

Guía docente

Habilidades motrices básicas y juegos motores

Grado, centro y curso académico

GRADO	Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2022-2023

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Habilidades motrices básicas y juegos motores
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	408006
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Manifestaciones de la motricidad humana
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	Obligatoria
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesora
NOMBRE COMPLETO	Pureza leal del Ojo Chamorro
EMAIL	pdelojo@centrosanisidoro.es

Breve descripción de la asignatura

En esta asignatura se pretende 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.

Buscaremos que conozca la evolución y clasificación de las habilidades y tareas motrices y juegos, adquiriendo las nociones básicas para la enseñanza y aplicaciones didácticas de las habilidades motrices básicas y juegos en diferentes contextos educativos, así como conocer los aspectos básicos para la evaluación de las mismas.

Así mismo realizaremos una aproximación taxonómica del juego, conociendo, analizando y valorando los juegos y deportes tradicionales y populares y viendo el papel del juego en la educación, analizando y valorando el papel del juego en la iniciación deportiva.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Se tendrá que comprobar por parte de cada estudiante el logro de los resultados de aprendizaje siguientes:

- Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el campo de las ciencias de la actividad física y del deporte con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.
- Poder, mediante argumentos o procedimientos elaborados y sustentados por ellos mismos, aplicar sus conocimientos, la comprensión de estos y sus capacidades de resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- Tener la capacidad de recopilar e interpretar datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, cuando sea preciso y pertinente, la reflexión sobre asuntos de índole social, científica o ética en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte.
- Ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como laboral o profesional dentro del campo de las ciencias de la actividad física y del deporte.
- Saber comunicar a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa, conocimientos, metodologías, ideas, problemas y soluciones en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte.

- Ser capaces de identificar sus propias necesidades formativas en el campo de estudio y entorno laboral o profesional de las ciencias de la actividad física y del deporte, así como de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no).

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

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).

Se recomienda leer e ir asimilando la información que se proporciona a través del material que se irá colgando semanalmente en la plataforma virtual

Consultar la bibliografía recomendada para ir completando la información proporcionada. Participar activamente en las clases teóricas y prácticas.

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. 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 que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CG8 - CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

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.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

b) Competencias generales

CG1 - Poseer y comprender conocimientos básicos, generales y de vanguardia en el campo de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.

CG2 - Adquirir la formación científica básica aplicada a la actividad física y al deporte en sus diferentes manifestaciones.

CG4 - Conocer y comprender los factores comportamentales y sociales que condicionan la práctica de la actividad física y el deporte.

CG7 - Conocer y comprender los fundamentos, estructuras y funciones de las habilidades y patrones de la motricidad humana.

CG10 - 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.

CG8 - Conocer y comprender la estructura y función de las diferentes manifestaciones de la motricidad humana.

c) Competencias transversales

CT1 - Que los estudiantes respeten, acepten y valoren a los demás en su diversidad, sin discriminación alguna por razón de nacimiento, raza, sexo, religión, opinión o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

CT2 - Que los estudiantes sean capaces de interactuar, debatir y colaborar con sus semejantes, cooperando y ayudándose en el trabajo en equipo.

CT3 - Que los estudiantes perciban, descubran y reconozcan las expresiones culturales, identificándolas y contextualizándolas de manera crítica.

CT5 - Que los estudiantes respondan con creatividad a los desafíos del entorno, imaginando, diseñando y creando soluciones emprendedoras y sostenibles con las que promover la transferencia del conocimiento.

d) Competencias específicas

AC1-1.1 - Comprender, elaborar y saber aplicar los procedimientos, estrategias, actividades, recursos, técnicas y métodos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con eficiencia, desarrollando todo el curso de la acción en todos los sectores de intervención profesional de actividad física y deporte (enseñanza formal e informal físico-deportiva; entrenamiento físico y deportivo; ejercicio físico para la salud; dirección de actividad física y deporte).

AC3-3.2 - Saber promover, asesorar, diseñar, aplicar y evaluar técnico-científicamente programas de actividad física, ejercicio físico y deporte apropiados y variados, adaptados a las necesidades, demandas y características individuales y grupales de toda la población, y con énfasis en personas mayores (tercera edad), el género femenino y la diversidad, escolares, personas con discapacidad y personas con patologías, problemas de salud o asimilados (diagnosticadas y/o prescritas por un médico).

AC4-4.1 - Elaborar con fluidez procedimientos y protocolos para resolver problemas poco estructurados, imprevisibles y de creciente complejidad, articulando y desplegando un dominio de los elementos, métodos, procesos, actividades, recursos y técnicas que componen las habilidades motrices básicas, actividades físicas, habilidades deportivas, juego, actividades expresivas corporales y de danza, y actividades en la naturaleza de forma adecuada, eficiente, sistemática, variada e integrada metodológicamente para toda la población y con énfasis en las poblaciones de carácter especial como son: personas mayores (tercera edad), escolares, personas con discapacidad y personas con patologías, problemas de salud o asimilados (diagnosticadas y/o prescritas por un médico), atendiendo al género y a la diversidad y en cualquier sector de intervención profesional de actividad física y deporte (enseñanza formal e informal físico-deportiva; entrenamiento físico y deportivo; ejercicio físico para la salud; dirección de actividad física y deporte)

5. Contenidos de la asignatura

UNIDAD DIDÁCTICA I: HABILIDADES Y TAREAS MOTRICES

1. Análisis, evolución y clasificación de las habilidades y tareas motrices.
2. Metodología en la enseñanza y aplicaciones didácticas de las habilidades motrices básicas.
3. La evaluación de las habilidades motrices básicas.

4. El juego. Aproximación taxonómica.
5. Los juegos y deportes tradicionales y populares.
6. El juego en la educación.
7. El juego en la iniciación deportiva.
8. La utilización del material. Juegos y deportes con material alternativo.
9. La utilización del material. Juegos y deportes con material.
10. Juegos del mundo.

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

		HORAS	PRESENCIALIDAD
Actividades Presenciales (AP)	Actividades Básicas (EB) Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.	23	100%
	Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD) Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante.	22	
Actividades Autónomas (AA)	El alumno realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura.	90	0%

de recursos en biblioteca e Internet (AA); Preparación de presentaciones (AA); Campus virtual (AA); Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas			
Actividades de Evaluación (AE) Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE)	Se realizarán una serie de pruebas orales y escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.	15	100%

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la [Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, de 3 de junio de 2014.](#)

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	<ul style="list-style-type: none"> a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial supondrán un 50% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La prueba objetiva de evaluación final, representa el 50% de la calificación final de la asignatura. d) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	<ul style="list-style-type: none"> a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan. b) Los alumnos que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a

	<p>través del formato de prueba única.</p> <p>c) Aunque el estudiante haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100% de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesor responsable de la asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador.</p> <p>d) Los alumnos que no superen la asignatura en la convocatoria ordinaria de curso y de recuperación, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma iniciando el proceso de aprendizaje y evaluación continua sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.</p>
<p>Convocatoria extraordinaria</p>	<p>Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumno siempre y cuando 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 Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del 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.</p>

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 grave 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 de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJES	COMPETENCIAS
-----------------------	-------------	--------------

PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		50%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	<p>El desarrollo de la prueba consistirá en examen teórico-práctico dividido en 2 partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tipo test y preguntas teórico-prácticas abiertas de extensión media. - Modalidad: individual. - Descripción completa: consultar la parte específica de la guía docente (G-Suite). 	50%	CG1, CG2, CG7, CG8, CG9, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT3, AC6-6.3.
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		50%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Bloque trabajos 01	- Desarrollo de trabajo relacionados con las sesiones prácticas. Cuaderno sesiones habilidades y juegos.	10%	CG1, CG2, CG7, AC1-1.1, AC1-1.2, AC1-1.3, AC1-1.4, AC6-6.1, AC6-6.2, AC6-6.3, AC6-6.4, AC7-7.1.
Bloque trabajos 02	- Desarrollo de exposiciones Teórico-prácticas relacionadas con los contenidos de habilidades y juegos. (Innovación metodológica)	15%	CG1, CG2, CG7, AC1-1.1, AC1-1.2, AC1-1.3, AC1-1.4, AC6-6.1, AC6-6.2, AC6-6.3, AC6-6.4, AC7-7.1.
Bloque trabajos 03	- Desarrollo de exposiciones Teórico-prácticas relacionadas con los contenidos de habilidades y juegos.	15%	CG1, CG2, CG7, AC1-1.1, AC1-1.2, AC1-1.3, AC1-1.4, AC6-6.1, AC6-6.2, AC6-6.3, AC6-6.4, AC7-7.1.
Bloque trabajos 04	- Constará de pruebas de seguimiento	10%	CG1, CG2, CG7, CG8, CG9, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT3, AC6-6.3.

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se regirá por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G Suite, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.
- Para superar la asignatura, será imprescindible aprobar las distintas partes que la componen y acaban de ser descritas en el sistema de evaluación.

8. Bibliografía

- 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.
- ARRÁEZ, J.M.; LÓPEZ, J.M.; ORTIZ, M.M.; TORRES, J. (1995). Aspectos básicos de la E.F. en Primaria. Manual para el maestro. Wanceulen. Sevilla.
- 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.
- BATALLA FLORES, A. (2000). Habilidades motrices (Vol. 557). Inde.
- 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
- CRATTY, B. J., y tr Schofield, D. (1979). Motricidad y psiquismo en la educación y el deporte: trabajos seleccionados. Editorial Miñón.
- 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: Zerozyx.
- 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.
- GALLAHUE, D.L. y DONNELLY, F.C. (2003). Developmental Physical Education for All Children (4^a ed.). Champaign, IL. Human Kinetics.
- 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.
- 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. (2011). 101 JUEGOS PARA LA DINÁMICA DE GRUPOS Ed. Wanceulen: Sevilla.

- HERRADOR, J. (2012.) 101 Juegos Cooperativos. EditWanceulen 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.
- HERRADOR, J. y FERNÁNDEZ, J.C. (2009). Recetario lúdico para la actividad físico-deportiva. Editorial. MAD. Colección Eduforma
- HILLS, J. (1956) Tesis del cuadro del juego de los niños de PieterBruegel 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 Resso de Ponent. Lleida.
- LAVEGA, P. (1993). Análisis praxiológico de los juegos tradicionales de competición y participación simultánea. Revista Apunts de Educación 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 PallarsSobirà. En III Congreso en Ciencias de la Educación Física, el deporte y la recreación. INEFC: Lleida, pp. 220-235.
- LAWThER, J. D. (1983). Aprendizaje de las habilidades motrices. Paidós.
- LEBOVICI, 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.
- LÓPEZ, A., y LÓPEZ, J. L. (2012). Educación Infantil. Las habilidades motrices básicas. Revista digital EF. Deportes.com, 175. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd175/educacion-infantil-las-habilidades-motrices-basicas.htm>
- LUCEA, J. D. (1999). La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas (Vol. 133). Inde.
- 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. M^a. (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.
- 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. (3^a 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.
- SÁNCHEZ BAÑUELOS, F. (1984). Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Gymnos, Madril.
- 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.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	0-1	x	x	Presentación general de la asignatura: contenidos, metodología, sistema de evaluación

				Presentación Tema 1
02	1	x	x	Presentación Tema 1 Práctica Habilidades motrices básicas
03	2	x	x	Presentación Tema 2 Práctica Habilidades motrices básicas
04	3	x	x	Presentación Tema 3 Práctica Habilidades motrices básicas
05	3	x	x	Caso práctico Exposiciones prácticas 1 (HMB)
06	1-3	x	x	Prueba seguimiento 1 Exposiciones prácticas 2 (HMB)
07	4	x	x	Presentación Tema 4 (virtual google meet) Práctica juegos motores
08	5	x	x	Festivo
09	6	x	x	Presentación Tema 5 Práctica juegos motores
10	7	x	x	Presentación Tema 6-7 Práctica juegos motores
11	6	x	x	Festivo
12	7	x	x	Presentación Tema 8-9 Práctica juegos motores
13	8	x	x	Presentación Tema 10. Caso práctico Exposiciones prácticas 1 (JUEGOS)
14	1-8	x	x	Prueba seguimiento 2 Exposiciones prácticas 2 (JUEGOS)
15	1-8	x		Repaso

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo