla en público.

### **TEMA 1: EL JUEGO**

- Concepto de juego según diferentes autores.
- Características del juego.
- Causas del juego
- Funciones del juego.
- El juego y otros conceptos afines a él.
- Clasificación.

## **TEMA 2: TEORÍAS ACERCA DEL ORIGEN DEL JUEGO**

- Origen del juego.
- Teorías sobre el origen del juego:
- Teorías de causa eficiente.
- Teorías de causa final.
- Teorías estructurales.

## **TEMA 3: EL JUEGO COMO MEDIO EDUCATIVO**

- Juego y pedagogía.
- Juego libre y juego dirigido.
- Tipos y estructuras de una sesión de juegos.

## **TEMA 4: EL FICHERO DE JUEGOS. DISEÑO Y ORGANIZACIÓN**

- Clasificación del juego en Educación Física.
- Diseño y organización del fichero.

## **TEMA 5: EVOLUCIÓN DE LOS INTERESES LÚDICOS INFANTILES**

- El juego en las diferentes edades.
- Evolución del juego infantil al juego de reglas.
- Procesos evolutivos según diferentes autores: Piaget, Chateau y Jacquin.

## **TEMA 6: ESTRATEGIAS DEL JUEGO**

- Estrategias de Cooperación.
- Estrategias de Oposición.
- Estrategias de Resolución.

## **TEMA 7: JUEGOS POPULARES Y DEPORTES TRADICIONALES**

- Origen y evolución de los juegos populares.
- Clasificación de los juegos populares y deportes tradicionales.
- Utilización de los juegos populares en las programaciones de Educación Física.

## **TEMA 8: DEL JUEGO AL DEPORTE. JUEGOS PREDEPORTIVOS**

- Características del juego simple, predeporte y deporte.
- Juegos predeportivos más utilizados.
- Aplicación de los juegos predeportivos en las programaciones.

## **TEMA 9: JUEGOS MODIFICADOS, JUEGOS ALTERNATIVOS Y GRANDES JUEGOS**

- Características de los juegos alternativos.
- Elementos de modificación en este tipo de juegos.

### **Contenidos Prácticos.**

1. Elaboración de sesiones de juegos en base a las distintas clasificaciones que se vayan trabajando en los contenidos teóricos
2. Elaboración de un fichero de juegos donde queden reflejadas todas las sesiones llevadas a la práctica.

### **EVALUACIÓN:**

Los Instrumentos de evaluación que se utilizarán serán los siguientes:

1. Examen teórico como medio de comprobación de los contenidos de carácter conceptual.
2. Preparación y puesta en marcha de sesiones prácticas que se impartirán al resto de los compañeros.
3. Presentación de los trabajos-memorias elaborados en clase.
4. Participación activa en las sesiones que será comprobada en base a una hoja diaria de firmas.

La calificación se obtendrá en base a los siguientes porcentajes:

<b>ASPECTO</b>	<b>CRITERIOS</b>	<b>INSTRUMENTO</b>	<b>%</b>
Asistencia y participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participación activa en sesiones prácticas. (80% obligatoriedad).</li> <li>- Participación en debates.</li> </ul>	Observación y notas del profesor.	<b>20%</b>
Conceptos de la materia	Dominio de los conocimientos teóricos y operativos de la materia.	Examen teórico (prueba objetiva).	<b>40%</b>
Sesiones prácticas y realización de trabajos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puesta en práctica de trabajos (obligatorio).</li> <li>- Entrega de memorias de cada trabajo elaborado.</li> <li>* En cada trabajo se analizará:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estructura</li> <li>- Calidad de la documentación</li> <li>- Originalidad</li> <li>- Ortografía y presentación</li> </ul> </li> </ul>	2 trabajos Valoración de la actividad	<b>40%</b>

**Otras consideraciones:**

- 1.- La nota de los trabajos obligatorios (teóricos/prácticos), solo puntuarán en el caso de que el alumno obtenga en el examen una puntuación igual o superior a cinco.
- 2.- Los alumnos deberán presentar todos los trabajos obligatorios en los plazos previstos.

3.- Los alumnos que por motivos laborales o personales, previa justificación, no puedan acudir a clase deberán presentar igualmente todos los trabajos obligatorios teóricos y prácticos, en los plazos establecidos, de forma individual.

4.- La presentación y superación de los trabajos será requisito obligatorio para poder superar la asignatura.

5.- Obtendrán calificación de suspenso:

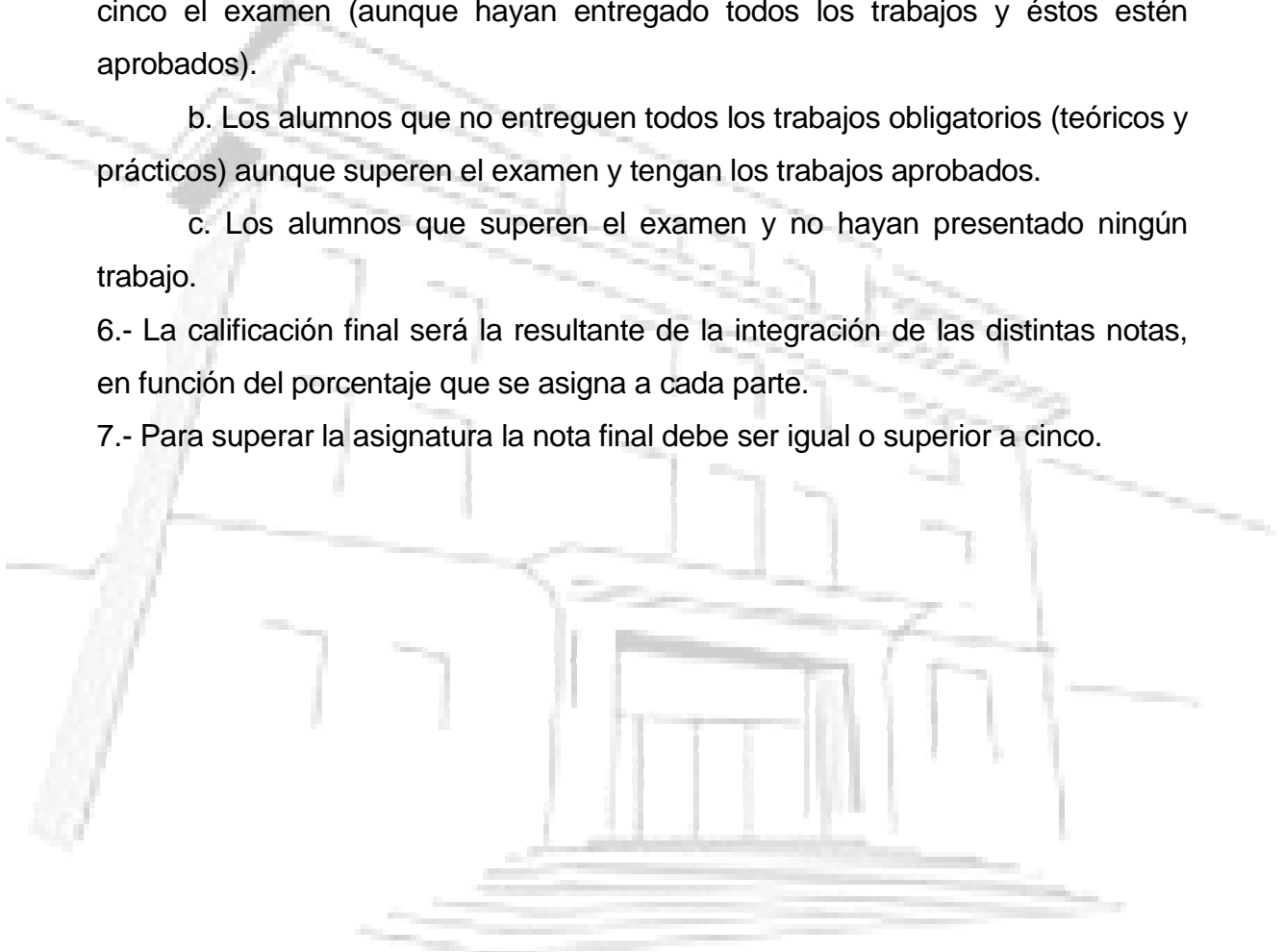
a. Los alumnos que no superen con una puntuación igual o superior a cinco el examen (aunque hayan entregado todos los trabajos y éstos estén aprobados).

b. Los alumnos que no entreguen todos los trabajos obligatorios (teóricos y prácticos) aunque superen el examen y tengan los trabajos aprobados.

c. Los alumnos que superen el examen y no hayan presentado ningún trabajo.

6.- La calificación final será la resultante de la integración de las distintas notas, en función del porcentaje que se asigna a cada parte.

7.- Para superar la asignatura la nota final debe ser igual o superior a cinco.



# **BIBLIOGRAFÍA:**

1. *ABC de los juguetes*. Madrid: Instituto Nacional del Consumo.
2. Albero, M. (1996). Televisión y contextos sociales en la infancia: hábitos televisivos y juego infantil. *Comunicar. Revista de medios de comunicación y educación*, 6, 129-139.
3. Almonacid, V. (1989). *El juego en los niños ciegos y deficientes visuales*. Madrid: ONCE.
4. Alvarez Martín, M.N. (1988). *Viaje de Marta a consumerlandia (o la ley del consumidor entra en la escuela)*. Madrid: Instituto Nacional del Consumo.
5. Borja, M. (1984). *Instruir deleitando: el juego como actividad educativa*. Barcelona: Universitat.
6. Caney, S. (1998). *El libro de los juguetes*. Barcelona: Emecé.
7. Carbonell, A., Meseguer, A., López, T., Valero, E. y Huguet, T. (1996). El juego en el parvulario: instrumento para el desarrollo y el aprendizaje. *Aula de Innovación Educativa*, 52-53, 5-12.
8. Cascón Soriano, P. (1995). *La alternativa del juego: juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid: Los libros de la Catarata.
9. Cohen, D. (1991). *El desarrollo de la imaginación: los mundos privados de la infancia*. Barcelona: Paidós, 1993.
10. Cordero, M., et. al., (1991). *Jugando, jugando, hacemos historia. Exposición de juguetes del siglo XIX y XX*. Madrid: Dirección General de Educación.
11. Educación para la Paz. (1995). *La alternativa del juego II: juegos y dinámicas de educación para la paz*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
12. Boulton, M. y Smith, P. (1989). El juego de lucha y persecución en los niños: Investigación y teoría. *Infancia y Aprendizaje*, 48, 79-71.
13. Bruner, J. S. (1983). Jugar, juegos y lenguaje. En J. S. Bruner *El habla del niño*. Barcelona Paidós, 1986.
14. Bruner, J. S. (1984). Juego, pensamiento y lenguaje. En J. L. Linaza (Comp.) *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
15. Cascón, F. (1992). El juego cooperativo en la educación. *Aula de Innovación educativa*, 7, 11-16.

16. Carey, S. (1998). *El libro de los juguetes*. Barcelona: Emecé
17. Chauvel, D. (1989). *Juegos de reglas: para desarrollar la inteligencia*. Madrid: Narcea.
18. Coburn-Staege, U. (1980). *Juego y aprendizaje*. Madrid: Ediciones de la Torre.
19. Garaigordobil, M. (1990). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
20. García Galian, S. (1992). El juego en la educación física. *Aula de Innovación Educativa*, 7, 37-41.
21. García, M. A.; Fortes, M. C. y Gallego, F. (1992). Utilización y clasificación del juguete como elemento estimulador del pensamiento científico infantil en situaciones educativas formales y no formales. *Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales*, 6, 111-123.
22. García Fernández, M. D. (1991). Poder madurativo del juego y del juguete. *Comunidad Educativa*, 192, 24-26.
23. García Sánchez, J. N. (1992). *Imitación y juego simbólico. Evaluación y desarrollo*. Valencia: Promolibro.
24. García-Valcárcel, A. (2000). El juego en soporte informático: una revisión crítica. *Primeras noticias. Comunicación y Pedagogía*, 168, 43-52.
25. Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: Morata, 1985.
26. Garon, D., Filion, R. y Doucet, M. (1996) *El sistema ESAR: un método de análisis psicológico de los juguetes*. Alicante: Instituto Tecnológico del Juguete.
27. Gassio, X. (1994) *Todos los juegos del mundo*. Barcelona: Planeta.
28. Gerones, A. (1987). Juego y aprendizaje. *Apuntes de Educación (Serie Ciencias Sociales)*, 25, 4-6.
29. Linaza, J.L. (1996). El juego y los deportes como instrumentos pedagógicos en la enseñanza secundaria obligatoria. *Aula de Innovación Educativa*, 52-53, 31-35.
30. López Gil, C. (1987). *Jugando, jugando (las ludotecas)*. Vitoria: Ayuntamiento de Vitoria.
31. López Martín, R. y Garfella Esteban, P. R. (1997). *El juego como recurso educativo. Guía Antológica*. Valencia: Universitat de Valencia.
32. López Taboada, J. L. (1983). El juego simbólico y la construcción del estereotipo sexual. *Boletín del ICE de la UAM*, 46-62.

33. Lorenzo, M.J. y Pino Villalba, C. (1993). *Decide tus juguetes. 1: Propuesta didáctica para el profesorado. 2: Propuesta de actividades para el alumnado*. Madrid: Instituto de la Mujer.
34. Maimbolwa-Synyangwe, I. y Thoms, R.M. (1991). Juegos y juguetes en la educación. En T. Husen, y T.N. Postlethwaite (Eds.) *Enciclopedia Internacional de la Educación*. Madrid: MEC / Vincens Vives.
35. Smith, P.K. (1990). El papel del juego en el currículo del preescolar y de la escuela primaria. En C. Rogers y P. Kutnick (Eds.), *Psicología social de la escuela primaria*. Barcelona: Paidós/MEC.
36. Taylor, J. L. (1995). *Guía de simulación y de juegos para la educación ambiental*. Bilbao: Los Libros de la Catarata.
37. Tomé, A. y Ruiz, R. (1996). El espacio de juego: escenario de relaciones de poder. *Aula de Innovación Educativa*, 52- 53,37-41.
38. Toro, O. y Berral, A. (1987). La música como juego. *Cuadernos de Pedagogía*, 152, 30-32.
39. Vial, J. (1988). *Juego y educación: las ludotecas*. Madrid: Akal.
40. Vygotsky, L.S. (1933). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica
41. Vygotsky, L. S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Cuadernos de Pedagogía*, 85, 39-48.
42. Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 1982.