



UNIVERSIDAD DE CASTILLA - LA MANCHA

GUÍA DOCENTE

1. DATOS GENERALES

Asignatura: JUEGOS, OCIO Y RECREACIÓN Tipología: PRÁCTICAS EXTERNAS Grado: 392 - GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA (AB) Centro: 101 - FACULTAD DE EDUCACION DE ALBACETE Curso: 3 Lengua principal de impartición: Español Uso docente de otras lenguas: Página web: http://www.uclm.es/Ab/educacion/	Código: 46340 Créditos ECTS: 6 Curso académico: 2022-23 Grupo(s): 10 17 14 Duración: Primer cuatrimestre Segunda lengua: Inglés English Friendly: N Bilingüe: N
---	--

Profesor: PEDRO GIL MADRONA - Grupo(s): 17				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Didáctica de la Expresión Corporal (1ª planta)	DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, ARTÍSTICA Y MÚSICA	2530	Pedro.Gil@uclm.es	Se expondrán en el tablón de anuncios del departamento a principios de cursos. Igualmente se podrá ver el Campus virtual de la asignatura
Profesor: SIXTO GONZALEZ VILLORA - Grupo(s): 17				
Edificio/Despacho	Departamento	Teléfono	Correo electrónico	Horario de tutoría
Vicerrectorado de Política Científica (1ª planta)	DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA, ARTÍSTICA Y MÚSICA		sixto.gonzalez@uclm.es	Martes: 10.00h. a 13:00h. Jueves: 10:00h. a 13:00h.

2. REQUISITOS PREVIOS

No se ha especificado.

3. JUSTIFICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS, RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS Y CON LA PROFESIÓN

Juegos, Ocio y Recreación es una asignatura que pretende dotar al futuro profesor del conocimiento de una de las actividades que más tiempo ocupa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños en el contexto educativo.

Desde una perspectiva pedagógica-evolutiva el niño cuando juega está aprendiendo, y al mismo tiempo se prepara para desplegar todas sus potencialidades en su vida futura. A través de esta materia se pretende desarrollar las capacidades para que los alumnos desarrollen las competencias didácticas y pedagógicas necesarias para ser empleadas en las diversas formas de intervención educativa en las que profesionalmente los alumnos se vean comprometidos.

Con el desarrollo de la asignatura se pretende promover en los alumnos la capacidad para conocer y aplicar las bases científicas, pedagógicas y sociológicas que fundamentan las aportaciones del juego en el desarrollo individual de la persona, así como las posibilidades de las actividades recreativas y sus aplicaciones en los centros de enseñanza como medio educativo. Además, se fomenta la capacidad para realizar actividades de juego, ocio y recreación en un contexto educativo, en función del medio en el que se desarrolle la praxis educativa. Por último, se presente desarrollar la capacidad para organizar, coordinar y dirigir actividades lúdicas en un contexto recreativo y de animación sociocultural.

4. COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN QUE LA ASIGNATURA CONTRIBUYE A ALCANZAR

Competencias propias de la asignatura

Código	Descripción
CB02	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
CB03	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
CG02	Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
CG04	Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana
CG05	Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
CG10	Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
CT03	Correcta comunicación oral y escrita.
MEF.01.	Analizar la influencia de la actividad física, la salud, los juegos, los deportes y la expresión corporal, desde un punto de vista social, creando una opinión crítica y reflexiva.
MEF.04.	Conocer los medios e instrumentos de evaluación de la enseñanza y aprendizaje de los diferentes contenidos de la Educación Física y saber utilizarlos en función de las diferentes capacidades de los alumnos

5. OBJETIVOS O RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

Resultados de aprendizaje propios de la asignatura

Descripción

Poseer la capacidad de realizar programas de ocio, salud o deportivos en el ámbito extraescolar.
 Saber analizar y poner en práctica el currículo oficial del área de Educación Física para Primaria (periodo: 6-12 años).
 Saber las distintas metodologías a realizar, teniendo la capacidad de elegir la mejor de ellas según las características del grupo de alumnos y el centro educativo.
 Conocer diferentes diseños de planificación educativa y realizar programaciones de Educación Física.
 Conocer y saber aplicar los instrumentos de evaluación para los diferentes bloques de contenidos que componen la asignatura de Educación Física.
 Enseñar por medio de la Educación Física valores educativos, sabiendo detectar situaciones de exclusión o de riesgo de exclusión y proponer actuaciones para corregirla y prevenirla.
 Saber analizar el contexto social y familiar desde el punto de vista de la Educación Física de cualquier centro educativo o estructura formativa cualquiera.
 Saber analizar las posibilidades que ofrece la realización de estilos de vida saludable, así como los inconvenientes de no seguir dichas indicaciones.

6. TEMARIO

Tema 1: Introducción al concepto de juego y su evolución en las etapas del desarrollo.

Tema 1.1 El juego motor.

Tema 2: Tratamiento metodológico del juego en la programación de Educación Física.

Tema 3: Clasificación de los juegos motores en el área de Educación Física. Ejemplificación en juegos de blanco y diana.

Tema 4: Los juegos motores sensibilizadores y los juegos motores populares y tradicionales en Educación Física.

Tema 4.1 Los juegos motores sensibilizadores.

Tema 4.2 El legado cultural de los juegos populares y tradicionales. Su incorporación como recurso didáctico en Educación Física.

Tema 5: Actividades motrices desarrolladas durante el ocio y su aplicación al ámbito escolar.

Tema 5.1 Introducción a los conceptos de ocio, recreación y tiempo libre. La actividad física recreativa como favorecedora de un estilo de vida activo.

Tema 5.2 Los juegos y deportes alternativos.

Tema 6: Gestión del ocio y organización de actividades recreativas de naturaleza motriz fuera de la sesión de Educación Física.

Tema 6.1 Las actividades físicas en el medio natural y su aplicación a la Educación Primaria.

7. ACTIVIDADES O BLOQUES DE ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA

Actividad formativa	Metodología	Competencias relacionadas (para títulos anteriores a RD 822/2021)	ECTS	Horas	Ev	Ob	Descripción
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL]	Método expositivo/Lección magistral	CB02 CB03 CG10 CT03 MEF.01. MEF.04.	1	25	S	N	Presentación de los conceptos y procedimientos que deben ser aprendidos en la asignatura utilizando la metodología de lección magistral, grupos de discusión y análisis crítico de documentos.
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL]	Aprendizaje cooperativo/colaborativo	CB03 CG02 CG04 MEF.01. MEF.04.	1.2	30	S	N	Consistirá en la valoración de la asistencia a clases prácticas, seminarios y tutorías individualizadas. Se deberá asistir al 80% de clases prácticas para sumar este porcentaje. No se admitirán justificantes.
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA]	Estudio de casos	CG04 CG05 CG10 CT03	2	50	S	N	Trabajo autónomo por parte del alumno destinado a la preparación de la asignatura y asentamiento de los contenidos trabajados.
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA]	Lectura de artículos científicos y preparación de recensiones	CB03 CG02 CG04 CG05 CG10 CT03	1.6	40	S	N	Tiempo destinado a la realización de los trabajos propuestos dentro de la asignatura, los cuales serán supervisados y tutorizados por los profesores que imparten la asignatura.
Prueba final [PRESENCIAL]	Pruebas de evaluación	CB03 CG02 CG04 CG05 CG10 CT03	0.2	5	S	S	El alumno deberá demostrar todos los aprendizajes que ha realizado a lo largo del curso de modo individual. Será necesario obtener un mínimo de 4 puntos sobre 10 en esta prueba para poder hacer media con el resto de actividades evaluables.
Total:				6	150		
Créditos totales de trabajo presencial: 2.4				Horas totales de trabajo presencial: 60			
Créditos totales de trabajo autónomo: 3.6				Horas totales de trabajo autónomo: 90			

Ev: Actividad formativa evaluable

Ob: Actividad formativa de superación obligatoria (Será imprescindible su superación tanto en evaluación continua como no continua)

8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y VALORACIONES

Sistema de evaluación	Evaluación continua	Evaluación no continua*	Descripción
Pruebas de progreso	10.00%	10.00%	Presentación de juegos motores en las prácticas en el gimnasio
Elaboración de memorias de prácticas	15.00%	15.00%	Presentación de ficheros de los juegos llevamos a cabo en las prácticas de la asignatura. No obligatorio y recuperable
			Prueba teórico-práctica donde los alumnos deberán demostrar

Prueba final	50.00%	50.00%	con suficiencia los contenidos desarrollados tanto en las clases magistrales como en las sesiones prácticas. Se considerará aprobada la prueba final cuando se alcance una nota de 5 sobre 10 puntos, si bien será necesario obtener un mínimo de 4 sobre 10 puntos en ésta para poder hacer media con el resto de actividades evaluables. Obligatorio y recuperable.
Elaboración de trabajos teóricos	15.00%	15.00%	Elaboración de resúmenes de lecturas, a partir de los contenidos facilitados en la asignatura No obligatorio y recuperable.
Valoración de la participación con aprovechamiento en clase	10.00%	10.00%	Será obligatorio asistir y aprovechar el 80% de las sesiones prácticas - seminarios para ser evaluado este porcentaje. No se admiten justificantes a las faltas de asistencia. Estas sesiones podrán desarrollarse tanto en el aula clase como en el aula gimnasio. Suponen la vinculación práctica con los contenidos teóricos. El 10% se podrá obtener cuando el seguimiento práctico de la asignatura haya sido íntegro y siempre desde una actitud positiva y participativa, ya no solo en las propuestas del profesor, sino que también en las aportaciones dentro de los grupos de discusión o debates que se lleven dentro de las mismas. La mera presencia en la clase no garantiza el 10%. No obligatorio y no recuperable.
Total:	100.00%	100.00%	

* En **Evaluación no continua** se deben definir los porcentajes de evaluación según lo dispuesto en el art. 4 del Reglamento de Evaluación del Estudiante de la UCLM, que establece que debe facilitarse a los estudiantes que no puedan asistir regularmente a las actividades formativas presenciales la superación de la asignatura, teniendo derecho (art. 12.2) a ser calificado globalmente, en 2 convocatorias anuales por asignatura, una ordinaria y otra extraordinaria (evaluándose el 100% de las competencias).

Criterios de evaluación de la convocatoria ordinaria:

Evaluación continua:

La evaluación ordinaria del alumno se realizará conforme a los siguientes apartados:

1. Superación de una prueba sobre los contenidos impartidos durante el período escolar, cuyo peso en la evaluación final será del 50%.
2. Elaboración de memorias de prácticas durante las clases prácticas: ficheros, etc., cuyo peso en la evaluación final será del 15%.
3. Elaboración de resúmenes de trabajos teóricos, cuyo peso en la evaluación final será del 15%.
- 4.- Realización de las prácticas y participación con aprovechamiento de los contenidos teórico-prácticos durante las clases, cuyo peso en la evaluación final será del 10%.

Es preciso alcanzar una calificación de 4 puntos en la prueba final para hacer nota proporcional con el resto de sistemas de evaluación.

Será necesario la participación y aprovechamiento en las clases prácticas para poder optar al 10% de la nota destinado a dicho apartado. Los alumnos que falten a clase y no se acojan a la evaluación continua podrán desarrollar la prueba final (50%) el día de la evaluación ordinaria establecido en el calendario académico para esta asignatura. También tendrán la opción de presentar los trabajos teórico (15%) y prácticos (15%) el último día lectivo de la asignatura.

La valoración de la participación con aprovechamiento de las prácticas es una actividad no recuperable (Art. 4.7. del Reglamento de evaluación del estudiante). Las prácticas son indispensables para conseguir los siguientes resultados de aprendizaje, y en consecuencia, determinadas competencias básicas, generales transversales o específicas de la titulación: CB2, CB4, CG2, CG4, CG5, CG8, CG10, CG13, CG14, CG04, CT2, MEF01, MEF04.

En correspondencia con el art. 8 del Reglamento de Evaluación del Estudiante (UCLM [2022/4952]): "La constatación de la realización fraudulenta de una prueba de evaluación o el incumplimiento de las instrucciones fijadas para la realización de la prueba dará lugar a la calificación de suspenso (con calificación numérica de 0) en dicha prueba. En el caso particular de las pruebas finales, el suspenso se extenderá a la convocatoria correspondiente. Cualquier forma de plagio supondrá que la prueba, trabajo o examen tendrá un 0".

Evaluación no continua:

La evaluación ordinaria del alumno se realizará conforme a los siguientes apartados:

1. Superación de una prueba sobre los contenidos impartidos durante el período escolar, cuyo peso en la evaluación final será del 50%.
2. Elaboración de memorias de prácticas durante las clases prácticas: ficheros, etc., cuyo peso en la evaluación final será del 15%.
3. Elaboración de resúmenes de trabajos teóricos, cuyo peso en la evaluación final será del 15%.
- 4.- Realización de las prácticas y participación con aprovechamiento de los contenidos teórico-prácticos durante las clases, cuyo peso en la evaluación final será del 10%.

Es preciso alcanzar una calificación de 4 puntos en la prueba final para hacer nota proporcional con el resto de sistemas de evaluación.

Será necesario la participación y aprovechamiento en las clases prácticas para poder optar al 10% de la nota destinado a dicho apartado. Los alumnos que falten a clase y no se acojan a la evaluación continua podrán desarrollar la prueba final (50%) el día de la evaluación ordinaria establecido en el calendario académico para esta asignatura. También tendrán la opción de presentar los trabajos teórico (15%) y prácticos (15%) el último día lectivo de la asignatura.

La valoración de la participación con aprovechamiento de las prácticas es una actividad no recuperable (Art. 4.7. del Reglamento de evaluación del estudiante). Las prácticas son indispensables para conseguir los siguientes resultados de aprendizaje, y en consecuencia, determinadas competencias básicas, generales transversales o específicas de la titulación: CB2, CB4, CG2, CG4, CG5, CG8, CG10, CG13, CG14, CG15 Y CT2.

En correspondencia con el art. 8 del Reglamento de Evaluación del Estudiante (UCLM [2022/4952]): "La constatación de la realización fraudulenta de una prueba de evaluación o el incumplimiento de las instrucciones fijadas para la realización de la prueba dará lugar a la calificación de suspenso (con calificación numérica de 0) en dicha prueba. En el caso particular de las pruebas finales, el suspenso se extenderá a la convocatoria correspondiente. Cualquier forma de plagio supondrá que la prueba, trabajo o examen tendrá un 0".

Particularidades de la convocatoria extraordinaria:

Se seguirán los mismos criterios que en la convocatoria ordinaria.

Se guardarán las notas de todos los apartados superados en la convocatoria ordinaria, teniendo el alumno que realizar de nuevo solo las partes de la evaluación que no ha superado.

9. SECUENCIA DE TRABAJO, CALENDARIO, HITOS IMPORTANTES E INVERSIÓN TEMPORAL

No asignables a temas

Horas	Suma horas
Comentarios generales sobre la planificación: El desarrollo normal de los temas incluye, de manera aproximada, 4 horas de clases teóricas y 4 horas de clases prácticas, con sus consiguientes talleres y trabajos teórico-prácticos, además del trabajo autónomo del alumno. Salvo el Tema 2 que tendrá una carga	

lectiva superior. La planificación temporal de los temas es orientativa.

Tema 1 (de 6): Introducción al concepto de juego y su evolución en las etapas del desarrollo.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	6
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Periodo temporal: primer cuatrimestre	
Grupo 10:	
Inicio del tema: 09-09-2022	Fin del tema: 23-09-2022

Tema 2 (de 6): Tratamiento metodológico del juego en la programación de Educación Física.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	5
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	9
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	8
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Periodo temporal: primer cuatrimestre	
Grupo 10:	
Inicio del tema: 23-09-2022	Fin del tema: 07-10-2022

Tema 3 (de 6): Clasificación de los juegos motores en el área de Educación Física. Ejemplificación en juegos de blanco y diana.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	7
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	6
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.5

Tema 4 (de 6): Los juegos motores sensibilizadores y los juegos motores populares y tradicionales en Educación Física.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	9
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	7
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Periodo temporal: primer cuatrimestre	
Grupo 10:	
Inicio del tema: 28-10-2022	Fin del tema: 11-11-2022

Tema 5 (de 6): Actividades motrices desarrolladas durante el ocio y su aplicación al ámbito escolar.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	9
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	7
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	1
Periodo temporal: primer cuatrimestre	
Grupo 10:	
Inicio del tema: 18-11-2022	Fin del tema: 02-12-2022

Tema 6 (de 6): Gestión del ocio y organización de actividades recreativas de naturaleza motriz fuera de la sesión de Educación Física.

Actividades formativas	Horas
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	4
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	5
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	8
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	6
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	.5
Periodo temporal: primer cuatrimestre	
Grupo 10:	
Inicio del tema: 02-12-2022	Fin del tema: 23-12-2022

Actividad global

Actividades formativas	Suma horas
Enseñanza presencial (Prácticas) [PRESENCIAL][Aprendizaje cooperativo/colaborativo]	30
Estudio o preparación de pruebas [AUTÓNOMA][Estudio de casos]	50
Elaboración de informes o trabajos [AUTÓNOMA][Lectura de artículos científicos y preparación de reseñas]	40
Prueba final [PRESENCIAL][Pruebas de evaluación]	5
Enseñanza presencial (Teoría) [PRESENCIAL][Método expositivo/Lección magistral]	25
Total horas: 150	

10. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS

Autor/es	Título/Enlace Web	Editorial	Población	ISBN	Año	Descripción
Bodoque, A. R. y González-	Neuroeducación: ayudando a					

<https://edmorata.es/libros/neuroeducacion-ayudando-a-aprender-desde-las-evidencias-cientificas/>

Evangelio, C., González-Villora, S., Fernandez-Rio, J. y Peiró-Velert, C.

Students perceptions on three-way pedagogical models hybridization: contributing to the development of active identities

Taylor & Francis Educación Online Primaria 1357-3322

2021

El objetivo del presente estudio fue explorar las opiniones de los estudiantes de Educación Primaria sobre su participación en la hibridación de tres modelos pedagógicos (Educación Física Basada en la Salud, Aprendizaje Cooperativo y Educación Deportiva) en función de sus características, vínculos y marcos comunes (por ejemplo, la influencia de los modelos en las necesidades psicológicas básicas o la motivación de los estudiantes), así como sus limitaciones. Un total de 115 alumnos de 5º y 6º curso (46,09% chicas; de 10 a 13 años), matriculados en un colegio del centro de España, aceptaron participar. Todos ellos experimentaron la misma unidad de aprendizaje "Edu-CrossFit" (13 lecciones, 45 minutos cada una). Un profesor-investigador, con más de seis años de experiencia previa en modelos pedagógicos, implementó la unidad de aprendizaje. El estudio siguió una metodología cualitativa, y se realizaron cuatro entrevistas de grupo (una de cada clase participante) al final del programa de intervención. A partir de las respuestas de los alumnos, y para facilitar la comprensión y la solidez de los datos analizados, surgieron cuatro temas principales: (a) "¿Se me permite comportarme de forma autónoma?": opiniones de los alumnos sobre cómo afrontarlo"; (b) Opiniones de los alumnos sobre la cooperación y la relación con los compañeros; (c) Sentimientos de los alumnos sobre su competencia y motivación; y (d) "No sólo moverse, sino moverse informados y habituales": construcción de la identidad activa de los alumnos. En conclusión, los alumnos participantes reconocieron que habían aprendido a ser más autónomos, competentes y motivados, a construir nuevas relaciones y a desarrollar una identidad activa. Una unidad de mayor duración permitiría

							al profesor conocer mejor a los alumnos y asegurar la consolidación de los aprendizajes de los estudiantes. Por lo tanto, a pesar de algunas limitaciones, esta hibridación puede contribuir a formar a los alumnos habituales, motivados, críticos e informados.
	https://doi.org/10.1080/13573322.2021.1907327						
Evangelio, C., Fernandez-Rio, J., Peiró-Velert, C y González-Víllora, S.	Sport Education, Cooperative learning and Health based Physical Education: Another step in pedagogical models¿ hybridization. Journal of Physical Education, Recreation & Dance: Vol 91, No 9 (tandfonline.com)	Taylor & Francis Online	Educación Primaria	0730-3084	2021		
	Recursos electrónicos (https://campusvirtual.uclm.es/).						Recursos electrónicos que se adjunten en Moodle
Amparo Escartí, Carmina Pascual; Melchor Gutiérrez	Responsabilidad personal y social a través del deporte.	Graó.			2005		
Bayer, Claude	La Enseñanza de los juegos deportivos colectivos : balonces	Editorial Hispano Europea		84-255-0730-8	1986		
Carmona y Sánchez	100 maravillosos juegos de 8 a 11 años	Wanceulen			2008		
Gerlero	¿Ocio, tiempo libre y recreación? Aportes para el estudio de la recreación	Educo	BUENOS AIRES		2004		
Gil Madrona, P. Barrachina, J. Díaz Suarez, A.	Fichero interactivo de juegos motores al servicio de las competencias básicas	Universidad de Murcia	CD ROM		2015		
Lleixá, T. y González	Didactica de la educacion fisica	Graó			2010		
Navarro Adelantado, Vicente	El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores	INDE			2002		
Gil Madrona, P. y Abellan, J. (coord)	Mediación educativa. Juegos, ocio y recreación https://www.casadellibro.com/libro-mediacion-educativa-juegos-ocio-y-recreacion/9788436836097/3105587	PIRAMIDE. ANAYA	Madrid	978-84-368-3609-7	2016		
González Víllora, S., Fernández Río, J., Guijarro, E. y Sierra, J.	Los modelos centrados en el juego para la iniciación comprensiva del deporte https://edmorata.es/libros/modelos-centrados-en-el-juego-para-la-iniciacion-comprensiva-del-deporte/	Morata		978-84-18381-43-0	2021		
Lamoneda, J., González-Víllora, S., Evangelio, C. y Fernández-Río, J.	Hybridizing outdoor adventure education and cooperative learning in physical education. Students and teachers¿ views. https://doi.org/10.1080/14729679.2022.2087194	Taylor & Francis Online		1472-9679	2022		El objetivo de este artículo es presentar el Goubak® como un deporte innovador para las clases de educación física. En primer lugar, se define su contenido, explicando sus principales elementos exclusivos (campo de juego, portería y balón) y sus características. En segundo lugar, se explica cómo se juega un partido de Goubak de principio a fin, describiendo las reglas que rigen este deporte.
Manso-Lorenzo, V., Evangelio, C., Fraile-García, J., Ibaibarriaga, A., & González-Víllora, S.	Goubak® in physical education: Strategies for understanding a new everyone sport	Taylor & Francis Online	Educación Primaria	0892-4562	2022		
	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/08924562.2022.2052775						
Trigo Aza, Eugenia	Aplicación del juego tradicional en el currículum de educaci	Paidotribo		84-8019-177-5	1994		La práctica de actividad física en el medio natural no garantiza la formación de los estudiantes, ya que puede reducirse a aprendizajes técnicos o a la facilitación de

Lamoneda, J., González-Villora, S. y Fernández-Río, J.	Hibridando el Aprendizaje Cooperativo, la Educación Aventura y la Gamificación a través de la carrera de orientación	1579-1726	2020	<p>sensaciones placenteras. El presente artículo aporta una propuesta de innovación educativa, cuyo objetivo es adaptar la normativa de la carrera de orientación al ámbito escolar; se promueve el desarrollo de habilidades sociales e interpersonales, así como el conocimiento, la preservación y la valoración de la riqueza del medio natural. Para ello, se ha hibridado la Educación de Aventura, por tratarse de un aprendizaje experiencial, con el Aprendizaje Cooperativo, al promover las conexiones interpersonales y la Gamificación, al aportar de forma lúdica una distribución de roles de trabajo y el empleo de nuevas tecnologías en la autoevaluación. Se muestran orientaciones prácticas para la intervención educativa tanto en la normativa (objetivos, participantes y el protocolo de inicio de prueba), en el uso de materiales y espacios (incorporando materiales autoconstruidos: educación al consumo; apps, móviles: educación adecuada de las nuevas tecnologías), como en el sistema de evaluación formativo y compartido</p>
<p>https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/article/view/77276/49647</p>				