

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Educación Infantil		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Educación y Psicología		
Asignatura:	Metodología del Juego		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	4
Curso:	2	Código:	7324
Periodo docente:	Tercer semestre		
Materia:	Música, Expresión Plástica y Corporal		
Módulo:	Didáctico y Disciplinar		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	100		

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 educación en esta etapa ha de centrarse en el juego como herramienta metodológica fundamental, teniendo en cuenta que la percepción del juego por parte del niño es muy distinta de la del adulto.

El Graduado en Educación Infantil debe mostrar una gran capacidad lúdica con el fin de integrar al grupo en las actividades de aprendizaje encaminadas al logro de los objetivos en las distintas áreas del desarrollo infantil (cognitivo, motor, social, moral, sexual y del lenguaje).

La educación, como realidad que se extiende a lo largo de toda la vida, supera 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 ámbitos 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, poniendo en práctica, a modo de simulación distintas actividades lúdicas y analizándose su actuación en cada caso.

La asignatura se integra dentro del Módulo Didáctico Disciplinar en la materia Música, Expresión Plástica y Corporal. La carga lectiva asignada es de 4 ECTS.

La asignatura tiene especial relevancia para ayudar al estudiante, no solo a conocer técnicas y metodologías que, teniendo en cuenta las características propias de la infancia, favorezcan el logro de los objetivos de desarrollo establecidos. Esta asignatura contribuye 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

Tomar conciencia de la importancia de la educación a lo largo de toda la vida y en todos los ámbitos en los que esta se desenvuelve, 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, conocimiento al que se enfrenta con todo el ser, como totalidad integral con los medios de que dispone en cada momento.

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

## CONTENIDOS

A lo largo del temario iremos haciendo un recorrido que nos llevará desde el estudio del juego como la actividad más propia de la infancia, sus características y evolución con el desarrollo del niño y su incidencia en dicho desarrollo, hasta la práctica del diseño y puesta en práctica de intervenciones educativas desde el modelo lúdico, su puesta en práctica y evaluación.

1. El juego y su relación con el desarrollo infantil.

Definición de juego. Teorías sobre el juego. Implicación del juego con las dimensiones afectiva, social, cognitiva y senso-motora. Tipos de juego. Clasificación de los Juegos

## 2. Juegos y juguetes.

Definición de juguete. Historia del juguete. Cualidades ineludibles que han de tener los juguetes: Calidad y seguridad. Los juguetes como fuente de consumo. La publicidad sobre juguetes. El juguete y la transmisión de valores. Selección y fabricación de juguetes.

## 3. El juego en la Educación Infantil. Técnicas y recursos del modelo lúdico.

Concepto y características del modelo lúdico. El juego como fuente de aprendizaje: Historia y evolución del pensamiento educativo en torno al juego. El juego como metodología en el proceso educativo en el colegio. El papel del maestro en el juego de los niños. La organización de los espacios para el juego. La observación en el juego como técnica para la recogida de información para la evaluación. Instrumentos de recogida de información: Diario, Anecdotario, Lista de control, Escala de estimación o de valor.

## 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, pasando por la simulación de sesiones de juego.

### ACTIVIDADES PRESENCIALES:

Clases expositivas: Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor con participación de los estudiantes.

Realización de ejercicios: Resolver, de forma individual o grupal, ejercicios de aplicación de los conocimientos fundamentales.

Presentación del trabajo en grupo: Los alumnos pondrán en práctica con sus compañeros el trabajo de programación de actividades lúdicas que han elaborado en equipo e individualmente.

Seminarios y talleres: Taller de fabricación de juguetes. Pretende que los estudiantes sean capaces de aprovechar los materiales de que disponen en su entorno para fabricar materiales lúdicos que favorezcan el juego infantil, trabajando con ello actitudes relacionadas con el consumo responsable y la reutilización de materiales, así como la creatividad.

Tutoría personalizada: Atención individual al alumno con el objetivo de revisar y debatir los temas presentados en clase y aclarar dudas que hayan surgido.

Tutoría grupal: Supervisión de los estudiantes que trabajan en grupo para el desarrollo del mismo.

Evaluación: Realización de pruebas de evaluación a lo largo del curso.

### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES:

Trabajo en grupo e individual: El trabajo en grupo consistirá en la programación de actividades lúdicas para el logro de los objetivos del Currículo de Educación infantil. Para su realización se darán pautas e indicaciones y se valorará, además de la coherencia entre objetivos, actividades y evaluación, la creatividad, la actitud lúdica y la selección, y en su caso, fabricación de materiales. En cuanto al trabajo individual, se pedirá al alumno que elabore un dossier en el que se recogerán 50 juegos para niños de entre 0 y 6 años. Estos juegos deberán ir clasificados atendiendo a las diversas áreas del desarrollo infantil (desarrollo cognitivo, desarrollo motor y sensorial, desarrollo social y afectivo) y a la edad y características de los niños a los que van dirigidos. Es importante que el alumno tenga presente en su realización, que se trata de un material útil para la actividad docente y que debe tener en cuenta en su realización, su posible utilización futura.

Estudio teórico: Estudio de los contenidos de carácter teórico del programa y preparación de las lecturas recomendadas.

Actividades complementarias: Búsqueda de bibliografía y materiales para completar los contenidos y apoyar las explicaciones del profesor.

Trabajo virtual en red: Espacio virtual diseñado por el profesor donde el alumno podrá trabajar conjuntamente con otros compañeros, participar en foros organizados por el profesor y mantener tutorías.

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
44 horas	56 horas
Clases Expositivas Presentación del trabajo en grupo e individual Realización de ejercicios Tutoría Evaluación	Trabajo en grupo e individual Estudio teórico Actividades complementarias Trabajo virtual y en red

## 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. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

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 de los derechos humanos.

### Competencias específicas

Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.

Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios

lúdicos.

Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Organizar 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..

Evaluar los resultados de la intervención de acuerdo al estándar establecido en la programación utilizando las técnicas y métodos más adecuados y manejando los registros necesarios.

Enumerar las características principales del juego.

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

Explicar 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.

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

Enumerar las características de los juguetes relacionándolas con su función en el juego infantil.

Valorar el papel del juguete como transmisor de valores orientados al consumo responsable, la paz y la no discriminación de las personas.

Elaborar juguetes de forma manual utilizando materiales baratos y fáciles de conseguir.

## 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 (55%): se valorará el dominio de los contenidos de carácter teórico. El examen constará de dos partes. Primera parte: 10 preguntas de respuesta breve que supondrá un 40% de la nota final. Segunda parte: Desarrollo de temas que supondrá un 60% de la nota final. 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.

Las pruebas escritas finales se celebrarán presencialmente, siempre que las autoridades sanitarias lo permitan, de acuerdo con las indicaciones de las autoridades académicas de la Universidad Francisco de Vitoria.

- Trabajos individuales y grupales, actividades y prácticas: se valorarán dos tipos de actividades en este grupo.

- Actividades de clase (10%): estas actividades se desarrollarán durante las clases y, en algunos casos requerirán preparación previa por los alumnos. Se incluye la participación en talleres y los resultados del trabajo en los mismos.

- Dossier de Juegos (25%): se valorará el contenido y la presentación del mismo, la corrección sintáctica y ortográfica.

- Participación activa en clase (10%): 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: los alumnos tienen la obligación de asistir a clase, participar en las actividades formativas que se realicen y realizar las pruebas de

evaluación previstas por el profesor, de forma presencial y/o virtual.

Para superar la asignatura será necesario superar el examen teórico, las actividades de clase y el dossier, alcanzando una calificación mínima de 5 sobre 10.

Las actividades susceptibles de evaluación se han diseñado para poder ser adaptadas a un entorno de docencia virtual en función de los escenarios y medidas que dicten las autoridades en materia sanitaria. Por consiguiente, el sistema de evaluación aquí reflejado está asimismo confeccionado para admitir dichos supuestos, no cambiando sus apartados y porcentajes correspondientes.

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 profesor informará a los alumnos que lo soliciten acerca de los trabajos que deben presentar. El examen y los trabajos que se presenten en la convocatoria extraordinaria se evaluarán con los mismos criterios que en la convocatoria ordinaria.

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**

Elkonin, D. (1980). Psicología del juego. Madrid: Visor.

L'Ecuyer, C. (2013). Educar en el asombro. Madrid: Plataforma Actual.

L'Ecuyer, C. (2015). Educar en la Realidad. Madrid: Plataforma Actual.

Llimós, A., & Sadurní, L. (2001). Crea y recicla. Barcelona: Parramón.

Martínez, G. (1998). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Octaedro.

Mejías, A y Lozano. LI. (2019): El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.

Sarle, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la Educación Infantil. Buenos Aires: Novedades Educativas.

Vélez, R. (2000). Jugar y aprender: talleres y experiencias en Educación Infantil. Barcelona: Octaedro.

## Complementaria

Andreu, E. (2006): La actividad lúdica infantil en el Mediterráneo. Sevilla: Wanceulen.

Chapela, L. (2002) El juego en la escuela. Buenos Aires: Paidós.

Coburn-Staege, U. (1980). Juego y aprendizaje. Teoría y praxis para la enseñanza básica y pre-escolar. Madrid: Ediciones de la Torre.

De Borja, M. (1980). El juego infantil. Barcelona : Oikos-Tau.

Garon, D. (1985). La classification des jeux et des jouets. Le systeme ESAR. Quebec: Documentor.

Gil, P. y Navarro, V. (2005): El juego motor en Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S. L.

Kloppe, S. y Batllori, J. (2010): Juegos para la educación infantil preescolar. Badalona: Parramón.

Moyles, J. (1990). El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Morata.

Pavía, V. (2005): El patio escolar: el juego en libertad controlada. Buenos Aires: Centro de publicaciones educativas y material didáctico.

Pugmire-Stoy, M. C. (1996). El juego espontáneo vehiculo de aprendizaje y comunicación. Madrid: Narcea.

Ramsey, C. (1990). Juegos adaptados para niños con necesidades educativas especiales. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales.

Ruiz, F. (2003): Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. Madrid: INDE.