



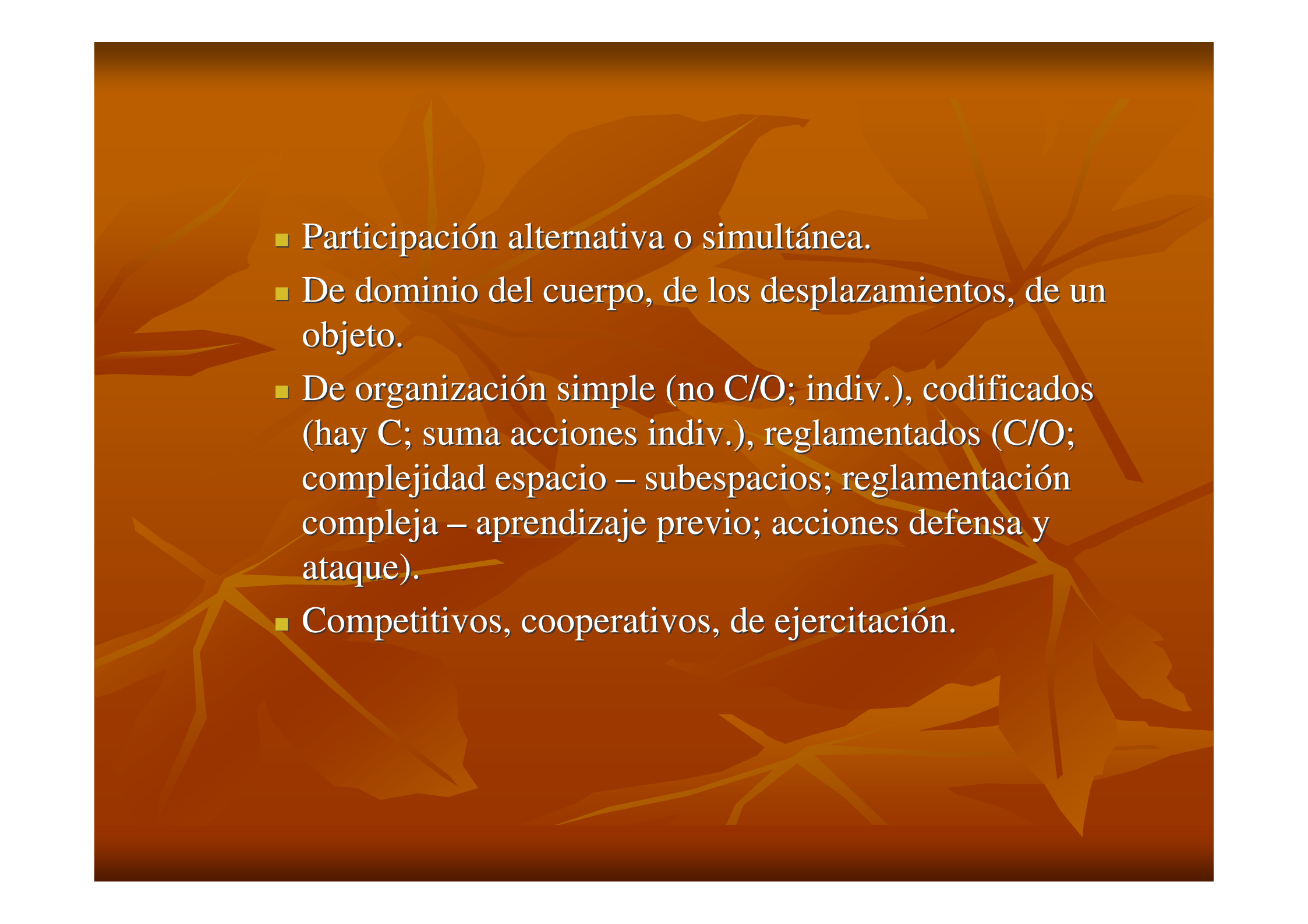
# JUEGOS MOTORES

# Características

- Es un medio lúdico para el desarrollo de las capacidades físicas básicas y derivadas/coordinativas.
- Actividad divertida, placentera y alegre, con unas reglas que cumplir, a través de la cual se trabaja la CF general.
- Son juegos con unas reglas y con unos objetivos o intereses determinados que buscan el desarrollo integral de la persona.

# Tipos de JM

- Juegos de fuerza, resistencia, flexibilidad, velocidad, agilidad, habilidad, coordinación, equilibrio...
  - Dinámicos o estáticos (de marcha, carrera, salto, lanzamiento, lucha, transporte, tracción, arrastre...).
  - Sin material / con material (bancos suecos, colchonetas, picas, conos, pelotas, aros...)
  - Aeróbicos, anaeróbicos alácticos y anaeróbicos lácticos.
  - Individuales, de pareja, grupos reducidos.

- 
- Participación alternativa o simultánea.
  - De dominio del cuerpo, de los desplazamientos, de un objeto.
  - De organización simple (no C/O; indiv.), codificados (hay C; suma acciones indiv.), reglamentados (C/O; complejidad espacio – subespacios; reglamentación compleja – aprendizaje previo; acciones defensa y ataque).
  - Competitivos, cooperativos, de ejercitación.



# JUEGOS SENSORIALES

# Características

- Actividad lúdica de poca intensidad que desarrolla los sentidos y el conocimiento corporal.
  - Dinámicos o estáticos.
  - Sin material / con material.
  - Suelen ser aeróbicos y de organización simple.
  - Individuales, de pareja, grupos reducidos.
  - Participación alternativa o simultánea.
  - Competitivos y cooperativos.

# Tipos

- Auditivos
- Visuales
- Táctiles
- Gustativos



# JUEGOS COOPERATIVOS



# Características

- Objetivo común donde la participación tiene que ser conjunta y coordinada por todo el grupo.
- Ausencia de competición.
- Todos ganan.
- No hay eliminación, exclusión, discriminación.
- Hay más énfasis en el placer.
- Cooperación, participación, aceptación y diversión (Orlick, 86).

- Son juegos donde se requiere conseguir 1 resultado que sólo puede conseguirse si todo el grupo está dispuesto a organizarse y coordinarse.
- La competición y el ansia individual se cambian por el placer, la distensión, la relación, la diversión...
- Los JC favorecen la participación de todos, de los más dotados y los menos, de los que siempre ganan y los que pierden.



# JUEGOS DE EXP. CORPORAL

## ■ Tipos de juegos de EC:

- **Juegos de mim.** Es el lenguaje del gesto por excelencia. Es una manera de hacer teatro en que los actores no hablan, se comunican y representan mediante gestos y movimientos corporales. El origen del mim es curioso y se atribuye a un artista romano llamado Livius Andronicus, que después de numerosas actuaciones se quedó afónico y tuvo que continuar narrando historias utilizando sólo sus gestos.
- **Juegos de pantomima.** Es una escenificación de una situación con argumento, donde utilizamos todo el lenguaje corporal, sin palabras. Puede realizarse con máscaras, pues se trata de hacernos entender con toda la fuerza de los gestos corporales. Cuando aquello que se representa tiene un argumento, con principio y final, se denomina pantomima.

- **El juego dramático (dramatización).**
  - Es una forma de representación que utiliza el espacio, el cuerpo, la voz y el tiempo para expresar y comunicar ideas, sentimientos y vivencias con sentido estético.
  - Persigue mejorar las posibilidades de comunicación con los compañeros/as a través del trabajo simultáneo del grupo con los 5 papeles o roles posibles: autor, actor, escenógrafo, espectador y crítico.
  - La organización de una dramatización ha de contemplar los siguientes pasos:

- Planificación de su realización: tareas como perfilar los personajes que intervienen, diseñar el montaje de la escena, etc., así como prever los tiempos de preparación.
- Preparación en grupo de un argumento libremente elegido (que puede contener, en principio, los 3 elementos de las dramatizaciones: planteamiento, nudo y desenlace).
- Ejecución, en que tendrá cabida la improvisación de los actores/actrices tanto en los movimientos como en los diálogos.
- Crítica o exposición en el grupo del resultado, analizando el trabajo de los 5 papeles, ya enumerados, que se dan.

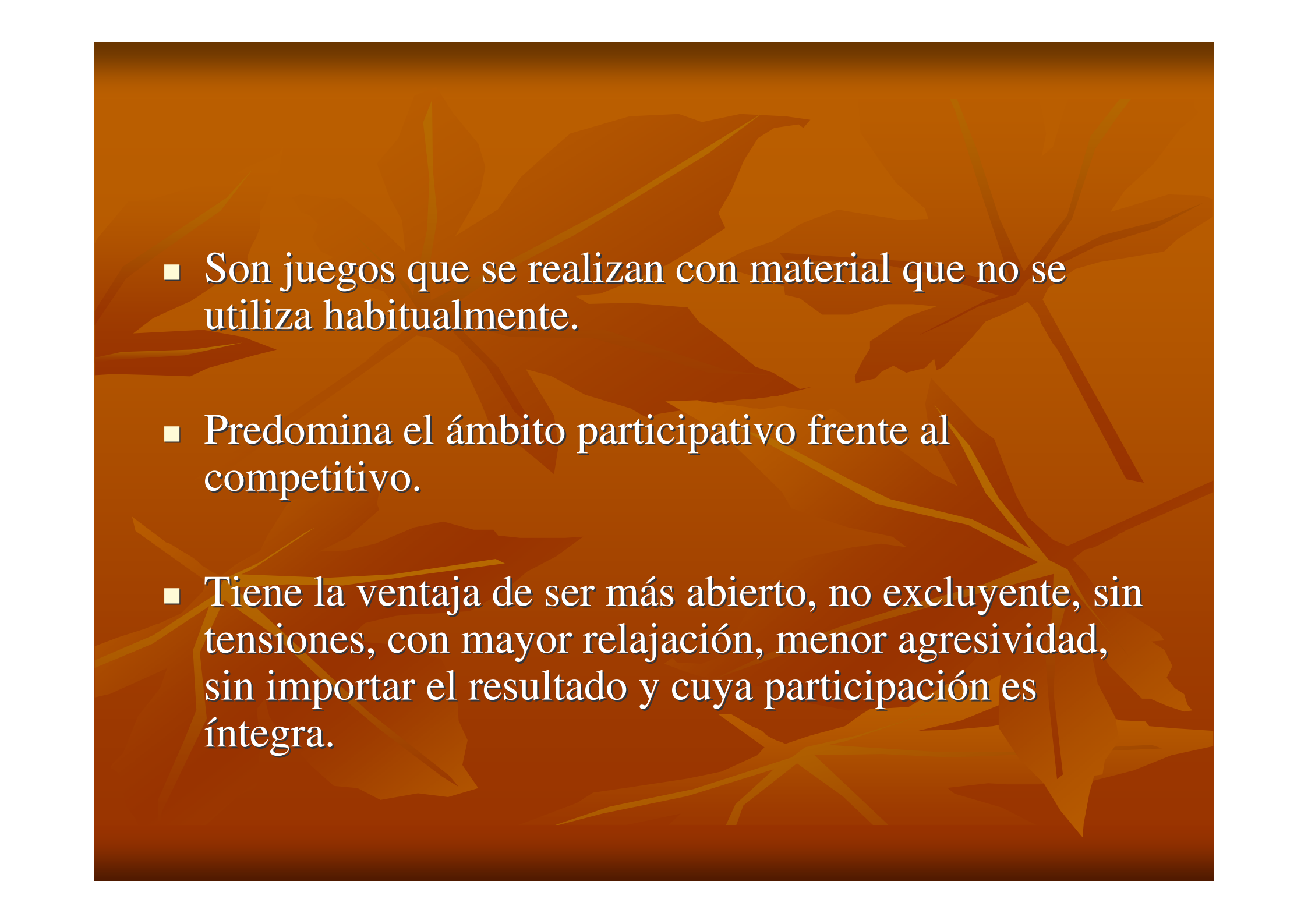
- Los elementos constitutivos de la dramatización son los siguientes:
  - Argumento. Lo que se cuenta es la trama.
  - El tema. Describe la idea central. Sintetiza el argumento.
  - Los personajes. Cada uno de los seres que intervienen en la acción.
  - El conflicto. Es el que caracteriza la acción. Plantea situaciones de relación entre los personajes.
  - El lugar. Es el espacio donde se desarrolla la acción.
  - El tiempo. Es la duración real y/o época en la cual se sitúa el argumento.

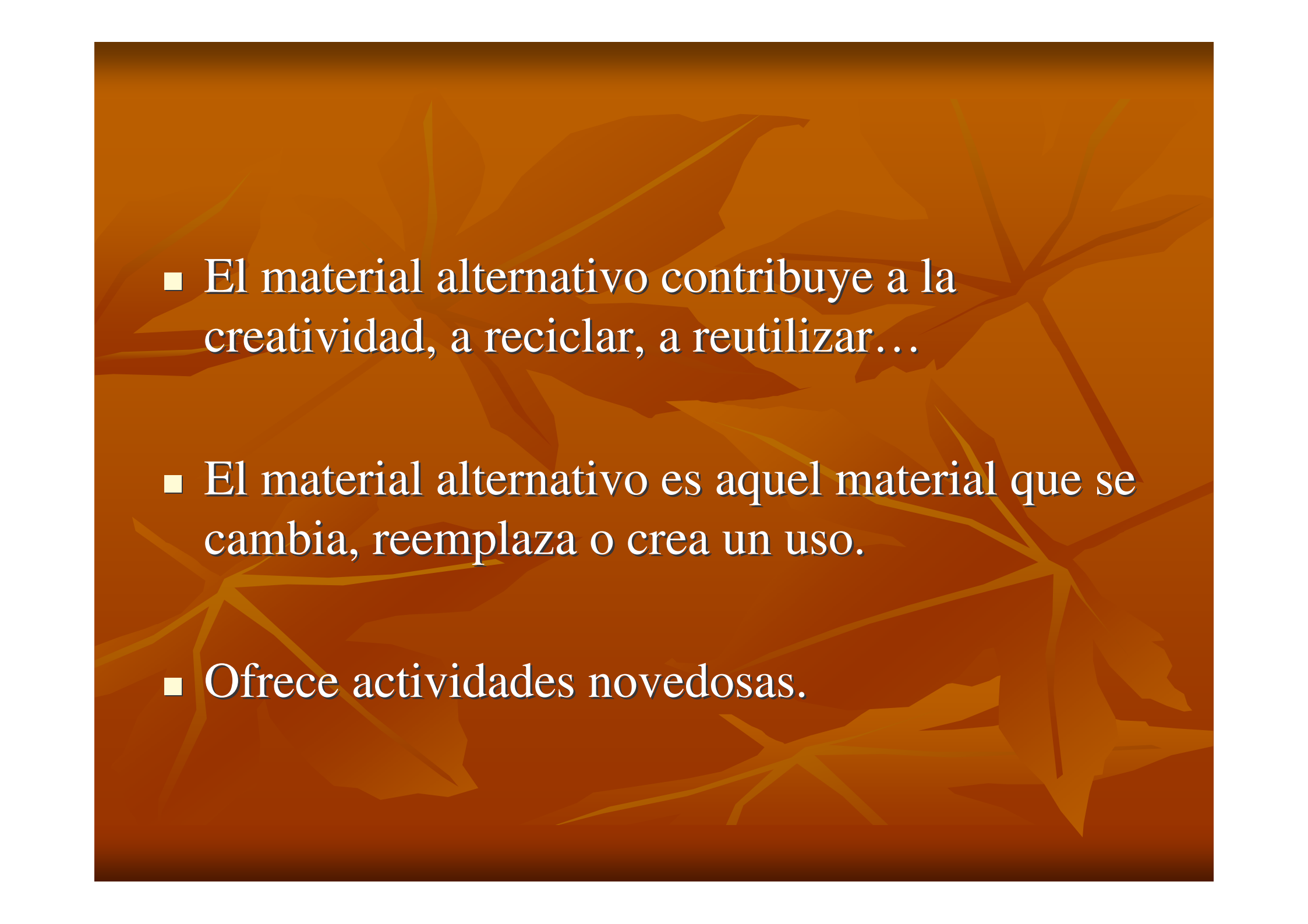




# JUEGOS CON MATERIAL ALTERNATIVO



- 
- Son juegos que se realizan con material que no se utiliza habitualmente.
  - Predomina el ámbito participativo frente al competitivo.
  - Tiene la ventaja de ser más abierto, no excluyente, sin tensiones, con mayor relajación, menor agresividad, sin importar el resultado y cuya participación es íntegra.

- 
- The background of the slide is a solid dark brown color. Overlaid on this background are several large, stylized leaves in various shades of brown and tan, creating a layered, autumnal effect. The leaves are scattered across the frame, with some appearing more prominent than others.
- El material alternativo contribuye a la creatividad, a reciclar, a reutilizar...
  - El material alternativo es aquel material que se cambia, reemplaza o crea un uso.
  - Ofrece actividades novedosas.