Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Xogos motores		Código	652G02025
Titulación	Grao en Educación Primaria			
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	Terceiro	Optativa	4.5
Idioma	CastelánGalego			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Didácticas Específicas e Métodos de Investigación e Diagnóstico en Educación			
Coordinación	Varela Garrote, Lara	Correo electrónico	lara.varela@udc.es	
Profesorado	Gonçalves López, María Paz Varela Garrote, Lara	Correo electrónico	paz.goncalves@udc.es lara.varela@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Dentro do perfil formativo do Grao en Educación Primaria contémplase 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. 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. 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. 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 descriptores: 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.				

Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos Non se realizarán cambios 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen - Traballos tutelados. - Sesión maxistral. - Aprendizaxe colaborativa. - Probas de resposta breve. - Presentación oral. *Metodoloxías docentes que se modifican "Práctica de actividade física", "Simulación" e "Actividades iniciais" (non se realizarán e o desenvolvemento das competencias ligadas a estas metodoloxías se incorpora ás metodoloxías ?Sesión maxistral?, ?Presentación oral?, ?Traballos tutelados?, ?Probas de resposta breve? e "Aprendizaxe colaborativa"). 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Mantense a actividade prevista para a atención personalizada, que se realizará a través das seguintes canles, tendo o alumno a posibilidade de seleccionar cales deles quere empregar, en función das súas necesidades e posibilidades de comunicación: titorías en directo a través da área de traballo ?Teams? da UDC, mediante videoconferencia, conexión de audio ou chat; a través do correo electrónico institucional; a través dos chats e foros dispoñibles en Moodle. 4. Modificacións na avaliación Non se realizarán cambios. *Observacións de avaliación: Non se realizarán cambios. 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía - Non se realizarán cambios, porque a posibilidade de ampliar a bibliografía está sinalado na guía orixinal.

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
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.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Situar o papel do xogo motor, a súa importancia e repercusións no contexto da Educación Primaria.	A1 A7 A58 A59 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 A7 A58 A59 A60	B1 B2 B3 B5 B6 B14 B15 B21 B22 B24	C1 C7
Experimentar intervencións prácticas a través do xogo motor aplicadas á Educación Primaria analizándoas críticamente.	A1 A7 A57 A58 A59 A60	B1 B3 B6	C1

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

Contidos	
Temas	**Subtemas**
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. - 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.	- Análise do currículo de educación física da Educación Primaria e a súa relación co emprego do xogo. - O emprego do xogo motor para o desenvolvemento dos bloques de contidos na Educación Primaria.
- Tema 5. O xogo motor e a súa didáctica.	- Didáctica e metodoloxía do xogo. - Perfil do docente no xogo. - O xogo e a programación. - A sesión de xogos.
BLOQUE 2: PROPUESTAS DE INTERVENCIÓN PARA EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES FÍSICAS A TRAVÉS DEL JUEGO	En este bloque se abordarán las diferentes temáticas a través de dos formas: - por medio de sesiones teórico- prácticas dirigidas por la profesora; - por medio de prácticas dirigidas por un grupo el alumnado a sus compañeras-compañeros y observadas por la profesora.
Tema 6. Propostas prácticas de intervención a través do xogo motor	Abordaranse diversas propostas de carácter práctico. Sirvan de exemplo o emprego de: - Dinámicas de presentación a través do xogo. - Propostas lúdicas para a desinhibición. - Xogos para o desenvolvemento da creatividade. - Propostas lúdicas para o traballo sensorial. - Xogos baseados en estratexias cooperativas. - Educación da competición a través do xogo. - Xogos de expresión corporal. - Xogos de iniciación aos deportes. - Xogos con material alternativo. - Xogo dramático, entre outras propostas que poden ir variando.

Planificación				
Metodoloxías / probas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciais e virtuais)**	**Horas traballo autónomo**	**Horas totais**
Traballos tutelados	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 C1 C3 C8	2	16	18
Sesión maxistral	A1 A7 A57 A58 A59 B6 B25 C6 C7 C8	8	12	20
Aprendizaxe colaborativa	A1 A7 A58 A59 B1 B2 B3 B5 B6 B11 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 B25 C1 C3 C6	4	10	14
Simulación	A1 A7 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 C1	1.5	3	4.5
Actividades iniciais	B1 B2 B6 B9 B15 B21 C1 C6 C7 C8	1	2	3

Proba de resposta breve	A1 A7 A58 A59 B1 B2 B3 B4 B15 B16 C7 C8	2	4	6
Presentación oral	A1 A7 B1 B3 B5 C1 C3 C7	2.5	5	7.5
Práctica de actividade física	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B11 B14 B22 B24 C1 C7	11	27.5	38.5
Atención personalizada		1	0	1
***Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado**				

Metodoloxías	
Metodoloxías	**Descrición**
Traballos tutelados	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.
Sesión maxistral	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.
Aprendizaxe colaborativa	Desenvolveránse un ou varios traballos en pequeno ou gran grupo guiados polas docentes en varias sesións coa finalidade de potenciar o traballo autónomo do alumnado. Este traballo poderá involucrar a outras materias da mención en Educación Física.
Simulación	Consiste na representación a través do xogo dramático de situacións procedentes da realidade. 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.
Actividades iniciais	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. Así poderemos coñecer información de interese (punto de partida) para articular mellor a docencia e optimizar os procesos de ensino-aprendizaxe.
Proba de resposta breve	Ao longo do curso iranse presentando aos alumnos diversas probas ou traballos breves para comprobar o seguimento dos contidos da materia, xa sexa na aula, a través de moodle ou doutras aplicacións online. Algunhas das probas realizaranse individualmente e outras en pequenos grupos.
Presentación oral	Intervención inherente aos procesos de ensino-aprendizaxe baseada na exposición verbal a través da que o alumnado e profesorado interactúan dun modo ordenado, propoñendo cuestións, facendo aclaracións e expoñendo temas, traballos, conceptos, feitos ou principios de forma dinámica.
Práctica de actividade física	A través desta metodoloxía realizaranse prácticas en diversas instalacións a través dos contidos da materia e aplicados aos diferentes cursos da Educación Primaria.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**

Traballos tutelados Aprendizaxe colaborativa Proba de resposta breve	Traballos tutelados: - dedicarase un tempo para todo o grupo no que se explicará en que consiste o traballo; - previo á posta en práctica reunirase cada grupo co profesorado. Así se establecerá a validez do deseño e contidos de traballo para a súa posta en practica, establecéndose as correccións oportunas para realizar á exposición. Probas de resposta breve: Atenderánse todas as dubidas para aquelas probas individuais ou grupais que se fagan na materia. Aprendizaje colaborativo: - durante a realización destos traballos o profesorado atenderánse a todas as dúbidas que poidan xurdir a través das canles habilitadas para este efecto, potenciando na medida do posible, o traballo autónomo do alumnado. A atención personalizada realizarase a través das seguintes canles, tendo o alumno a posibilidade de seleccionar cales deles quere empregar, en función das súas necesidades e posibilidades de comunicación: titorías en directo a través da área de traballo ?Teams? da UDC, mediante videoconferencia, conexión de audio ou chat; a través do correo electrónico institucional; a través dos chats e foros dispoñibles en Moodle. 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 desenvolvelas.

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias / Resultados**	**Descrición**	**Cualificación**
Traballos tutelados	A1 A7 A57 A58 A59 A60 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B9 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 C1 C3 C8	Realizarase un traballo de aplicación dos contidos desenvolvidos en clase. As profesoras especificarán 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
Aprendizaxe colaborativa	A1 A7 A58 A59 B1 B2 B3 B5 B6 B11 B14 B15 B16 B21 B22 B23 B24 B25 C1 C3 C6	Desenvolveránse un ou varios traballos en pequeno ou gran grupo guiados polas docentes en varias sesións coa finalidade de potenciar o traballo autónomo do alumnado. Este traballo poderá involucrar a outras materias da mención en Educación Física.	20
Proba de resposta breve	A1 A7 A58 A59 B1 B2 B3 B4 B15 B16 C7 C8	Ao longo do curso iranse presentando aos alumnos diversas probas ou traballos breves para comprobar o seguimento dos contidos da materia, xa sexa na aula, a través de moodle ou doutras aplicacións online. Algunhas das probas realizaranse individualmente e outras en pequenos grupos.	40
Outros			

Observacións avaliación
Primeira oportunidade: para acceder á avaliación descrita anteriormente, a asistencia ao 80% das clases da materia será obrigatoria. Non só será suficiente a asistencia, senón que tamén se computará a participación activa dos alumnos. É necesario superar unha puntuación mínima nos distintos apartados da avaliación para que medien entre eles. Segunda oportunidade: os alumnos que asistiron a máis do 80% das sesións na primeira oportunidade, manterán as notas que acadaron a puntuación mínima indicada polos profesores. Deberás repetir as partes da avaliación que non alcanzaron ese mínimo. Os estudantes que non asisten ao 80% das clases na primeira oportunidade, teñen á súa disposición un modelo alternativo de avaliación, que será o mesmo para ambas as oportunidades: proba mixta (100%), realizada na data marcada oficialmente pola Universidade da Coruña e na que se debe demostrar o dominio dos contidos teórico-prácticos da materia. Neste asunto, non se admite a exención académica da exención de asistencia. NOTA: As metodoloxías de ?actividade física?, ?actividades iniciais? e ?simulación? están suxeitas á posibilidade de garantir as medidas de seguridade dos participantes, aínda que non se aplique o plan de continxencia, se as condicións non cumpren. seguridade adecuada, estas metodoloxías poden ser substituídas por clases ou incluso sesións virtuais (o desenvolvemento de habilidades relacionadas con estas metodoloxías incorporaríase ás metodoloxías "Aprendizaxe colaborativa", "Sesión maxistral", "Exposición oral", "Traballo supervisado" e " Probas de resposta curtas ").

Fontes de información

Bibliografía básica	-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). Batería Didáctica del juego: volumen I. Almería Procompal.-Carreño Gallego, C; Blandino Rosano, D. y Marchante Clavijo, J.M. (2003b). Batería 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.NOTA: Esta bibliografía é orientativa e poderá ser ampliada polo profesorado durante o desenvolvemento da materia.
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Deseño e desenvolvemento curricular da educación física/652G02014
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Expresión corporal e adaptacións curriculares/652G02026
Materias que continúan o temario
Fundamentos da educación física na sociedade actual/652G02031 Iniciación deportiva/652G02036 Educación física para o lecer/652G02035
Observacións
NOTA: As metodoloxías de ?actividade física?, ?actividades iniciais? e ?simulación? están suxeitas á posibilidade de garantir as medidas de seguridade dos participantes, aínda que non se aplique o plan de continxencia, se as condicións non cumpren a seguridade adecuada, estas metodoloxías poden ser substituídas por clases ou incluso sesións virtuais (o desenvolvemento de habilidades relacionadas con estas metodoloxías incorporaríase ás metodoloxías "Aprendizaxe colaborativa", "Sesión maxistral", "Exposición oral", "Traballo supervisado" e " Probas de resposta curta ").

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías