

EL JUEGO COMO ELEMENTO MOTIVADOR

Dirección del curso

Manuel Hernández Vázquez

Profesores:

Diana Ruiz Vicente
Jorge Martín Cervantes
Ignacio Arregui Martínez
Gema Rizo Estrada

DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDOS

Nº de horas por módulo: 20

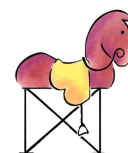
Contenido Teórico, común a todos los Módulos: 5 horas

Contenido práctico: 15 horas por módulo.

Material y documentación: El Museo del Juego, aportará la documentación y el material necesario para las prácticas (apuntes, herramientas, cuerdas, alambres, globos y material deportivo específico).

OBJETIVOS

- Búsqueda y diseño de nuevos materiales recreativos.
- Incorporación de nuevas actividades lúdicas y uso de espacios alternativos.
- Conocimiento teórico de nuevas modalidades deportivas
- Recuperación de juegos deportivos antiguos, de gran tradición y que en la actualidad se han dejado de practicar.
- Dar a conocer juegos y deportes de todo el mundo.
- Aportar nuevas alternativas de aplicación en la animación deportiva, ampliando el marco de referencia.
- Juegos de habilidad y de ingenio que desarrollan el espíritu crítico y la capacidad de análisis y de reflexión.
- Introducir en las clases de educación física el taller de construcción, donde el alumno aprenda a manejar distintas herramientas y materiales para construir sus propios juegos.



CONTENIDO TEÓRICO

Tema 1. La antropología como ciencia. La antropología cultural. Características de la cultura. Transmisión de la cultura.

Tema 2. El ocio a través de la historia. El ocio en la Prehistoria, Edad Antigua, Moderna, Contemporánea. Ocio y tiempo libre. Dimensiones del ocio moderno. Educación para el ocio. Carta del ocio. Ocio creativo y ocio recreativo.

Tema 3. Concepto antropológico del juego: definición, clasificación y el juego en relación con el ocio.

Tema 4. Concepto antropológico del deporte: definición y clasificación.

Tema 5. Los agentes de la animación deportiva. El fenómeno de la socialización. Principios de la animación. Programas operativos en la práctica de la animación. Programación de actividades de ocio. El Deporte para Todos en los centros escolares. Organización y programa de actividades.

CONTENIDO PRÁCTICO

MÓDULO I. JUEGOS TRADICIONALES ESPAÑOLES

Dentro del amplio espectro del juego deportivo hay una variedad particular, que proviene de la presión de generaciones anteriores y que posee un acentuado carácter cultural desde el punto de vista antropológico. El juego deportivo tradicional se da en una determinada comunidad, participando de sus pautas culturales y ayudando a su transmisión.

Contenidos prácticos

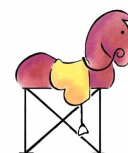
Tema 1 y 2. Juegos de locomoción.

Tema 3 y 4. Juegos de lanzamiento.

Tema 5 y 6. Juegos de pelota y balón.

Tema 7 y 8: Juegos de lucha, de fuerza.

Tema 9 y 10: taller construcción de juegos: la honda, la billa.



MÓDULO II. JUEGOS TRADICIONALES INFANTILES

Los juegos de los niños son muy variados y representan una rica manifestación de la creatividad de la infancia y de la juventud. En el campo o en la calle, en casa o en el colegio se desarrollan libremente a través de una actividad más o menos reglamentada y asumida por todos.

Temas 1 y 2. Juegos de suerte. Juegos de carrera y persecución

Temas 3 y 4. Juegos de correr y saltar. Juegos de habilidad

Temas 5 y 6. Juegos de ingenio. Juegos de lanzar

Temas 7 y 8. Juegos con pelotas y balones. Juegos con zancos

Temas 9 y 10. Juegos de corros. Juegos con canicas

MÓDULO III. JUEGOS Y DEPORTES ALTERNATIVOS

El módulo de juegos y deportes alternativos, tiene como objetivo específico, la recuperación de juegos antiguos y conocer los nuevos juegos. En el presente curso, se han seleccionado los siguientes juegos deportivos: la cometa, el búmeran, el balón korf y el kin ball.

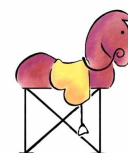
Temas 1 y 2. La cometa: el vuelo de la cometa, estructura de la cometa, tipos de cometas, formas de elevar la cometa, técnicas de vuelo, vuelos de altura, vuelos acrobáticos. Juegos con cometa. Taller de construcción de cometas: construir una cometa, sencilla de superficie plana y de un solo mando, utilizando materiales como papel, bolsas de plástico, cinta adhesiva, etc.

Temas 3 y 4. El búmeran: campo de juego y material, normas de seguridad. El vuelo del boomerang, principios aerodinámicos. Tipos de búmeran. Taller de construcción del boomerang, utilizando cartón, madera de contrachapado, lápices de colores.

Temas 5 y 6. Balón korf: reseña: reseña histórica. Reglas de juego, técnicas básicas y táctica de juego.

Temas 7 y 8. Kin ball. Reseña histórica, material y reglas de juego, técnicas básicas y táctica de juego.

Temas 9 y 10. Lacrosse: historia, material y reglas de juego, técnicas básicas y estrategias de juego.



MÓDULO IV. JUEGOS MALABARES

Taller de construcción de juegos malabares, cariocas, pelotas malabares, palos del diablo, mazas. En la primera parte de la sesión se construye el juego y a continuación se lleva a cabo una práctica donde a través de una serie de ejercicios se aprenden los movimientos básicos de cada una de las modalidades propuestas.

Temas 1 y 2. Juegos malabares con pelotas
Temas 3 y 4. Juegos malabares con cariocas
Temas 5 y 6. Juegos malabares con palos del diablo
Temas 7 y 8. Juegos malabares con mazas
Temas 9 y 10. Juegos malabares con el diábolo.

MÓDULO V. JUEGOS DE HABILIDAD Y DE INGENIO

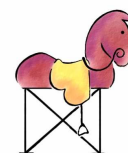
Taller de construcción de juegos de habilidad y de ingenio. Estos juegos tienen como finalidad principal el de desarrollar las habilidades manuales a través de utilizar diversos materiales. Juegos con cuerdas, juegos con alambres, juegos con globos y juegos con papel. Al tiempo que se construye el juego se enseñan las habilidades básicas de estos juegos.

Temas 1 y 2. Juegos con cuerdas.
Temas 5 y 6. Juego con alambres
Temas 7 y 8. Juegos con globos
Temas 3 y 4. Juegos con papel.
Temas 9 y 10. Juegos con objetos variados: palillos, monedas.

MÓDULO VI. JUEGOS DEL MUNDO

En este módulo o curso se tratarán de abrir nuevas fronteras para tratar de conocer cómo se han divertido tradicionalmente los niños de otros pueblos, civilizaciones y culturas. Muchos juegos se practican en varios continentes, con la única variación del nombre con el que se denomina.

Uno de los principales puntos en común de los niños y niñas de diferentes culturas es el juego. El juego es un medio para que el niño aprenda las normas culturales y los valores de una sociedad. Los distintos tipos de juego que los niños y niñas practican son un reflejo de la cultura en la que viven. Recuperar



CURSOS DE FORMACIÓN

una serie de juegos motores de diferentes lugares del mundo e introducirlos convenientemente estructurados puede suponer el acceso a otras formas no sólo de jugar sino también de pensar y de actuar.

La fabricación de útiles para la práctica de los juegos a partir de elementos a nuestro alcance, la mayor parte de las veces considerados inservibles, puede familiarizarnos con algunos hechos derivados de la sociedad de consumo en la que estamos inmersos y hacernos comprender cómo ésta también repercute en las formas de jugar.

En definitiva, un sin fin de propuestas que pueden derivar del juego como eje conductor. Un eje cercano, diríamos que incluso propio y exclusivo del niño, y consecuentemente un elemento motivador.

Temas 1 y 2. Juegos de África.

Temas 3 y 4. Juegos de Asia.

Temas 5 y 6. Juegos de Oceanía.

Temas 7 y 8. Juegos de Europa.

Tema 9 y 10. Juegos de América.

