Universidad Zaragoza

Curso : 2019/20

26306 - Juegos motores

Información del Plan Docente

Año académico: 2019/20
Asignatura: 26306 - Juegos motores
Centro académico: 229 - Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte
Titulación: 295 - Graduado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte
Créditos: 6.0
Curso: 1
Periodo de impartición: Primer semestre
Clase de asignatura: Obligatoria
Materia: ---

1.Información Básica

1.1.Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

Esta asignatura planteada en el primer cuatrimestre del curso 1º del Grado, pretende ser un punto de partida en el aprendizaje de los alumnos, siendo el inicio en competencias básicas de un Graduado de carácter muy variado, como la utilización práctica de juegos y actividades, el diseño y puesta en práctica de sesiones, o la búsqueda autónoma de información.

1.2.Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

El análisis de la actividad física y del deporte como elemento de nuestra cultura no puede dejar de atender con la profundidad y el rigor que se merece, la manifestación, seguramente, más genuina. Nos referimos al juego. Muchas dimensiones de nuestra cultura, en especial el deporte tienen sus orígenes en el juego. Al mismo tiempo constituye una herramienta privilegiada para el profesional en cualquier ámbito laboral que nos permite introducir al estudiante en un buen número de fundamentos básicos de la motricidad, en no pocas estrategias y criterios de intervenciónn docente, etc.

1.3.Recomendaciones para cursar la asignatura

Se recuerda que en esta asignatura se exigirá corrección en el formato y la redacción de todas las pruebas y documentos escritos teniendo su incidencia en la calificación.

Se recomienda que el alumno complemente el estudio de esta asignatura con la bibliografía accesible a través de este link: http://psfunizar7.unizar.es/br13/eGrados.php?id=257

2.Competencias y resultados de aprendizaje

2.1.Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

En esta asignatura al igual que en el resto de asignaturas del Graduado se atenderán todas las competencias generales (instrumentales, personales y de relación interpersonal y sistémicas) que constan en la Memoria de Grado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- Diseñar, desarrollar y evaluar los procesos de intervención, relativos a la actividad física y del deporte con atención a las características individuales y contextuales de las personas

- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar en entorno físico estable y sin interacción directa con otros

- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar en oposición interindividual

- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar mediante acciones de cooperación

- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a

realizar mediante acciones de cooperación y oposición

- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar en un entorno físico con incertidumbre

- Comprender la lógica interna de las situaciones motrices, analizándola y aplicándola de forma adecuada a aquellas a realizar mediante acciones con intenciones artísticas y expresivas

- Promover y evaluar la práctica habitual de actividad física y deportiva como forma de utilización constructiva del tiempo de ocio

- Conocer la acción motriz como objeto de estudio fundamental en el ámbito de las ciencias de la actividad física y del deporte

- Planificar, desarrollar y evaluar la realización de programas basados en la práctica de actividades físico-deportivas de carácter recreativo

- Seleccionar y saber utilizar el material y equipamiento deportivo, adecuado para cada tipo de actividad

- Conocer las características y potencialidades de los espacios útiles para la práctica de actividad físico-deportiva y disponer su ordenación para optimizar su uso atendiendo a todo tipo de poblaciones

- Valorar, transmitir y potenciar el componente de placer y disfrute inherente a la práctica de actividades físico-deportivas, y las oportunidades relacionales que dicha práctica implica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Analizar el juego como una manifestación cultural, y reconocer en él los valores sociales y educativos que contiene, tales como el potencial para la educación para la igualdad, la educación para la paz, o la capacidad para el trabajo en equipo.

Saber defender con argumentos teóricos el valor del juego como contenido y recurso de aplicación en las diferentes manifestaciones de la Actividad Física y Deportiva, de manera especial como vehículo para potenciar el componente de placer y disfrute inherente a la práctica física.

Saber clasificar y organizar juegos motores para preparar sesiones de actividad física en las que se utilizará el juego como recurso.

Reconocer la potencialidad que encierran las diferentes manifestaciones del juego y discriminar sus posibilidades atendiendo a la lógica interna de las situaciones motrices que se dan en los juegos que, dada su naturaleza, pueden contener experiencias en todos los dominios de acción.

Valorar las posibilidades del juego motor según los intereses y desarrollo de los participantes, aplicando los principios comportamentales y sociales propios de este contenido.

Saber manejar recursos y criterios para una adecuada aplicación metodológica del juego en el marco de las actividades físico-deportivas.

Ser creativo en la aplicación del juego adaptándose a las diferentes situaciones profesionales en las que se actuará, facilitando así la promoción de la actividad física como forma de utilización constructiva del tiempo de ocio.

Ser autónomo en la búsqueda de documentación sobre el juego, al mismo tiempo que crítico para discriminar la adecuación de los materiales que se encuentran en la literatura especializada.

Saber trabajar en equipo, para diseñar y organizar situaciones de aplicación de juegos en las diferentes vertientes profesionales en las que tiene cabida el juego motor.

Saber observar cualquier práctica lúdica con objeto de tomar referencias para una posterior intervención.

Conocer las particularidades necesarias para participar activamente en la recuperación del patrimonio lúdico de la comunidad.

2.2.Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

Explicar las particularidades del juego como manifestación cultural, su evolución y valores, los intereses lúdicos en función del momento evolutivo así como el patrimonio lúdico de una comunidad

Elabora, clasifica y maneja con agilidad un fichero de juegos, los valores y características de los juegos.

Diseñar una sesión de juegos dentro de un contexto determinado, siendo capaz de modificar condiciones de práctica, observar problemas y proponer soluciones dentro de la misma aplicando recursos metodológicos adecuados.

Presenta capacidad crítica a la hora de valorar documentación técnica y científica en relación al juego.

2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

Esta asignatura, plantea que el futuro Graduado adquiera desde el principio competencias fundamentales para su posterior desempeño profesional independientemente de la orientación del mismo. El desarrollo de esta asignatura y la consecución de sus resultados de aprendizaje le permitirá organizar actividades físicas en función de sus características, utilizar herramientas y recursos formativos en función de sus objetivos, dotar de una visión crítica su práctica profesional, fomentar tanto la autonomía en el trabajo como posibilitar el desarrollo del trabajo en equipo. Todo este planteamiento se desarrolla a través de un elemento común dentro de esta asignatura: los Juegos Motores.

3.Evaluación

3.1.Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluacion

MODALIDAD EVALUACIÓN CONTINUA;

PARTE TEÓRICA

PRUEBA ESCRITA.....30%

Se trata de una prueba en la que el alumno deberá demostrar la comprensión de los conceptos, teorías y aplicaciones desarrolladas a lo largo de las clases teóricas y prácticas de la asignatura.

PARTE PRÁCTICA

TRABAJO (Grupo).....30%

El trabajo pretende que cada grupo sea capaz de diseñar, organizar, animar y valorar una sesión de juegos. Se trata de poner en acción todos los elementos que se han visto a lo largo de la asignatura. Cada grupo partirá de una situación de referencia, que puede ser real o inventada, y a partir de ella diseñará una situación concreta de aplicación de juegos. Se anima especialmente a que la situación de referencia se apoye en alguna realidad que permita orientar mejor la elección de los juegos y la propuesta de intervención.

ENTREVISTA INDIVIDUAL (FICERO DE JUEGOS Y PORTAFOLIOS) 25%

El alumno deberá presentar, exponer y defender la elaboración y organización de un fichero de juegos así como de los juegos que lo componen.

COMENTARIO DE LECTURAS.....15%

Elaboración de un informe final sobre las lecturas científico-técnicas realizadas en torno a los Juegos Motores a lo largo del semestre, en el que se demuestre la comprensión de los textos y la valoración crítica de los mismos.

Observaciones:

En la opción A, para poder ponderar cada parte (teórica y práctica) deben estar superadas ambas con una calificación mínima de 5 puntos.

Para optar a la puntuación propia de la parte práctica es obligatorio, al menos, la participación en el 80% de las sesiones prácticas. De no cumplirse esta condición, en el examen o prueba escrita se deberá superar un supuesto práctico relacionado con los contenidos vistos durante el curso, semejante al planteado en la opción B.

La asignatura exige un seguimiento continuo. Las actividades prácticas pretenden servir de ayuda a la comprensión del contenido teórico, y en cualquier caso estimular la reflexión acerca de lo propuesto en éste. Se debe generar una interacción continua entre la vivencia de las prácticas, las lecturas, y lo planteado en clase. Un ejercicio aconsejado es la elaboración de una ?carpeta? de documentos paralela a la elaboración del fichero de Juegos. Ambos pueden contrastarse periódicamente en tutorías con el profesorado.

Para optar a una calificación final utilizando los porcentajes anunciados, es necesario superar todas las partes.

MODALIDAD EVALUACIÓN PRUEBA GLOBAL;

PRUEBA ESCRITA Y SUPUESTO PRACTICO. REALIZAR EN PERIODO DE EXÁMENES....100%

Aquellos estudiantes que no puedan o no les interese seguir el sistema de evaluación continua podrán presentarse únicamente a una prueba escrita en el que se incluirá un supuesto práctico con el que contrastar que se conocen las particularidades del juego en la dimensión de su aplicación práctica.

ENTREVISTA FINAL: Independientemente del resultado de la calificación final como resultado de la evaluación de la asignatura, si el estudiante considera que la calificación no refleja el trabajo y el conocimiento adquirido, puede solicitar en el periodo de revisión del examen escrito, una entrevista oral que consiste en la justificación, con toda la documentación que se estime oportuna, de que existe esa diferencia entre lo aprendido y lo reflejado en la nota. Solo pueden acceder a la entrevista final los estudiantes que tienen superadas todas las pruebas, y por lo tanto tienen una calificación de al menos aprobado aplicando los porcentajes establecidos.

Por último, los porcentajes establecidos se propondrán al alumnado como punto de partida, para comprender el sistema de trabajo. Pasado un mes de la presentación del curso, y cuando se haya visto la envergadura de la propuesta, se ofrecerá negociar los porcentajes para establecerlos ya con carácter definitivo. Dando de esta manera mayor participación al alumnado en la elaboración de su propio proyecto de aprendizaje.

4.Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1.Presentación metodológica general

4.2.Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

- Seminarios
- Clases teóricas
- Clases prácticas

4.3.Programa

Temario

-BLOQUE TEMÁTICO I.-INTRODUCCIÓN AL FENÓMENO LÚDICO

Tema 1.-CONCEPTO, NATURALEZA Y CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Tema 2.-EL JUEGO COMO FENÓMENO CULTURAL: Juego, deporte, ocio y sociedad

-BLOQUE TEMÁTICO II.- REFERENCIAS TEÓRICAS DEL JUEGO

Tema 3.-MODELOS TEÓRICOS ACERCA DEL JUEGO

Tema 4.-EL JUEGO EN LAS ETAPAS EVOLUTIVAS DEL DESARROLLO HUMANO

-BLOQUE TEMÁTICO III.- EL JUEGO MOTOR

Tema 5.-EL JUEGO Y LA MOTRICIDAD.

Tema 6.-CONCEPTO Y CRITERIOS PARA SU CLASIFICACIÓN

Tema 7.-ANÁLISIS ESTRUCTURAL Y FUNCIONAL DEL JUEGO MOTOR

Tema 8.-CARACTERÍSTICAS PARTICULARES DE LOS JUEGOS MOTORES

-BLOQUE TEMÁTICO IV.-RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE LOS JUEGOS

Tema 9.- RECURSOS PARA ORGANIZAR Y GESTIONAR ACTIVIDADES DE JUEGOS: Diseño de los juegos motores y organización del fichero de juegos.

Tema 10.-APLICACIONES DIDÁCTICAS DEL JUEGO MOTOR. EL JUEGO MOTOR Y EL APRENDIZAJE.

Tema 11.- LOS MATERIALES PARA EL JUEGO. CONSTRUCCIÓN DE MATERIALES ALTERNATIVOS.

Tema 12.- EL ESPACIO DE JUEGO.

4.4.Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

El presente calendario quiere ofrecer una orientación de la distribución de los diferentes contenidos y estrategias de trabajo que se sucederán en el desarrollo del curso en la actividad presencial. Al principio de curso esta estructura se ofrecerá como regencia para el estudiante, bien entendido que será susceptible de modificación según se vaya desarrollando el curso y se evidencien las correspondientes necesidades de aprendizaje.

	Clase Teórica	Clase Práctica 1	Clase Práctica 2
	Presentación personal y del calendario y horario de trabajo.	Presentación de la asignatura. Evaluación diagnostica. Programa y criterios de evaluación. Presentación de las instalaciones.	Presentación del ADD como herramienta para seguir el curso a través de la red.
SEMINARIO 1	TEMA 9; Resolvemos problemas prácticos, El fichero de juegos TEMA 6; Concepto y criterios para su clasificación.	1ª clase. Juegos de presentación. Y dinámicas de grupos.	2ª clase. Objetivo: Presentar situaciones de trabajo de juegos
	TEMA 1; Concepto naturaleza y características del juego.	3ª clase. Juegos para completar todos los tipos que aparecerán en la clasificación.	4ª clase. Juegos para completar todos los tipos.
			5ª clase. Juegos de velocidad de reacción.

SEMINARIO 2	TEMA 2; El juego como fenómeno cultural.	6ª clase. Juegos locomotores de saltos, coordinación, equilibrio y lanzamientos.	7ª clase. Juegos SENSORIALES I
	TEMA 3; Modelos teóricos acerca del juego.	8ª clase. Juegos SENSORIALES II .	9ª clase. Juegos AL AIRE LIBRE I (Ginkama, Cuento Motor)
	TEMA 4; El juego y la motricidad.	10ª clase. Juegos AL AIRE LIBRE (?Juego de pistas, Orientación?)	11ª clase. DEPORTIVOS I
	TEMA 5; El juego en las etapas evolutivas del desarrollo humano. TEMA 7; Análisis estructural y funcional del juego motor.	12ª clase. Juegos DEPORTIVOS II	13ª clase. Juegos de ESTRATEGIA I
SEMINARIO 3	TEMA 8; Características particulares de los juegos motores. I	14ª clase. Juegos de ESTRATEGIA II	15ª clase. Juegos COOPERATIVOS I
	TEMA 8; Características particulares de los juegos motores. II	16 ª clase. Juegos COOPERATIVOS II	Festivo
	TEMA 10; Aplicaciones didácticas del juego motor. El juego motor y el aprendizaje.	17ª clase. Juegos PARADÓJICOS I	18ªclase. Juegos PARADÓJICOS II
Festivo	Festivo	19ª clase. Juegos ALTERNATIVOS O RECREATIVOS I	20ª clase. Juegos ALTERNATIVOS O RECREATIVOS II
SEMINARIO 4	TEMA 10; Aplicaciones didácticas del juego motor. El juego motor y el aprendizaje.	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.1	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.2
N A V I D A D			
N A V I D A D			PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.3
	TEMA 11; Los materiales para el juego. Construcción de materiales alternativos.	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.4	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.5
	TEMA 12; El espacio de juegos.	PRESENTACIÓN Y DEFENSA Trabajo al.6	EXAMENES

Dentro del proceso de evaluación continua-formativa, existen distintos momentos importantes en la asignatura:

- Seminarios específicos: que tratarán de reforzar los distintos conocimientos planteados a lo largo de la asignatura y que se realizarán los lunes en el horario previsto al inicio del curso.

- Diseño de una sesión y puesta en práctica: este trabajo pretende que cada grupo sea capaz de diseñar, organizar, animar y valorar una sesión de juegos. Se trata de poner en acción todos los elementos que se han visto a lo largo de la asignatura. Cada grupo partirá de una situación de referencia, que puede ser real o inventada, y a partir de ella diseñará una situación concreta de aplicación de juegos. Se anima especialmente a que la situación de referencia se apoye en alguna realidad que permita orientar mejor la elección de los juegos y la propuesta de intervención.

- Elaboración y defensa de un fichero de juegos: a través de la recopilación de los juegos desarrollados en la asignatura, con una posterior clasificación propia del alumno así como la defensa en última instancia del trabajo realizado.

- Entrega del trabajo de lecturas. A través de este trabajo los alumnos realizarán una búsqueda bibliográfica sobre artículos relacionados con los juegos motores, con la temática elegida por ellos mismos, que conllevará el posterior análisis de los mismos, justificación, así como síntesis tanto de aportaciones a la formación del alumnado como de las aplicaciones

de los conocimientos adquiridos.

- Examen teórico-práctico, donde se evaluarán los conceptos básicos desarrollados en la asignatura, en la fecha oficialmente aprobada por el centro y publicada en su página web.

Para los alumnos que se acogen a la evaluación final de la asignatura:

- Examen teórico y supuesto práctico. Será realizado en la fecha oficialmente aprobada por el centro y publicada en su página web.

4.5.Bibliografía y recursos recomendados

- Las cuatro esquinas de los juegos / Gérard Guillemard ... [et al.] ; ilustraciones de Mónica Coquillot . Lérida : Agonos, 1988
- Navarro Adelantado, Vicente. El afán de jugar : teoría y práctica de los juegos motores / Vicente Navarro Adelantado . 1a. ed. Barcelona : Inde, 2002
- Aguado Jodár, Xavier. Unidades didácticas para Primaria II : los nuevos juegos de siempre / Xavier Aguado Jodár, Ana Fernández Ordoñez ; ilustración, Xavier Lezeta Aulestia . 1a. ed. Barcelona : INDE, 1992
- El niño y la actividad física : 2 a 10 años / por Amicale EPS ; traducción y adaptación de la 2a edición francesa, Teresa Lleixà Arribas ; [bajo la coordinación de Claude Audureau han colaborado Roger Apolinaire ... (et al.)] . - 1a. ed. Barcelona : Paidotribo, D.L. 1986
- Arráez Martínez, Juan Miguel. Â¿Puedo jugar yo? : el juego modificado : propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales / Juan Miguel Arráez Martínez ; [dibujos, Modesto Haro García] . 1a. ed. Granada : Proyecto Sur, 1997
- Les jeux du patrimoine : tradition et culture : essai de réponses / Ministère de L'Education Nationale, de la Jeunesse et des Sports . Paris : Revue EPS, 1989
- Baroja Benlliure, Víctor. Unidades didácticas para secundaria IV : jugar, jugar, jugar / autores, Víctor Baroja Benlliure, Enric Ma. Sebastiáni i Obrador . 1a. ed. Zaragoza : INDE, 1996
- Blázquez Sánchez, Domingo. Iniciación a los deportes de equipo. Vol I, Del juego al deporte : de los 6 a los 10 años / Domingo Blázquez Sánchez . Barcelona : Martínez Roca, D.L. 1986
- Blázquez Sánchez, Domingo. Iniciación a los deportes de equipo. Vol I, Del juego al deporte : de los 6 a los 10 años / Domingo Blázquez Sánchez . Barcelona : Martínez Roca, D.L. 1986
- Bolívar Botía, Antonio. Los contenidos actitudinales en el currículo de la reforma : problemas y propuestas / Antonio Bolívar Botía . Madrid : Escuela Española, D.L. 1992
- 1000 ejercicios y juegos de deportes alternativos / Walter Bucher y Gregor Wick[coordinadores] ; colectivo de autores, Felix Angst...[et al.] . Barcelona : Editorial Hispano Europea, D.L. 1995
- Acero Fernández, Juan José. La teoría de los juegos semánticos : una presentación / Juan José Acero Fernández . Madrid : Fundación Juan March, D.L. 1978
- Capon, Jack J.. Actividades con pelota, cuerda y aros / por Jack J. Capon ; [versión castellana de Jorge Solomonoff] . [2a.ed] Barcelona : Paidós, 1983
- Capon, Jack J.. Actividades con cubiertas de neumáticos y paracaídas / [versión castellana de Jorge N. Solomonoff] . [1a. ed.]
- Château, Jean. Psicología de los juegos infantiles / Jean Chateau ; [traducción de Helena Voldan] . 1a ed., 6a reimp. Buenos Aires : Kapelusz, 1973
- Cratty, Bryant J.. Juegos escolares que desarrollan la conducta / Bryant J. Cratty . 1a. ed., 3a. reimp. México : Pax-México : Librería Carlos Cesarman, 1985
- Cratty, Bryant J.. Desarrollo intelectual : juegos activos que lo fomentan / Bryant J. Cratty . 1a. ed., 3a. reimp. México : Editorial Pax-México : Librería Carlos Césarman , 1984
- Delgado, Fidel. Sacando jugo al juego / Fidel Delgado, Patxi del Campo . 1a. ed. Barcelona : Integral, 1993
- Devís Devís, José. Nuevas perspectivas curriculares en educación física : la salud y los juegos modificados / José Devís Devís, Carmen Peiró Velert . 2ª ed. Barcelona : Inde, 1997
- Edgren, Henry D.. Juegos escolares para primaria / Henry D. Egren, Joseph J. Gruber . 3a. ed., 4a. reimp. México : Paz : Librería Carlos Césarman, 1986
- El naufragio [video]/ dirección, Eduardo Generelo; realización, Miguel Angel Vega Soria . Huesca: Escuela Universitaria de EGB de Huesca [Universidad de Zaragoza], 1994
- Fluri, Hans. 1000 exercices et jeux de plein air / Hans Fluri ; traduit de l'allemand . Paris : Vigot, 1988
- Los juegos en la educación física de los 6 a los 12 años / Antonio García López ... [et al.] . 1a. ed. Barcelona : INDE, 1998
- García-Fogeda, Miguel Angel. El juego predeportivo en la educación física y el deporte / Miguel Angel García-Fogeda . 3a. ed. Madrid : Augusto E. Pila Teleña, 1989
- González Millán, Cristina. Juegos y educación física / Cristina González Millán . [1a. ed.] Madrid : Alhambra, 1987
- En busca del juego perdido / Grupo de Adarra Bizkaia oskus . Bilbao : Adarra, 1984

- Guitart Aced, Rosa María. 101 juegos : juegos no competitivos / Rosa Ma. Guitart Aced . 12ª ed. Barcelona : Graó, 2003
- Gutierrez Delgado, Manuel. La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar / Manuel Gutierrez delgado ; dibujos, Rocio Lerma Gallego .
- Huizinga, Johan. Homo ludens / Johan Huizinga ; [traducción, Eugenio Imaz]. 8a. reimpr. Madrid : Alianza, D. L. 2007
- Larraz Urgelés, B. Alfredo. Juegos tradicionales aragoneses en la escuela / B. Alfredo Larraz Urgelés, Fernando Maestro Guerrero . Zaragoza : Mira [etc], 1991
- Maestro Guerrero, Fernando. Del tajo a la replaceta : juegos y divertimentos en el Aragón rural / Fernando Maestro Guerrero . Zaragoza : Ediciones 94, D.L. 1996
- Mairal Claver, Maria Carmen. Juegos tradicionales infantiles en el Altoaragón / Maria Carmen Mairal Claver ; colaboración, Abel Belenguer Garulo ; dibujos, Tomás Zarza . Huesca : Instituto de Estudios Altoaragoneses, D.L.1987
- Marchal, Jean-Claude. Jeux traditionnels et jeux sportifs : bases symboliques et traitement didactique / Jean-Claude Marchal . Paris : Vigot, 1990
- Marín Santiago, Imma. Juegos populares, jugar y crecer juntos / Imma Marín ; traducción de Presen Biniés . 1a. ed. Madrid : Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia ;|aBarcelona : A.M.Rosa Sensat, 199
- Mateu Serra, Mercé. 1000 ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión / Mercé Mateu Serra, Conxita Durán Delgado, Margarida Troguet Taull ; dibujos, Olga Cases Castillo . 4a. ed. Barcelona : Paidotribo, D.L. 1999
- Méndez Giménez, Antonio. Los juegos en el curriculum de la educación física : (más de 1000 juegos para el desarrollo motor) / Antonio Méndez Giménez, Carlos Méndez Giménez . 1a. ed. Barcelona : Paidotribo, D.L.1996
- Moreno Palos, Cristóbal. Aspectos recreativos de los juegos y deportes tradicionales en España / Cristóbal Moreno Palos, David Mata Verdejo, Javier Gómez Rodríguez . Madrid : Gymnos, 1993
- Narganes Robas, José Claudio. Juego y desarrollo curricular en educación física : orientaciones para reforma en Enseñanza Primaria / José Claudio Narganes Robas . Sevilla : Wanceulen, D.L. 1993
- Omeñaca Cilla, Raúl. Juegos cooperativos y educación física / autores, Raúl Omeñaca Cilla, Jesús Vicente Ruiz Omeñaca ; ilustraciones, José Ángel Omeñaca Maya . 3a. ed. Madrid : Paidotribo, cop. 2005
- Orlick, Terry. Juegos y deportes cooperativos: Desafíos divertidos sin competición/ Terry Orlick . 3a. ed. Madrid : Popular, 2001
- Orlick, Terry. Libres para cooperar, libres para crear: (Nuevos juegos y deportes cooperativos)/ por Terry Orlick . 3a. ed. Barcelona: Paidotribo, D.L.1997
- Entantarabintantinculado : juegos en los parques / [texto y documentación, Promotora de Acción Infantil] . 2a. ed. Zaragoza : Departamento de Medio Ambiente, 2004
- Parlebas, Pierre.. Elementos de sociología del deporte / [Pierre Parlebas] . Ed. rev. 2002. Málaga : Instituto Andaluz del Deporte, 2003.
- Piaget, Jean. La formación del símbolo en el niño : imitación, juego y sueño : imagen y representación / Jean Piaget ; traducción de José Gutiérrez . 1a. ed., 11a. reimp. México : Fondo de Cultura Economica, 1992
- Ruiz Alonso, José Gerardo. Juegos y deportes alternativos en la programación de educación física escolar / J. Gerardo Ruiz Alonso . Lérida : Agonos, D.L. 1991
- Rüssel, Arnulf. El juego de los niños : : fundamentos de una teoría psicológica / Arnulf Ruessel ; [versión del alemán de Ismael Antich] . [2a. ed.] Barcelona : Herder, 1985
- Trigo Aza, Eugenia. Juegos motores y creatividad / por Eugenia Trigo Aza . 2ª. ed. Barcelona : Paidotribo, 1992
- Trigo Aza, Eugenia. Aplicación del juego tradicional en el curriculum de educacion fisica. Vol. 2, Aplicaciones / por Eugenia Trigo Aza ; dibujos de Anxo Fariña Temprano. 1a. ed. Barcelona : Paidotribo, D. L. 1994

- Trigo Aza, Eugenia. Aplicación del juego tradicional en el curriculum de educacion fisica. Vol. 2, Aplicaciones / por Eugenia Trigo Aza ; dibujos de Anxo Fariña Temprano. 1a. ed. Barcelona : Paidotribo, D. L. 1994

- Ejercicios de educación física para Educación Primaria : fichero de juegos no competitivos / Carlos Velázquez Callado...[et al.] . Madrid : Escuela Española, D.L. 1995
- Deportes alternativos I [video] . Zaragoza : Imagen y Deporte, D.L. 1994