

**FICHA IDENTIFICATIVA****Datos de la Asignatura**

Código	33613
Nombre	Taller de Juego en la Educación Infantil
Ciclo	Grado
Créditos ECTS	4.5
Curso académico	2023 - 2024

Titulación(es)

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1304 - Grado de Maestro/a en Educación Infantil	Facultad de Magisterio	3	Primer cuatrimestre
1324 - Grado de Maestro/a en Educación Infantil -Ontinyent-	Facultad de Magisterio	3	Primer cuatrimestre

Materias

Titulación	Materia	Caracter
1304 - Grado de Maestro/a en Educación Infantil	10 - Taller de juego en la educación infantil	Formación Básica
1324 - Grado de Maestro/a en Educación Infantil -Ontinyent-	10 - TALLER DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	Formación Básica

Coordinación

Nombre	Departamento
GABARDA MENDEZ, VICENTE	270 - Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación
VALENCIA PERIS, ALEXANDRA	95 - Didáctica de la Educación Física, Artística y Música

RESUMEN

La materia "Taller de juego en la educación infantil" tiene carácter de formación básica, se oferta en el tercer curso del Grado de maestro en educación Infantil y tiene de 4,5 créditos. Tiene como finalidad que el estudiante adquiera competencias, experiencias, habilidades, conocimientos y recursos metodológicos para que, en un futuro, pueda diseñar, aplicar y evaluar de forma autónoma propuestas de juegos y materiales lúdicos en los ámbitos motriz, afectivo, social, cognitivo y sensorial en el ámbito de la Educación Infantil.



La asignatura, de carácter teórico y práctico, ofrece una visión amplia y no dogmática de la enseñanza del juego buscando fomentar la capacidad crítica y reflexiva del alumnado y estimular su implicación en el proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista organizativo y metodológico, la asignatura combinará las sesiones impartidas por el profesorado con otras diseñadas y dirigidas por el alumnado; tanto en las instalaciones del centro como en otros lugares previamente establecidos.

Además, se primará el uso de las tecnologías educativas (TIC) y el uso de estrategias metodológicas activas, como la resolución de problemas o el aprendizaje cooperativo. La evaluación combinará el uso de técnicas de auto y coevaluación, evaluación cualitativa y calificación negociada. Finalmente, la evaluación estará orientada a fomentar la participación del alumnado a la hora de decidir la forma de ser evaluado.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Relación con otras asignaturas de la misma titulación

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

Otros tipos de requisitos

COMPETENCIAS

1324 - Grado de Maestro/a en Educación Infantil -Ontinyent-

- Analizar e incorporar de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad actual que afectan a la educación familiar y escolar: impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas; cambios en las relaciones de género e intergénero; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible; y también promover acciones educativas orientadas a la preparación de una ciudadanía activa y democrática, comprometida con la igualdad, especialmente entre hombres y mujeres.
- Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individual.
- Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula en contextos multiculturales y de coeducación.
- Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afecten a estudiantes con diferentes capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje, así como adquirir recursos para favorecer su integración.



- Conocer los fundamentos teóricos y prácticos del juego y su evolución en el desarrollo psicomotor del niño.
- Conocer e identificar el juego como experiencia natural de aprendizaje y manifestación socio-cultural en la educación infantil. Conocer, valorar y respetar los juegos motrices desde una perspectiva multicultural: los juegos populares y tradicionales.
- Saber utilizar el juego como elemento dinamizador del desarrollo de capacidades perceptivas, motrices, cognitivas, socio-afectivas, comunicativas y creativas propias de los niños y las niñas, contribuyendo a mejorar su autoestima y eficacia.
- Saber diseñar, aplicar y evaluar actividades lúdico-motrices para el conocimiento de uno mismo, el descubrimiento del entorno y de los objetos.
- Saber fomentar a través del juego motor hábitos y actitudes de colaboración y solución dialogadas de conflictos.
- Dominar estrategias de observación del niño a través del juego para evaluar y desarrollar sus capacidades.
- Capacidad de selección e información a otros sobre juguetes y materiales lúdicos que respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimientos y destrezas, y ritmos de desarrollo de los niños y niñas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje que, se espera, sean consecuencia de las situaciones y actividades de enseñanza-aprendizaje que se diseñan, atendiendo a las competencias, el contenido, las características de los y las estudiantes y el contexto son:

Dominio teórico y capacidad de aplicación práctica de las diferentes teorías y perspectivas sobre el juego.

Capacidad de observación y análisis del juego infantil desde las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora.

Comprender las relaciones entre el desarrollo psicomotor infantil desde el nacimiento hasta los seis años y el papel y funciones del juego en ese proceso.

Conocimiento y capacidad de diseño y organización de diferentes tipos de juegos motores.

Capacidad de diseñar y estructurar recursos metodológicos, espacios y materiales en torno a juegos específicos: juego en espacios abiertos y cerrados o juegos individuales y colectivos.

Capacidad de establecer y aplicar criterios fundamentados y socialmente relevantes en la evaluación de juguetes y juegos.

Reconocer el valor del juego simbólico en el desarrollo del niño, capacidad de diseñar espacios y tiempos para el juego en el proyecto educativo.



Capacidad para diseñar, aplicar y evaluar, en contextos diversos, propuestas ludo-motrices orientadas al conocimiento de uno mismo, al descubrimiento y la relación con el entorno, o para facilitar la relación con objetos y compañeros.

Reconocer el valor del juego cooperativo frente al juego competitivo en el desarrollo del niño, capacidad de diseñar espacios y tiempos para el juego en el proyecto educativo.

Reconocer el valor del juego y sus adaptaciones posibles ante necesidades educativas de carácter específico, capacidad de utilizar y adaptar el juego como forma de abordar la diversidad.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Concepto de juego

Concepto de juego. Aplicaciones didácticas para el conocimiento de uno mismo, el descubrimiento del entorno y de los objetos.

Fundamentos y aspectos metodológicos y didácticos del juego. El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora. Los tiempos pedagógicos y las variables de organización, gestión y control en el aula de educación infantil.

2. Tipos de juegos motores: teoría y práctica.

El juego para el desarrollo de las capacidades perceptivo motrices y básicas: la somatognosia, la percepción espacio-temporal y las habilidades físicas básicas.

3. Las actividades y juegos rítmico expresivos en la educación infantil: actividades rítmicas, danzas, bailes, dramatizaciones y cuentos motores

El juego en el desarrollo psicomotor infantil. Las actividades y juegos rítmico expresivos en la educación infantil: actividades rítmicas, danzas, bailes, dramatizaciones y cuentos motores.

4. Tipología y función educativa de los juegos los cooperativos y de asociación.

El juego como factor de creatividad, socialización y de autonomía en el desarrollo evolutivo del niño. El juego cooperativo, como forma natural mediante la cual el niño se aproxima a la realidad y como medio de trabajar la igualdad y la diversidad

5. El juego simbólico y su valor didáctico como forma de acceso a la realidad: la organización de materiales, espacios y actividades en el aula.



El juego simbólico y su valor didáctico como forma de acceso a la realidad: la organización de materiales, espacios y actividades en el aula.

6. El valor del juego y sus adaptaciones posibles ante necesidades educativas de carácter específico

El valor del juego y sus adaptaciones posibles ante necesidades educativas de carácter específico, capacidad de utilizar y adaptar el juego como forma de abordar la diversidad. El juego motor adaptado a los alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo. Adaptaciones motóricas en educación infantil.

7. Criterios y fundamentos para la valoración, diseño, elaboración y aplicación de juegos y juguetes en el contexto de la educación infantil

Criterios para la selección de juguetes y materiales lúdicos

VOLUMEN DE TRABAJO

ACTIVIDAD	Horas	% Presencial
Clases teórico-prácticas	45,00	100
TOTAL	45,00	

METODOLOGÍA DOCENTE

En la asignatura se utilizarán las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje presenciales:

- Sesiones teóricas con el gran grupo: apoyadas en clases magistrales con participación activa de los estudiantes
- Sesiones teórico-prácticas donde se acometan los aprendizajes de forma activa y práctica. Se dará importancia a los aprendizajes activos, cooperativos, y la enseñanza-aprendizaje por proyectos.
- Tutorías académicas: individual y colectivas. Su objetivo es ayudar, facilitar y orientar los aprendizajes de los estudiantes
- Trabajo en grupo:

Estrategias de enseñanza-aprendizaje no presenciales: destinadas a fomentar la autonomía intelectual de los estudiantes.

- Trabajo autónomo individual y en grupo: el trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, preparar las tutorías, debates, evaluaciones, etc., es fundamental para el aprendizaje autónomo.



EVALUACIÓN

Tal como se establece en la memoria de verificación del título:

Serán objeto de evaluación los objetivos, los resultados de aprendizaje y las competencias, tanto las comunes a las materias del título como las específicas.

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo.

La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La información para evidenciar el aprendizaje en 1ª convocatoria será recogida, principalmente, mediante:

Seguimiento periódico del progreso de los estudiantes, tanto en el aula como en tutorías individuales y en grupo (no recuperable).

Evaluación de los trabajos encomendados, incluidos el análisis y la valoración de observaciones sobre trabajos elaborados por terceros.

Valoración de la participación individual y en grupo, tanto en el aula como en las tareas que se realicen fuera de ella.

Pruebas orales y escritas.

El proceso de evaluación de los estudiantes puede incluir la elaboración de un informe del grado de adquisición individual de aprendizajes.

El alumnado tiene derecho a poder superar en segunda convocatoria la asignatura mediante la realización de una prueba sobre contenidos teórico-prácticos en la cual se le evalúe de todas las actividades de evaluación continua recuperables, y a mantener la nota de aquellas no recuperables.

REFERENCIAS

Básicas

- Ruiz Velasco, A y Abad Molina, J. (2011): El juego simbólico. Barcelona. Graó.
- Aucouturier, B. (2022). El juego espontáneo en la escuela maternal. Graó.
- Edo, M., Blanch, S., y Antón, M. (coords.) (2016). El joc a la primera infància. Octaedro.



- Hueso, K. (2019). Jugar al aire libre. Plataforma Actual.

Complementarias

- Garaigordobil, M. et al. (2008): El juego como estrategia didáctica. Barcelona. Graó.
- Blández, J. (2000). Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje. Inde, Barcelona.
- Britton, L. (2000). Jugar y aprender. El método Montessori. Barcelona: Paidós.
- Conde, J.L. (2001): Cuentos motores. 3ª Ed. Paidotribo: Barcelona.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en Educación Física. Wanceulen. Sevilla.
- Gil-Madróna, P. y Abellán, J. (2016). Mediación educativa. Juegos, ocio y recreación. Ediciones Pirámide. Madrid.
- Gil, P. y Gutiérrez, D. (2005). Expresión corporal y educación infantil. Wanceulen Editorial Deportiva, Sevilla.
- Huizinga, J. (2001). Homo ludens. Alianza Editorial/Emecé. Madrid.
- Jiménez, J. y otros. (1995). Psicomotricidad teoría y programación. Editorial Escuela Española. Madrid.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona: Inde.
- Ríos, M. (2003): Manual de educación física adaptada al alumnado con discapacidad. Paidotribo, Barcelona.
- Tarr, L. y Devaux, M. (2008). El castillo de Ratamugre. Inde. Barcelona.
- Aucouturier, B. (2004). Los fantasmas de acción motriz y la práctica psicomotriz. Graó.
- Aucouturier, B. (2018). Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica. Graó.
- Arana, J. (2022). Una no-guía del juego. Una visión del juego infantil desde la psicomotricidad. Octaedro.
- Gruss, L. y Rosenberg, F. (2017). Los niños y el juego. La actividad lúdica de 0 a 5 años. Ediciones Continente.
- Stern, A. (2019). Jugar. Litera.
- Hernández, N., y Oropesa, R. (2023). La màgia del joc lliure. Tot el que aprenen els infants quan juguen encara que no ens ho sembli. Graó.