

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Educación Infantil		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Educación y Psicología		
Asignatura:	El Juego en la Educación Infantil		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	1965
Periodo docente:	Cuarto semestre		
Materia:	Procesos Educativos, Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad (0-6 años) (Psicología, Sociología)		
Módulo:	Formación Básica		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		
Equipo Docente	Correo Electrónico		
Jesús Luis Alcalá Recuero	j.alcala@ufv.es		

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El juego es la actividad propia de la infancia. La relación del niño con el entorno físico y social que le rodea, especialmente en la etapa comprendida entre el nacimiento y los 6 años de edad se realiza a través del juego. Por tanto, la intervención educativa en el ámbito escolar en esta etapa ha de utilizar el juego como herramienta metodológica fundamental, sin dejar de tener en cuenta que la percepción del juego por parte del niño es muy distinta de la que tiene el adulto.

La educación, como proceso se extiende a lo largo de toda la vida, supera, y no solo en el aspecto temporal, el ámbito de influencia de la institución escolar. El niño, la persona, se educa en distintos contextos que no son solamente el colegio. Es más, numerosos autores atribuyen a estos otros contextos educativos, como pueden ser el grupo de amigos, los medios de comunicación social, iniciativas de animación y educación en el tiempo libre, una influencia educativa muy superior a la de la escuela. La demanda social de estos últimos, se ha visto multiplicada en los últimos años en el intento de encontrar soluciones satisfactorias a los problemas de atención a los pequeños que el ritmo de trabajo está generando en las familias.

Se trabajará, por tanto, además de los contenidos teóricos que fundamentan el papel del juego dentro de la Educación Infantil, las actitudes y capacidades del educador como animador del juego, a través de la puesta en práctica, a modo de simulación, de distintas actividades lúdicas.

La asignatura tiene especial relevancia para ayudar al estudiante, no solo a conocer técnicas y metodologías que, adecuadas a las características propias de la infancia, favorezcan el logro de los objetivos de desarrollo establecidos. Contribuye asimismo, de forma clara a que el alumno tome conciencia de la importancia de la educación a lo largo de toda la vida y en todos los ámbitos en los que se desenvuelve la vida personal y social de los individuos, la importancia de la cercanía y el afecto del entorno familiar para el adecuado desarrollo infantil, la realidad del hombre como ser abierto al conocimiento de la realidad que le rodea al que se enfrenta como una unidad, como totalidad integral con los medios de que dispone en cada momento.

OBJETIVO

A partir de la toma de conciencia de que la educación es un proceso que se desarrolla a lo largo de toda la vida y en numerosos ámbitos en los que esta se desenvuelve, valorar la importancia de la cercanía y el afecto del entorno familiar para el adecuado desarrollo del niño, de su realidad compleja como ser abierto a la realidad con la que se relaciona como totalidad haciendo uso de los medios y recursos de los que dispone en cada momento vital.

Los fines específicos de la asignatura son:

Diseñar y poner en práctica actividades lúdicas orientadas al logro de los objetivos de aprendizaje, atendiendo a las características propias del desarrollo del niño en la etapa de Educación Infantil.

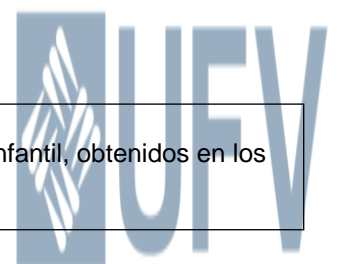
Seleccionar materiales y recursos y hacer un uso correcto de estos.

Evaluar el logro de los objetivos haciendo uso de las técnicas y métodos más adecuados.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos básicos de psicología del desarrollo infantil y del currículo de la Educación Infantil, obtenidos en los estudios de grado cursados.

CONTENIDOS



BLOQUE 1: CARACTERIZACIÓN DEL JUEGO

1. El juego y el desarrollo infantil. 2. Juegos y juguetes.

BLOQUE 2: EL JUEGO EN LA ESCUELA INFANTIL

3. Técnicas y recursos del modelo lúdico.

4. La organización de los espacios para el juego

5. La observación en el juego

BLOQUE 3. EL JUEGO FUERA DE LA ESCUELA INFANTIL

6. Organización, programación y desarrollo de actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Dado que se trata de una asignatura eminentemente práctica, la metodología alternará las exposiciones del profesor de carácter más teórico -cuyo propósito es que el alumno entienda algunos conceptos fundamentales- con las actividades prácticas de los estudiantes, que irán desde la programación de actividades lúdicas en torno a objetivos del currículo de educación infantil y centros de interés, hasta la construcción de juguetes o la simulación de sesiones de juego.

ACTIVIDADES PRESENCIALES:

- Clases expositivas participativas: Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor con participación de los estudiantes.
- Clases prácticas: Realización de ejercicios de aplicación de los conocimientos fundamentales, presentación de trabajos en grupo, taller de fabricación de juguetes.
- Tutoría académica: Atención individual al alumno con el objetivo de revisar y debatir los temas presentados en clase y aclarar dudas que hayan surgido.
- Evaluación: Realización de pruebas de evaluación a lo largo del curso.

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES:

- Trabajo individual y estudio autónomo: Estudio de los contenidos del curso y preparación de las lecturas recomendadas.
- Elaboración de trabajos individuales y/o grupales: Elaboración de trabajos y ejercicios de carácter práctico.



DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases Expositivas participativas Clases prácticas Tutoría académica Evaluación	Trabajo individual y estudio autónomo Elaboración de trabajos individuales y/o grupales

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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

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

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

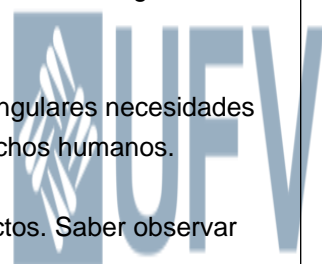
Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.

Desarrollar un pensamiento analítico, sintético, reflexivo, crítico, teórico y práctico.

Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.

Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.

Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.



Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

Competencias específicas

Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.

Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.

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

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Explica las aportaciones de los distintos autores que han analizado el juego, poniéndolos en relación con el modelo lúdico de enseñanza.

Explica los cambios que se producen en el juego infantil en relación con el desarrollo del niño y su incidencia en los distintos ámbitos del desarrollo.

Identifica las características del modelo lúdico de enseñanza y su relación con la legislación educativa vigente y el papel del maestro en este modelo.

Sabe utilizar el juego como principal recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

Organiza los recursos didácticos de acuerdo con la actividad y las características de los destinatarios de la intervención, valorando la seguridad y salud de los destinatarios y el cumplimiento de la legislación vigente.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación de la asignatura tendrá carácter continuo y formativo. Se utilizarán las técnicas y métodos más adecuados a los objetivos del curso.

Entre otras técnicas se encuentran el examen teórico, la puesta en práctica de actividades de juego y la elaboración de trabajos. Asimismo, se valorará la participación activa en clase, la respuesta a las preguntas del profesor y la resolución correcta de ejercicios prácticos. La evaluación de cada actividad tiene un peso distinto en



la evaluación final de la asignatura. El resultado se obtendrá calculando una media ponderada.

- **Examen teórico (50%)**: se valorará el dominio de los contenidos de carácter teórico.

El examen constará de dos partes:

*Primera parte: Preguntas de respuesta breve que supondrá un 40% de la calificación del examen.

*Segunda parte: Desarrollo de temas que supondrá un 60% de la calificación del examen.

Para superar este examen es necesario obtener una calificación mínima de 4 en cada una de las partes y una calificación media de 5.

Se valorará la corrección sintáctica y ortográfica en la redacción del examen.

- **Trabajos individuales y grupales, actividades y prácticas (45%)**: en este grupo se valorarán dos tipos de actividades:

*Actividades de clase (20%): estas actividades se desarrollarán durante las clases y, en algunos casos requerirán preparación previa por los alumnos.

* Elaboración y puesta en práctica de sesiones de juego y dinámicas de grupo (25%)

- **Participación activa en clase (5%)**: se valorarán el número y pertinencia de las intervenciones de los alumnos y su actitud en las clases y el resto de actividades.

El Grado Educación Infantil de la Universidad Francisco de Vitoria en la modalidad de enseñanza PRESENCIAL, tal y como aparece recogido en la Memoria de Verificación del Título aprobada por la Comisión de Verificación de Planes de Estudios designada por el Pleno del Consejo de Universidades y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 11 de la Normativa de Evaluación de la UFV, tiene un sistema de evaluación continua basado, con carácter general, en la presencialidad.

Para superar la asignatura será necesario superar todos los apartados de la evaluación, alcanzando una calificación mínima de 5 sobre 10. El alumno que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria, dispondrá de una nueva oportunidad en la convocatoria extraordinaria.

Para esta convocatoria deberá realizar un examen teórico, semejante al realizado en la convocatoria ordinaria, y presentar los trabajos que no haya superado en la convocatoria ordinaria.

El examen y los trabajos que se presenten en la convocatoria extraordinaria se evaluarán con los mismos criterios que en la convocatoria ordinaria.

El peso de estas actividades en la convocatoria extraordinaria será el siguiente:

- **Examen teórico: 55%**

- **Trabajos individuales y grupales, actividades y prácticas: 45%**

Los alumnos pueden solicitar la dispensa académica en casos excepcionales debidamente documentados, con la aceptación de la dirección del grado, planteándose para dichos alumnos un sistema alternativo de evaluación.

Estos alumnos deberán entregar un trabajo de comentario de una de las obras de la bibliografía propuesta por el profesor y realizar el examen de la asignatura.

Los criterios de evaluación del trabajo serán los siguientes: 1. Claridad y precisión en la exposición de las ideas 2. Corrección en la definición de los planteamientos del autor y su influencia en el Sistema Educativo. 3. Utilización correcta del vocabulario propio de la disciplina. 4. Expresión clara y correcta. Se valorará la corrección sintáctica y ortográfica.

Los criterios de evaluación del examen serán los mismos que se indican en el apartado correspondiente de esta guía docente. Las fechas de realización de las pruebas de evaluación de las convocatorias ordinaria y extraordinaria se podrán consultar en la página web de la Universidad.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Inmaculada Delgado Linares. El juego infantil y su metodología / 1ª ed., 2ª reimp. Madrid :Paraninfo,2016.

Catherine L'Ecuyer. Educar en el asombro: ¿cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente? / 9ª ed. Barcelona :Plataforma Editorial,2014.

Gerardo Martínez Criado. El juego y desarrollo infantil / 2ª ed. Barcelona :Octaedro,1999.

Patricia Mónica Sarlé. Juego y aprendizaje escolar: los "rasgos" del juego en la educación infantil / Buenos Aires :Novedades Educativas,2001.



Rosi Vélez Valero ... [et al.]. Jugar y aprender: talleres y experiencias en educación infantil / Barcelona :Octaedro,2004.

Fco Manuel Venegas Rubiales, Ma. del Pilar García Ortega, Ana María Venegas Rubiales. El juego infantil y su metodología :SSC322_3 / 2a. edición. Antequera, Málaga :IC Editorial,2018.

Complementaria

Eliseo Andreu Cabrera. La actividad lúdica infantil en el Mediterráneo / Sevilla :Wanceulen Editorial,2006.

Pedro Pablo Berruezo Adelantado, Alfonso Lázaro Lázaro. Jugar por jugar: el juego en el desarrollo psicomotor y el aprendizaje infantil / Sevilla :MAD,2009.

Marian Baqués. 600 juegos de educación infantil: actividades para favorecer el aprendizaje de la lectura y de la escritura / Barcelona :Ceac,2004.

Educación infantil :psicomotricidad y socialización mediante el juego., Madrid :Editorial ICB,2017.

Pedro Gil Madrona, Vicente Navarro Adelantado. El juego motor en educación infantil / Sevilla :Wanceulen Editorial,2004.

Janet R. Moyles. El juego en la educación infantil y primaria / 2ª ed. Madrid :Morata,1999.

