UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Juegos motores		Código	652G01030
Titulación	Grao en Educación Infantil			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	4.5
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Didácticas Específicas e Métodos de Investigación e Diagnóstico en Educación			
Coordinador/a	Varela Garrote, Lara	Correo electrónico	lara.varela@udc.es	
Profesorado	Varela Garrote, Lara	Correo electrónico	lara.varela@udc.es	
Web	www.educacion.udc.es/?pagina=table&id_titulacion=10&grupo=A			
Descripción general	Dentro del perfil formativo del Grado en Educación Infantil se contempla esta asignatura (Juegos Motores) que completa la formación del futuro docente hacia un trabajo en el ámbito del juego que permita dar respuesta a las demandas sociales existentes. Consideramos esta materia de gran interés dentro de la formación de la futura Graduada o Graduado en Educación Infantil ya que la aportación principal de la misma le permitirá descubrir por un lado que el juego es un contenido con grandes potencialidades didácticas y por otro supone un medio didáctico de gran relevancia en su formación, que le permitirá emplearlo en su desarrollo profesional. Los conocimientos aportados por Juegos Motores pretenden estudiar, explorar, descubrir y vivenciar todas aquellas manifestaciones lúdicas dentro de un planteamiento global, para dotar al futuro Graduado o Graduada en Educación Infantil no sólo de vivencias sino también de estrategias y formas de enseñar teórico-prácticas. Juegos Motores se encuentra dentro del plan de estudios de Grado en Educación Infantil en el grupo de materias optativas, con una duración de 4,5 créditos. La descripción de su contenido, reflejado en el Plan de Estudios, indica los siguientes descriptores: marco conceptual del juego motor; teorías y clasificaciones de los juegos motores; el juego y su evolución en la etapa infantil; el juego como recurso didáctico; diseño y desarrollo de actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos; los recursos para el juego: materiales y espacios; educación rítmica a través de los juegos con canciones; propuestas prácticas para la educación a través del juego.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el período de 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
A4	Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.
A5	Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
A6	Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.
A21	Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.
A23	Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
A29	Valorar la importancia del trabajo en equipo.
A33	Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.

A45	Conocer la tradición oral y el folclore.
A53	Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
A54	Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.
A55	Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
A56	Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.
A60	Conocer y aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
A62	Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
B1	Aprender a aprender.
B2	Resolver problemas y tomar decisiones de forma efectiva.
B3	Aplicar un pensamiento crítico, autocrítico, lógico y creativo.
B4	Trabajar de forma autónoma con iniciativa y espíritu emprendedor.
B5	Trabajar de forma colaborativa.
B6	Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano y como profesional.
B8	Capacidad de adaptación a situaciones novedosas.
B10	Capacidad de análisis y síntesis.
B11	Capacidad de búsqueda y manejo de información.
B12	Capacidad de organización y planificación.
B15	Capacidad para asumir la necesidad de un desarrollo profesional continuo, a través de la reflexión sobre la propia práctica.
B17	Capacidad para presentar, defender y debatir ideas utilizando argumentos sólidos.
B18	Capacidad para relacionarse positivamente con otras personas.
B23	Habilidades sociales para ejercer el liderazgo en el aula.
B25	Utilización de las TIC en el ámbito de estudio y del contexto profesional.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Situar el papel del juego motor, su importancia y repercusiones en el contexto de la Educación Infantil.	A1 A4 A5 A6 A53	B3 B6 B17	
Saber utilizar el juego como medio y como contenido de enseñanza - aprendizaje en sí incluso.	A5 A21 A53 A55 A62	B2	C1
Experimentar intervenciones prácticas a través del juego motor analizándolas críticamente.	A54 A55 A56 A62	B3 B15	

Valorar críticamente la presencia del juego en el ámbito de la Educación Infantil.	A45 A53	B3	
Capacidad para realizar un análisis estructural y funcional crítico en el diseño y realización del juego motor infantil.	A53 A62	B3 B10	
Capacidad para ofrecer al alumnado de Educación Infantil recursos lúdico-motores diversos para un adecuado desarrollo de la motricidad infantil.	A33 A54 A56 A62	B2	C7
Ser capaz de analizar el juego de la infancia y obtener información de utilidad para futuras intervenciones didácticas.	A23 A60	B1 B3 B8	C6
Capacidad para diseñar, justificar, aplicar y evaluar propuestas de intervención para trabajar a través del juego motor en la Educación Infantil.	A29 A54 A55 A56 A62	B4 B5 B6 B11 B12 B18 B23 B25	C1 C3 C8

Contenidos	
Tema	**Subtema**
BLOQUE 1: FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL JUEGO	Este bloque está formado por temas que abordan la parte teórica de la materia.
Tema 1. Marco conceptual del juego motor.	- Concepto y características del juego.
Tema 2. Fundamentos teóricos del juego.	- Diversos enfoques que justifican la presencia del juego en la infancia.
Tema 3. El juego en la Educación Infantil y la evolución de sus formas.	- La evolución del juego en la etapa infantil y su relación con la motricidad.
Tema 4. El juego motor en el currículum de la Educación Infantil.	- Análisis del juego en el currículo de Educación Infantil. - El empleo del juego para el desarrollo motor en edad infantil.
Tema 5. El juego motor y su didáctica.	- Didáctica y metodología del juego. - Organización de espacios lúdicos. - Juego y programación.
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 docente; - por medio de prácticas dirigidas por el alumnado a sus compañeros y compañeras y observadas por la docente.
Tema 6. Propuestas prácticas de intervención a través del juego motor.	Se abordarán diversas propuestas de carácter práctico tanto en entornos al aire libre como en espacios grandes de interior. Sirvan de ejemplo el empleo de: - Juegos para el desarrollo de la creatividad. - Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices básicas. - Propuestas lúdicas para el trabajo sensorial. - Juegos para el desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices. - Juegos motrices a través del cuento, la danza y las canciones. - Juegos motrices y empleo de recursos didácticos y materiales alternativos. - Instalaciones de juego. - Propuestas lúdicas con piezas sueltas. - Juegos de representación y expresión, entre otras propuestas.

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Actividades iniciales	B1 B10 C7	1	1	2
Aprendizaje colaborativo	A1 A4 A5 A53 A54 A55 A56 A60 B1 B2 B3 B5 B6 B12 B15 B17 C1	3	7.5	10.5
Sesión magistral	A1 A4 A53 A54 B3 B8 B15 C7	7	7	14
Simulación	A1 A6 A29 A53 A54 A55 A56 A60 A62 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B15 B17 C1	2	4	6
Trabajos tutelados	A1 A4 A5 A21 A23 A29 A33 A45 A53 A55 A56 A60 A62 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B11 B12 B15 B18 B23 B25 C1 C3 C6 C7 C8	3	19.5	22.5
Prueba de respuesta breve	A1 A5 A21 A23 A53 A55 A56 A62 B1 B4 C3 C7	2	20	22
Salida de campo	A1 A5 A6 A21 A23 A29 B1 B3 B5 B10 C7	3	4.5	7.5
Presentación oral	A6 A21 A29 A33 A55 A56 A60 A62 B1 B3 B5 B10 B12 B17 C1 C3	1	1	2
Práctica de actividad física	A1 A4 A54 A55 A56 B1 B3 B4 B5 B12	10	15	25
Atención personalizada		1	0	1
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Actividades iniciales	Al comenzar el curso se llevan a cabo actividades iniciales tanto en la teoría como en la práctica para conocer las competencias, intereses y motivaciones del alumnado para el logro de los objetivos a alcanzar. Así podremos conocer información de interés (punto de partida) para articular mejor la docencia y optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
Aprendizaje colaborativo	Se llevarán a cabo diversos trabajos guiados por la profesora en el aula y también a través de la Plataforma Virtual. Estos trabajos se organizarán en pequeños grupos que trabajarán de forma conjunta en la resolución de problemas concretos.
Sesión magistral	Algunos temas correspondientes al bloque 1 de la asignatura serán expuestos en el aula a través de diferentes medios: explicación oral, apoyo con presentaciones informáticas, visualización de materiales didácticos en soporte digital, debates, discusiones dirigidas, etc.

Simulación	Consiste en la representación a través de cuentos motores y actividades de expresión dramática de situaciones procedentes de la realidad. El alumnado se pondrá bajo condiciones hipotéticas a partir de un tema o situación problema elegido por ellos de antemano, ante a cuál se ponen la prueba su expresión corporal, capacidad comunicativa, de resolución de problemas y creatividad.
Trabajos tutelados	Se realizará un trabajo teórico - práctico. Consiste en el diseño y puesta en práctica de una propuesta para Educación Infantil basada en una metodología lúdica y motriz con una temática asignada por la docente para la supuesta aplicación.
Prueba de respuesta breve	A lo largo del curso, a los estudiantes se les presentarán varias pruebas o tareas breves para verificar el seguimiento de los contenidos de la asignatura, ya sea en el aula, a través de moodle u otras aplicaciones en línea. Algunas de las pruebas se realizarán individualmente y otras en grupos pequeños.
Salida de campo	Actividades desarrolladas en espacios distintos del entorno académico universitario habitual relacionados con el campo de estudio de la asignatura. Estas actividades se centran en el desarrollo de habilidades relacionadas con la observación directa y sistemática, la recopilación de información, el desarrollo de propuestas didácticas, etc.
Presentación oral	Intervención inherente a los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la exposición verbal a través de la cual los estudiantes y los maestros interactúan de manera ordenada, proponiendo preguntas, aclarando y exponiendo temas, trabajos, conceptos, hechos o principios de manera dinámica.
Práctica de actividad física	A través de esta metodología se realizarán sesiones de tipo práctico en diferentes espacios, a través de los contenidos de la materia y aplicados las diferentes edades de la Educación Infantil.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Aprendizaje colaborativo Trabajos tutelados Prueba de respuesta breve	Aprendizaje colaborativo: - se realizarán diversos trabajos a desarrollar individualmente o en grupos según sea el caso. En algunos de ellos será necesario que la profesora guíe este trabajo para su ajuste a la consecución de los objetivos de la materia. Trabajos tutelados: - se dedicará un tiempo para todo el grupo en el que se explicará en que consiste el trabajo; - cada grupo debe reunirse por lo menos una vez con la docente. Así se establecerá la validez del diseño y contenidos de trabajo para su puesta en práctica, estableciéndose las correcciones oportunas para a su exposición. Pruebas de respuesta breve: Todas las dudas serán respondidas para aquellas pruebas individuales o grupales que se realicen en la asignatura. La atención personalizada se realizará a través de los siguientes canales, en función de las posibilidades y necesidades de cada momento: tutorías en persona en el despacho del profesorado, tutorías en directo a través del área de trabajo ?Teams? de la UDC, mediante videoconferencia, conexión de audio o chat; a través del correo electrónico institucional; a través de los chats y foros disponible en Teams y Moodle. En esta asignatura no se permite la exención académica de la exención de asistencia, excepto en el caso de los estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial según lo establecido en el "ESTÁNDAR QUE REGULA EL REGIMEN DE DEDICACIÓN AL ESTUDIO DE ESTUDIANTES DE GRADO EN LA UDC" - Aprobado por el Consejo Social de 04 / 05 / 2017-. Para aquellas actividades que no puede realizar por no asistir a clase, debe ir a las revisiones de la misma con los maestros para poder desarrollarlas.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**

Aprendizaje colaborativo	A1 A4 A5 A53 A54 A55 A56 A60 B1 B2 B3 B5 B6 B12 B15 B17 C1	El alumnado cada vez que se aplique esta metodología grupal deberá entregar por escrito los trabajos realizados por el grupo. Se valorará su adecuación a los objetivos previstos para cada trabajo en concreto.	40
Trabajos tutelados	A1 A4 A5 A21 A23 A29 A33 A45 A53 A55 A56 A60 A62 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B8 B11 B12 B15 B18 B23 B25 C1 C3 C6 C7 C8	Se realizará un trabajo de aplicación de los contenidos desarrollados en la clase. El trabajo se podrá realizar individualmente o en grupo. La profesora especificará los requisitos formales de presentación de los trabajos, tanto en su parte escrita como la parte oral. El cumplimiento de dichos requisitos es imprescindible para que los trabajos sean aceptados.	40
Prueba de respuesta breve	A1 A5 A21 A23 A53 A55 A56 A62 B1 B4 C3 C7	Prueba objetiva destinada a provocar la memoria de un aprendizaje presentado. Una declaración se presenta en forma de una pregunta para responder con una frase, palabra, número o símbolo específico.	20

Observaciones evaluación

Primera oportunidad: para acceder a la evaluación descrita anteriormente, la participación en el 80% de las sesiones de la asignatura será obligatoria. No solo será suficiente la asistencia, sino que también se calculará la participación activa de los estudiantes. Es necesario una puntuación mínima en las diferentes secciones de la evaluación para que promedien entre ellas.

Segunda oportunidad: los estudiantes que asisten a más del 80% de las sesiones en la primera oportunidad, mantendrán las calificaciones que alcancen la puntuación mínima indicado por la docente. Tendrá que repetir las partes de la evaluación que no alcanzan ese mínimo.

En ambas oportunidades la realización fraudulenta de las probas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier calificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.

En esta materia no se admite dispensa académica de exención de asistencia.

El alumnado que no asista al 80% de las clases en la primera oportunidad, tiene a su disposición un modelo de evaluación alternativo, que será el mismo para ambas oportunidades: prueba mixta (100%), realizada en la fecha marcada oficialmente por la Universidad de A Coruña y en la que se deberá demostrar el dominio de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura. Para hacer media entre los contenidos teóricos y prácticos habrá que aprobar cada parte.

NOTA: Las metodologías de "Práctica de actividad física", "Salidas de campo" y "Simulación" están sujetas a la posibilidad de garantizar las medidas de seguridad de los participantes. Si no se cumplen las condiciones de seguridad apropiadas, estas metodologías pueden reemplazarse por clases o incluso sesiones virtuales. "Sesión magistral"," Presentación oral "," Trabajos tutelados" y " Pruebas de respuesta breve".

Fuentes de información

Básica	-A.E.M.E.I.(2001). Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en Educación Infantil. Málaga: Aljibe.-Abad, J. (2009). Iniciativas de educación artística a través del Arte Contemporáneo para la Escuela Infantil. [Tesis]-Abad, J; Arnáiz, V. y Ruíz de Velasco (2011). El juego simbólico. Graó: Barcelona.-Abad, J y Ruíz de Velasco, A. (2019). El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego. Graó: Barcelona.-Abelleira, A. y Abelleira, I. (2017). Os fíos de infantil. Vigo: Galaxia.-Abelleira, A. y Abelleira, I. (2020). El latido de un aula de infantil. Elogio de la cotidianidad. Barcelona: Octaedro.-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.-Bruchner, P (2017). Bosqueescuela. Guía para la educación infantil al aire libre. Valencia: Ediciones Rodeno.-Caillois, R. (1958). Teoría de los juegos. Seix Barral: Barcelona.-Carrasco Espinilla, I. y Criado Caro, D. (2001). 66 fichas de psicomotricidad. Sevilla: Wanceulen.-Carson, R. (2012). El sentido del asombro. Madrid: Encuentro.-Conde, J.L. (2001). Juegos para el desarrollo delas habilidades motrices en Educación Infantil. Aljibe: Málaga.-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.-Cornell, J. (2018). Compartir la naturaleza. Juegos y actividades para reconectar con la naturaleza. Sevilla: Ediciones La Traviesa.-Daly, L. y Beloglovsky, M. (2014). Loose Parts: Inspiring play in young children. Saint Paul: Readleaf Press.-Daly, L y Beloglovsky, M (2018). Loose Parts 3: Inspiring Culturally Sustainable Environments. Saint Paul: Redleaf Press.-Daly, L y Beloglovsky, M (2019).Loose Parts 4: Inspiring 21st-Century Learning. Saint Paul: Redleaf Press.-Diez Navarro, M.C (1998). Proyectando otra escuela. Madrid : Ediciones de la Torre.-Diez Navarro, M.C (1999). Un diario de clase no del todo pedagógico. Madrid : Asociación de Maestros Rosa Sensat.-Diez Navarro, M.C (2002). El piso de abajo de la escuela. Barcelona: Graó.-Diez Navarro, M.C. (2007). Mi escuela sabe a naranja.Barcelona: Graó.-Diez Navarro, M.C. (2010). La oreja verde de la escuela. Madrid: Ediciones de la Torre.-Diez Navarro, M.C. (2011). Los Pendientes de la maestra : o cómo piensa una maestra en los niños, las escuelas, las familias y la sociedad. Barcelona : Editorial Graó.-Diez Navarro, M.C. (2013). 10 ideas clave de la educación infantil. Barcelona: Graó.-Díez Navarro, M.C. (2016). Arte en la escuela infantil: apuntes sobre la creación y la libertad. Barcelona: Graó.-Diez Navarro, M.C. (2016). El oficio del arte. Soñar con el lápiz en la mano. Barcelona: Graó.-Edna (2020). Guía de escuelas en la Naturaleza. Sevilla: La Traviesa.-Eines, J y Mantonvani, A. (1997). Didáctica de la dramatización. Gedisa: Barcelona.-Escriba, A. (1998). Los juegos sensoriales y psicomotores en Educación Física. Gymnos: Madrid.-Ferland, F.(2009). ¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Madrid: Narcea.-Fodor, E.,Morán, M. y Moleres, A. (2009). Todo un mundo de sorpresas. Educar jugando. El niño de 2 a 5 años. Madrid:Pirámide.-Fraguela,R., Palacios, J. y Varela, L. (1996). Xogos cooperativos e actividades infantís: educar na cooperación no ámbito escolar.Santiago: Lea.-Freire, H. (2011). Educar en verde: ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza. Barcelona: Graó.-Freire, H. (2020). Patios vivos para naturalizar la escuela. Barcelona: Octaedro.-Frías, C. (2005).Guía para estimular el desarrollo infantil complemento didáctico de estimulación. Sevilla: MAD.-Frías, C. (2005). Guía para estimular el desarrollo infantil de los 3 a los 6 años de edad. Sevilla: MAD.-Frías, C. (2005). Guía para estimular el desarrollo infantil de los 45 días al primer año. Sevilla: MAD.-Frías, C. (2005). Guía para estimular el desarrollo infantil del primero a los tres años de edad. Sevilla: MAD.-Fusté, S. y Bonastre, M. (2007). Psicomotricidad y vida cotidiana (0-3 años). Barcelona: Graó.-Garaigordobil,M. (2011). Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años. Madrid: Pirámide.-García Fernández, P. (2005). Fundamentos teóricos del juego. Wanceulen: Sevilla.-García Montes, M. E. y 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 Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen.-Gil Madrona, P. (2005a). Unidades didácticas de educación física para educación infantil 0-3 años: propuestas yconcrecciones prácticas en realidades de aprendizaje y espacios de acción.Sevilla: Wanceulen.-Gil Madrona, P. (2005b). Unidades didácticas de educación física para Educación Infantil, 3-6 años. Sevilla: Wanceulen.-Gil Madrona, P., y Navarro Adelantado, V. (2005). El juego motor en Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen.-Godschmied,E., y Jackson, S. (2007). La educación infantil de 0 a 3 años. Madrid: Morata.-Gómez, C. (2021). Pensando en la infancia. Málaga: UMA Editorial.-Gray, P. (2016). Aprender en libertad. Santa Cruz de Tenerife: Esto no es una escuela.-Grus, L y Rosemberg, F. (2017). Los niños y el jugo. La actividad lúdica de 0 a 5 años. Buenos Aires: Continente.-Hueso,K (2017). Somos naturaleza. Barcelona: Plataforma

Editorial.-Hueso,K (2019). Jugar al aire libre. Barcelona: Plataforma Editorial.-Hueso,K. (2021). Educar en la naturaleza. Barcelona: Plataforma Editorial.-Huizinga, J. (1972). Homo ludens. Madrid:Alianza editorial.-Laguía, M.J. y Vidal, C. (2011). Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años). Barcelona: Graó.-Lleixa, T.(1995). Juegos sensoriales y de conocimiento corporal. Barcelona: Paidotribo.-López, S. (2018). Esencia. Diseño de espacios educativos. Aprendizaje y creatividad. Zaragoza: Khaf.-Louv, R. (2018). Los últimos niños en el bosque. Madrid: Capitán Swing.-Louv, R. (2019). Vitamina N. Pontevedra: Factoría K de Libros.-Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Octaedro: Barcelona.-Méndez, A. (2003). Nuevas propuestas lúdicas para el desarrollo curricular en Educación Física. Paidotribo: Barcelona.-Mesías, J.Mª (2019). Educación artística sensible: cartografía contemporánea para arteducadores. Graó: Barcelona.-Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Inde: Barcelona.-Omeñaca, R. y Ruíz, J. (1999). Juegos cooperativos y E.F. Paidotribo: Barcelona.-Omeñaca, R., Puyuelo, E. y Ruíz, J. (2001). Explorar, jugar y cooperar. Paidotribo: Barcelona.-Orlick, J. (1990). Libres para cooperar, libres para crear. Paidotribo: Barcelona.-Palacios, J. (1998). Jugar es un derecho. Xaniño: A Coruña.-Palacios, J; Fraguela, R y Varela, L. (1996). Xogos competitivos. Educar na competición no ámbito da educación física. Lea: Santiago.-Palacios, J; Fraguela, R y Varela, L (1996). Xogos cooperativos e actividades infantís. Educar na cooperación no ámbito escolar. Lea: Santiago.-Paredes, J. (2003). Juego, luego soy. Sevilla: Wanceulen.-Pickler, E (2000). Moverse en libertad. El desarrollo de la motricidad global. Madrid: Narcea.-Ramírez, I. (2009a). 99 juegos de expresión corporal y musical (3 años). Sevilla: Wanceulen.-Ramírez, I. (2009b). 99 juegos de expresión corporal y musical (5 años). Sevilla: Wanceulen.-Ramírez, I. (2009c). 99 juegos de expresión corporal y musical para niños de 4 años. Sevilla: Wanceulen.-Ruiz, LM; Gutiérrez, M; Graupera, J.L.; Linaza, J.L. y Navarro, F. (2001). Desarrollo, comportamiento motor y aprendizaje. Síntesis: Madrid.-Ruíz de Velasco, A., y Abad, J. (2011). El juego simbólico. Barcelona: Graó.-Ruiz Juan,F., García López, A., Gómez López, M. y Casado Rodríguez, C. (2002). Motricidad y recreación en Educación Infantil. Almería: Universidad de Almería.-Ruiz Juan,F., García López, A., Gutiérrez Hidalgo, F., Marqués Escámez, J. L., RománGarcía, R. y Samper Márquez, M. (2008). Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. Barcelona: Inde.-Sher, B. (1996). Juegos estupendos con juguetes improvisados. Martínez Roca: Barcelona.-Sheridan, M. D. (2011). Play in early childhood. From birth to six years. New York:Routledge.-Snel, E. (2015). Tranquilos y atentos como una rana. Tu guía práctica de la serenidad. Barcelona: Kairós.-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.-Silberg, J.(1999). Juegos para hacer pensar a los bebés. Barcelona: Oniro.-Silberg, J.(2006). Juegos para aprender y estimularlos sentidos. Barcelona: Oniro.-Silberg, J.(2010). Juegos para desarrollar lainteligencia del bebé. Barcelona: Oniro.-Silberg, J.(2011). Juegos para hacer pensar a los niños de 1 a 3 años. Barcelona: Oniro.-Silviva (2021). La escuela a cielo abierto. La Traviesa: Sevilla.-Stern, A. (2013). Yo nunca fui a la escuela. Litera: Albuixech.-Stern, A. (2017). Jugar. Litera: Albuixech.-Sugrañes,E., y Ángel, M. A. (2007). La educación psicomotriz (3-8 años). Barcelona: Graó.-Trigo, E. (1989). Juegos motores y creatividad. Padiotribo: Barcelona.-Vaca, M y Varela, Mª.S. (2008). Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6). Barcelona: Graó.-Vela, P. y Herrán, M. (2019). Piezas Sueltas. Litera: Albuixech.-V.V.A.A.(2001). 3ª Jornadas. Desafíos del juguete en el Siglo XXI. Valencia: Fundación crecer jugando.-V.V.A.A.(2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.-V.V.A.A.(2010). 101 juegos de imagen y percepción corporal (3-6 años). Sevilla: Wanceulen.-Vila, B.y Cardo, C. (2005). Material sensorial (0-3 años). Barcelona: Graó.-Zukunft-Huber,B. (2001). Gimnasia para bebés. Barcelona: Paidotribo.REVISTAS DE INTERÉS:REVISTA AULA DE INFANTIL (https://www.grao.com/es/aula-infantil)REVISTA IN-FAN-CIA (http://kmelot.biblioteca.udc.es/search*spi/i=1130-6084)NOTA: Esta bibliografía pódese ampliar durante a materia e complementarse coa bibliografía da guía docente para a materia do 2º curso do Grao en Educación Infantil "Didáctica da Expresión Corporal"

Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Psicología del desarrollo de 0 a 6 años/652G01004 Didáctica de la expresión corporal/652G01020 Diseño de proyectos educativos de 0 a 3 años/652G01021
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Didáctica de la expresión plástica/652G01027
Asignaturas que continúan el temario
Educación psicomotriz y habilidades motrices/652G01039
Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías