



## Teaching Guide

| Identifying Data    |  |        |                    |           | 2019/20 |
|---------------------|--|--------|--------------------|-----------|---------|
| Subject (*)         | Fine Motor Games   |        | Code               | 652G02025 |         |
| Study programme     | Grao en Educación Primaria   |        |                    |           |         |
| Descriptors         |  |        |                    |           |         |
| Cycle               | Period   | Year   | Type               | Credits   |         |
| Graduate            | 1st four-month period  | Third  | Optional           | 4.5       |         |
| Language            | SpanishGalician  |        |                    |           |         |
| Teaching method     | Face-to-face   |        |                    |           |         |
| Prerequisites       |  |        |                    |           |         |
| Department          | Didácticas Específicas e Métodos de Investigación e Diagnóstico en Educación   |        |                    |           |         |
| Coordinador         | Varela Garrote, Lara   | E-mail | lara.varela@udc.es |           |         |
| Lecturers           | Varela Garrote, Lara   | E-mail | lara.varela@udc.es |           |         |
| Web                 |  |        |                    |           |         |
| General description | <p>Dentro do perfil formativo do Grao en Educación Primaria contéplase esta materia (Xogos Motores) que completa a formación do futuro docente cara a un traballo no ámbito do xogo que permita dar resposta ás demandas sociais existentes.</p> <p>Consideramos esta materia de gran interese dentro da formación do futuro Graduado en Educación Primaria xa que a achega principal da mesma permitiralle descubrir, por unha banda, que o xogo é un contido con grandes potencialidades didácticas e, por outro, supón un medio didáctico de gran relevancia na súa formación, que lle permitirá empregalo no futuro para o traballo do resto de bloques de contidos.</p> <p>Os coñecementos achegados por Xogos Motores pretenden estudar, explorar, descubrir e vivenciar todas aquelas manifestacións lúdicas dentro dunha formulación global, para dotar ao futuro Graduado en Educación Primaria non só de vivencias senón tamén de estratexias e formas de ensinar teórico-prácticas.</p> <p>Xogos Motores atópase dentro do plan de estudos de Grao en Educación Primaria no grupo de materias optativas, cunha duración de 4,5 créditos. A descrición do seu contido, reflectido no Plan de Estudos, indica os seguintes descritores: marco conceptual do xogo; fundamentos teóricos do xogo motor; a evolución do xogo na etapa de Educación Primaria; o xogo como contido e como recurso metodolóxico; deseño de propostas de aprendizaxe a través do xogo motor; materiais didácticos para o xogo e propostas prácticas para a educación a través do xogo.</p> |        |                    |           |         |

## Study programme competences / results

| Code | Study programme competences / results  |
|------|--|
| A1   | Comprender os procesos de aprendizaxe relativos ao período de 6-12, no contexto familiar, social e escolar.                                    |
| A7   | Analizar e comprender os procesos educativos na aula e fóra de ela relativos ao período 6-12.  |
| A57  | Comprender os principios que contribúen á formación cultural, persoal e social desde a educación física.                                       |
| A58  | Coñecer o currículo escolar da educación física.   |
| A59  | Adquirir recursos para fomentar a participación ao longo da vida en actividades deportivas dentro e fóra da escola.                            |
| A60  | Desenvolver e avaliar contidos do currículo mediante recursos didácticos apropiados e promover as competencias correspondentes nos estudantes. |
| B1   | Aprender a aprender.   |
| B2   | Resolver problemas de forma efectiva.  |
| B3   | Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo.  |
| B4   | Traballar de forma autónoma con iniciativa.  |
| B5   | Traballar de forma colaborativa.   |
| B6   | Comportarse con ética e responsabilidade social como cidadán e como profesional.   |
| B9   | Capacidade para expoñer as ideas elaboradas, de forma oral e na escrita.   |
| B11  | Capacidade de comprensión dos distintos códigos audiovisuais e multimedia e manexo das ferramentas informáticas.                               |



|     |  |
|-----|--|
| B14 | Capacidade para traballar en equipo de forma cooperativa, para organizar e planificar o traballo, tomando decisións e resolvendo problemas, tanto de forma conxunta como individual.   |
| B15 | Capacidade para utilizar diversas fontes de información, seleccionar, analizar, sintetizar e extraer ideas importantes e xestionar a información.  |
| B16 | Capacidade crítica e creativa na análise, planificación e realización de tarefas, como froito dun pensamento flexible e diverxente.  |
| B21 | CB1 - Que os estudantes demostrasen posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeneral, e se adoita encontrar a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo |
| B22 | CB2 - Que os estudantes saiban aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúan as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo   |
| B23 | CB3 - Que os estudantes teñan a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética  |
| B24 | CB4 - Que os estudantes poidan transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado  |
| B25 | CB5 - Que os estudantes desenvolvesen aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía  |
| C1  | Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.   |
| C3  | Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.  |
| C6  | Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.  |
| C7  | Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.   |
| C8  | Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.  |

| Learning outcomes   |                                       |   |          |
|---|---------------------------------------|---|----------|
| Learning outcomes   | Study programme competences / results |   |          |
| Situar o papel do xogo motor, a súa importancia e repercusións no contexto da Educación Primaria.   | A1<br>A7<br>A58<br>A59<br>A60         | B15   | C8       |
| Saber empregar o xogo de forma global como medio para traballar todas as áreas do currículo e como contido de ensino - aprendizaxe en si mesmo. | A1<br>A7<br>A58<br>A59<br>A60         | B1<br>B2<br>B3<br>B5<br>B6<br>B14<br>B15<br>B21<br>B22<br>B24 | C1<br>C7 |
| Experimentar intervencións prácticas a través do xogo motor aplicadas á Educación Primaria analizándoas criticamente.                           | A1<br>A7<br>A57<br>A58<br>A59<br>A60  | B1<br>B3<br>B6  | C1       |



|   |                                      |   |                      |
|---|--------------------------------------|---|----------------------|
| Valorar críticamente a presenza do xogo na Educación Primaria, así como as súas repercusións no desenvolvemento integral da infancia.         | A1<br>A7<br>A57<br>A58<br>A59        | B1<br>B3<br>B6<br>B23<br>B24<br>B25   | C1<br>C7             |
| Capacidade para realizar unha análise estrutural e funcional crítico no deseño e realización do xogo motor.                                   | A1<br>A7<br>A57<br>A58<br>A59<br>A60 | B1<br>B2<br>B3<br>B5<br>B21<br>B22<br>B23<br>B24  | C1                   |
| Capacidade para ofrecer ao alumnado de Educación Primaria recursos lúdico-motores para que os poidan empregar nas súas actividades de lecer.  | A1<br>A7<br>A57<br>A58<br>A59<br>A60 | B1<br>B2<br>B3<br>B5<br>B15<br>B16<br>B21   | C7<br>C8             |
| Ser capaz de analizar o xogo da infancia e obter información de utilidade para futuras intervencións didácticas.                              | A1<br>A7<br>A57<br>A58<br>A59<br>A60 | B2<br>B3<br>B15<br>B16  | C6<br>C7             |
| Capacidade para deseñar, xustificar, aplicar e avaliar propostas de intervención para traballar a través do xogo motor na Educación Primaria. | A1<br>A7<br>A57<br>A58<br>A59<br>A60 | B1<br>B2<br>B3<br>B4<br>B5<br>B6<br>B9<br>B11<br>B14<br>B15<br>B16<br>B21<br>B22<br>B24 | C1<br>C3<br>C7<br>C8 |

| Contents   |  |
|--|--|
| Topic  | Sub-topic  |
| BLOQUE 1: FUNDAMENTOS TEÓRICOS DO XOGO                 | Este bloque está formado por temas que abordan a parte teórica da materia. |
| Tema 1. Marco conceptual do xogo motor.                | - Concepto de xogo.<br>- Características e funcións do xogo.               |
| Tema 2. Fundamentos teóricos do xogo.                  | - Fundamentación, xustificación e análise da presenza do xogo na infancia. |
| Tema 3. O xogo infantil e a evolución das súas formas. | - A evolución do xogo na infancia e a súa relación coa motricidade.        |



|   |   |
|---|---|
| Tema 4. O xogo motor e o currículo da área de Educación Física.                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Análise do currículo de educación física da Educación Primaria e a súa relación co emprego do xogo.</li> <li>- O emprego do xogo motor para o desenvolvemento dos bloques de contidos na Educación Primaria.</li> </ul>  |
| - Tema 5. O xogo motor e a súa didáctica.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Didáctica e metodoloxía do xogo.</li> <li>- Perfil do docente no xogo.</li> <li>- O xogo e a programación.</li> <li>- A sesión de xogos.</li> </ul>  |
| BLOQUE 2: PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES FÍSICAS A TRAVÉS DEL JUEGO | <p>En este bloque se abordarán las diferentes temáticas a través de dos formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- por medio de sesiones teórico- prácticas dirigidas por la profesora;</li> <li>- por medio de prácticas dirigidas por un grupo el alumnado a sus compañeras-compañeros y observadas por la profesora.</li> </ul>  |
| Tema 6. Propostas prácticas de intervención a través do xogo motor                                | <p>Abordaranse diversas propostas de carácter práctico. Sirvan de exemplo o emprego de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámicas de presentación a través do xogo.</li> <li>- Propostas lúdicas para a desinhibición.</li> <li>- Xogos para o desenvolvemento da creatividade.</li> <li>- Propostas lúdicas para o traballo sensorial.</li> <li>- Xogos baseados en estratexias cooperativas.</li> <li>- Educación da competición a través do xogo.</li> <li>- Xogos de expresión corporal.</li> <li>- Xogos de iniciación aos deportes.</li> <li>- Xogos con material alternativo.</li> <li>- Xogo dramático, entre outras propostas que poden ir variando.</li> </ul> |

| Planning                        |   |                                      |                               |             |
|---------------------------------|---|--------------------------------------|-------------------------------|-------------|
| Methodologies / tests           | Competencies / Results  | Teaching hours (in-person & virtual) | Student?s personal work hours | Total hours |
| Supervised projects             | A1 A7 A57 A58 A59<br>A60 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B9 B14 B15 B16<br>B21 B22 B23 B24 C1<br>C3 C8 | 3                                    | 21                            | 24          |
| Guest lecture / keynote speech  | A1 A7 A57 A58 A59<br>B6 B25 C6 C7 C8  | 8                                    | 8                             | 16          |
| Mixed objective/subjective test | A1 A7 A57 A58 A59<br>A60 B1 B2 B9 B16<br>B21 B22 C1 C7 C8                                   | 2                                    | 20                            | 22          |
| Collaborative learning          | A1 A7 A58 A59 B1 B2<br>B3 B5 B6 B11 B14<br>B15 B16 B21 B22<br>B23 B24 B25 C1 C3<br>C6       | 3                                    | 4.5                           | 7.5         |
| Simulation                      | A1 A7 A58 A59 A60<br>B1 B2 B3 B4 B5 B6<br>B9 B11 C1   | 3                                    | 4.5                           | 7.5         |
| Introductory activities         | B1 B2 B6 B9 B15 B21<br>C1 C6 C7 C8  | 1                                    | 1                             | 2           |



|   |   |    |      |      |
|---|---|----|------|------|
| Physical exercise   | A1 A7 A57 A58 A59<br>A60 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B9 B11 B14 B22<br>B24 C1 C7 | 13 | 19.5 | 32.5 |
| Personalized attention  |   | 1  | 0    | 1    |
| (*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students. |   |    |      |      |

| Methodologies                   |   |
|---------------------------------|---|
| Methodologies                   | Description   |
| Supervised projects             | Realizarase un traballo teórico - práctico. Consiste no deseño e posta en práctica dunha sesión de xogos motores cunha temática asignada pola profesora, para aplicar a un curso concreto de Educación Primaria.  |
| Guest lecture / keynote speech  | Os temas correspondentes ao bloque 1 da materia serán expostos na aula a través de diferentes medios: explicación oral, apoio con presentacións informáticas, visualización de materiais didácticos en soporte dixital.   |
| Mixed objective/subjective test | Realizarase unha proba obxectiva na data marcada oficialmente pola Universidade da Coruña.<br>A proba pode incluír preguntas longas, curtas e/ou tipo test e versará sobre todos aqueles contidos abordados tanto nas sesións teóricas como nas prácticas.  |
| Collaborative learning          | Desenvolveránse diversos traballos guiados pola profesora na aula e tamén a través da Plataforma Virtual. Estes traballos organizaranse en pequenos grupos que traballarán de forma conxunta na resolución de problemas concretos.  |
| Simulation                      | Consiste na representación a través do xogo dramático de situacións procedentes da realidade.<br>O alumnado porase baixo condicións hipotéticas a partir dun tema ou situación problema elixido por eles de antemán, ante o cal se pon a proba a súa expresión corporal, capacidade comunicativa, de resolución de problemas e creatividade.        |
| Introductory activities         | Ao comezar o curso levan a cabo actividades iniciais tanto na teoría como na práctica para coñecer as competencias, intereses e motivacións do alumnado para o logro dos obxectivos a alcanzar.<br>Así poderemos coñecer información de interese (punto de partida) para articular mellor a docencia e optimizar os procesos de ensino-aprendizaxe. |
| Physical exercise               | A través desta metodoloxía realizaranse prácticas en diversas instalacións a través dos contidos da materia e aplicados aos diferentes cursos da Educación Primaria.  |

| Personalized attention |             |
|------------------------|-------------|
| Methodologies          | Description |
|                        |             |



|   |  |
|---|--|
| Supervised projects<br>Collaborative learning | <p>Traballos tutelados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dedicarase un tempo para todo o grupo no que se explicará en que consiste o traballo;</li> <li>- previo á posta en práctica reunirse cada grupo coa profesora. Así se establecerá a validez do deseño e contidos de traballo para a súa posta en practica, establecéndose as correccións oportunas de face á exposición.</li> </ul> <p>Aprendizaxe colaborativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- realizaranse diversos traballos en clase e a través da Plataforma Virtual (Moodle) para desenvolverlos individualmente ou en grupos. Nalgúns casos será necesario que o profesorado guíe este traballo para o seu axuste de face á consecución dos obxectivos da materia.</li> </ul> <p>Nesta materia non se admite dispensa académica de exención de asistencia salvo no caso do alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial segundo establece a "NORMA QUE REGULA O RÉXIME DE DEDICACIÓN AO ESTUDO DOS ESTUDANTES DE GRAO NA UDC" - Aprobada polo Consello Social do 04/05/2017-. Para aquelas actividades que non poida realizar por non asistir a clase, deberá acudir ás revisións das mesmas co profesorado para poder desenvolverlas.</p> |
|---|--|

| Assessment                      |   |  |               |
|---------------------------------|---|--|---------------|
| Methodologies                   | Competencies / Results  | Description  | Qualification |
| Supervised projects             | A1 A7 A57 A58 A59<br>A60 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B9 B14 B15 B16<br>B21 B22 B23 B24 C1<br>C3 C8 | Realizarse un traballo de aplicación dos contidos desenvolvidos en clase. A profesora especificará os requisitos formais de presentación dos traballos, tanto a súa parte escrita como a oral. O cumprimento dos devanditos requisitos é imprescindible para que os traballos sexan aceptados. | 40            |
| Mixed objective/subjective test | A1 A7 A57 A58 A59<br>A60 B1 B2 B9 B16<br>B21 B22 C1 C7 C8                                   | Realizarse na data marcada oficialmente pola Universidade da Coruña. Será de carácter teórico e/ou práctico podendo conter preguntas curtas, tema e/ou tipo test.  | 40            |
| Collaborative learning          | A1 A7 A58 A59 B1 B2<br>B3 B5 B6 B11 B14<br>B15 B16 B21 B22<br>B23 B24 B25 C1 C3<br>C6       | O alumnado cada vez que se aplique esta metodoloxía grupal deberá entregar no formato indicado, os traballos realizados polo grupo.<br>Valorarase a súa adecuación aos obxectivos previstos para cada traballo en concreto.  | 20            |
| Others                          |   |  |               |

|                     |
|---------------------|
| Assessment comments |
|---------------------|



Primeira oportunidade: para acceder á avaliación descrita anteriormente, será obrigatoria a asistencia ao 80% das horas presenciais da materia. Non só bastará a asistencia senón que se computará tamén a participación activa do alumnado. É necesario superar unha puntuación mínima nos distintos apartados da avaliación para que fagan media entre eles.

Segunda oportunidade: ao alumnado que asistise a máis dun 80% das horas presenciais na primeira oportunidade, conservaráselle as cualificacións que alcanzasen a puntuación mínima sinalada pola profesora. Terá que repetir as partes da avaliación que non alcanzasen ese mínimo.

O alumnado que non asista ao 80% das horas presenciais da materia na primeira oportunidade, ten á súa disposición un modelo de avaliación alternativo, que será o mesmo para ambas as oportunidades: proba mixta (100%), realizada na data marcada oficialmente pola Universidade da Coruña e na que se deberá demostrar o dominio dos contidos teórico-prácticos da materia.

Nesta materia non se admite dispensa académica de exención de asistencia.

## Sources of information



|               |  |
|---------------|--|
| Basic         | <p>-Ballesteros, M. (2009). Los juegos populares en infantil y primaria:análisis y aplicación práctica. Almería: Procompal.-Bantulá, J. (2001). Juegos motrices cooperativos. Paidotribo: Barcelona.-Bernal, J.A. y Brito, L.F., (2005). 1,2,3? por todos mis compañeros.Algunos juegos de ayer y hoy entre México y España. Wanceulen: Sevilla.-Berruezo, P. P. (2009). Jugar por jugar. El juego en el desarrollo psicomotor y en aprendizaje infantil. Sevilla: Mad.-Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos. Seix Barral: Barcelona.-Cañas, J. (1994). Didáctica de la expresión dramática. Octaedro:Barcelona.-Carreño Gallego, C; Blandino Rosano, D. y Marchante Clavijo, J. M. (2003a). Bateria Didáctica del juego: volumen I. Almería Procompal.-Carreño Gallego, C; Blandino Rosano, D. y Marchante Clavijo, J.M. (2003b). Bateria Didáctica del juego: volumen II. Almería Procompal.-Conde, J. L. (1994). Los cuentos motores. Paidotribo: Barcelona.-Conde, J. L. y Viciana, V. (1997). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Aljibe: Málaga.-Conde, J. L; Martin, C. y Viciana, V. (1997). Las canciones motrices. Inde: Barcelona.-Eines, J y Mantovani, A. (1997). Didáctica de la dramatización. Gedisa: Barcelona.-Escriba, A. (1998). Los juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física. Gymnos: Madrid.-Gambero, J. (2011). El juego globalizado. Barcelona: Paidotribo.-García Fernández, P. (2005). Fundamentos teóricos del juego. Sevilla:Wanceulen.-Fraguela, R; Palacios, J. y Varela, L. (1996 ). Xogos cooperativos e actividades infantís: educar na cooperación no ámbito escolar. Santiago: Lea.-Fraguela, R; Palacios, J. y Varela, L. (1996 ). Xogos competitivos: educar na competición no ámbito da educación física. Santiago: Lea.-Ruiz Juan, F. (2001). Educación motriz a través del juego Infantil:materiales no convencionales. Gymnos: Madrid.-Gil Madrona, P. (2004). Evaluación de la Educación Física en EducaciónInfantil. Sevilla: Wanceulen.-Gil Madrona, P. y Navarro Adelantado, V. (2005). El juego motor en Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen.-Graça, A. y Oliveira, J.(1997). La enseñanza de los juegos deportivos. Barcelona: Paidotribo.-Gray, P. (2018). Aprender en libertad. Edición de Esto no es una escuela.-Gutiérrez, M. (2010). Juegos ecológicos con material alternativo?recursos domésticos y del entorno escolar. Barcelona: Inde.-Hueso, K (2019). Jugar al aire libre. Barcelona: Plataforma Editorial.-Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Alianza editorial: Madrid.-López de Soaga, A. (2004). El juego:análisis y revisión bibliográfica. Bilbao: Universidad del País Vasco.-Lleixa, T. (1995). Juegos sensoriales y de conocimiento corporal.Barcelona: Paidotribo.-Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Octaedro:Barcelona.-Mazón, V; Uriel, J. R; Campo, J. J; González, M. M; Real, A;Sarabia, D. et al. (2010). Juegos al aire libre. Barcelona: Inde.-Mendez, A. (2003). Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular en Educación Física. Paidotribo: Barcelona.-Moreno, J. A. (2002). Aprendizaje a través del juego. Málaga: Aljibe.-Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Inde: Barcelona.-Navarro, V., y Trigueros, C. (2009). Investigación y juego motor enEspaña. Lleida: Edicions de la Universitat de Lleida.-Navas Torres, M. (2010). Juegos con balón. Barcelona: Inde.-Omeñaca, R. y Ruiz, J.(1999). Juegos cooperativos y E.F. Paidotribo: Barcelona.-Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruiz, J. (2001). Explorar, jugar y cooperar.Paidotribo: Barcelona. -Orlick, J. (1990). Libres para cooperar, librespara crear. Paidotribo: Barcelona.-Palacios, J. (1998). Jugar es un derecho. Xaniño: A Coruña.-Palacios, J; Fraguela, R. y Varela, L. (1996). Xogoscompetitivos: educar na competición no ámbito da educación física. Santiago:Lea.-Palacios, J;Fraguela, R y Varela, L. (1996). Xogos cooperativos eactividades infantís. Educar na cooperación no ámbito escolar. Lea: Santiago.-Paredes, J. (2003): Juego, luego soy. Wanceulen: Sevilla.-Pérez y Verdes, R. y Tabernero Balsa, X. A. (1997). XogosPopulares en Galicia. Santiago de Compostela: Lea.-Ruiz Pérez, LM; Gutiérrez Sanmartín, M; Graupera, J.L.; Linaza, J.L. yNavarro, F. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y aprendizaje. Síntesis:Madrid.-Sher, B. (1996). Juegos estupendos con juguetes improvisados. MartínezRoca: Barcelona.-Sheridan, M.D. (2011). Play in early childhood. New York:Routledge. -Stern, A. (2013). Yo nunca fui a la escuela. Litera: Albuixech.-Stern, A. (2017). Jugar. Litera: Albuixech.-Suari, C. (2005). Juegos tradicionales: del currículum a la clase. Wanceulen: Sevilla.-Tonucci, F. (2014). A cidade dos nenos: un xeito novo de pensar en cidade. Pontevedra: Kalandraka.-Trigo, E. (1995). Juegos motores y creatividad. Barcelona: Paidotribo.-V.V.A.A. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.-V.V.A.A. (2010). 101 juegos de imagen y percepción corporal (3-6años). Sevilla: Wanceulen.-Velázquez, C. C. (2010). Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Barcelona: INDE.-Vizuete, M. (2006). Juegos populares Rayanos. Badajoz: Diputación provincial de Badajoz.</p> |
| Complementary |  |





## Recommendations

### Subjects that it is recommended to have taken before

Curriculum Design and Development in Physical Education/652G02014

### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Physical Expression and Curriculum Adaptations/652G02026

### Subjects that continue the syllabus

Foundations of Physical Education in Today's Society/652G02031

Introduction to Sports/652G02036

Physical Education and Leisure /652G02035

### Other comments

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.