



DATOS IDENTIFICATIVOS

Juego en la educación infantil

Asignatura	Juego en la educación infantil			
Código	O05G110V01912			
Titulación	Grado en Educación Infantil			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	García Nuñez, Francisco Javier			
Profesorado	García Nuñez, Francisco Javier			
Correo-e	fjavier@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Desarrollo de las competencias del alumnado necesarias para conocer el juego, los procesos de su desarrollo en el niño y su capacidad para aprender a través de él. El conocimiento del juego del niño así como el diseño de actividades y estrategias destinadas a promoverlo, son aportaciones que desde esta asignatura se realizan al perfil de los maestros en general y de forma especial a los de Educación Infantil. Su adecuación al perfil de la titulación viene dado por la necesidad de conocimientos que tienen los docentes de ese ciclo acerca del juego en la Infancia, de su evolución y de las actividades que ayudan en el aprendizaje.			

Competencias de titulación

Código	
A1	Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil
A2	Capacitar a los docentes para que aprendan a promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva
A3	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
A4	Proporcionar a las alumnas y a los alumnos recursos para 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
A5	Promover estrategias adecuadas para que en su futura práctica docente las alumnas y alumnos puedan reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia
A6	Conocer la evolución del lenguaje en la primera infancia, saber identificar posibles disfunciones y velar por su correcta evolución. Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y multilingües. Expresarse oralmente y por escrito y dominar el uso de diferentes técnicas de expresión
A8	Conocer fundamentos de dietética e higiene infantiles. Conocer fundamentos de atención prematura y las bases y desarrollo que permiten comprender los procesos psicológicos, de aprendizaje y de construcción de la personalidad en la primera infancia
A9	Conocer la organización de las escuelas de educación infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Asumir que el ejercicio de la función docente debe perfeccionarse y adaptarse a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida
A11	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
A12	Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación infantil y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos
B1	Capacidad de análisis y síntesis
B2	Capacidad de organización y planificación
B3	Comunicación oral y escrita
B4	Conocimiento de lenguas extranjeras
B5	Conocimiento de informática

B6	Capacidad de gestión de la información
B7	(*)Resolución de problemas
B8	Toma de decisiones
B9	Trabajo en equipo
B10	Trabajo en un contexto internacional
B11	Habilidades en las relaciones interpersonales
B12	Reconocimiento de la diversidad y multiculturalidad
B13	Razonamiento crítico
B14	(*)Compromiso ético
B15	Aprendizaje autónomo
B16	Adaptación a nuevas situaciones
B17	Creatividad
B18	Liderazgo
B19	Conocimiento de otras culturas y costumbres
B20	Iniciativa y espíritu emprendedor
B21	Motivación por la calidad
B22	Sensibilidad por temas medioambientales

Competencias de materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
1. Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.	A1	B1
	A2	B2
	A3	B3
	A4	B5
	A5	B6
	A6	B7
	A8	B8
	A11	B9
	A12	B11
		B12
		B13
		B14
		B15
		B16
		B17
		B18
		B19
		B20
		B21
		B22
2. Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices mediante el juego.	A1	B1
	A2	B2
	A3	B3
	A4	B5
	A5	B6
	A6	B7
	A8	B8
	A11	B9
	A12	B11
		B12
		B13
		B14
		B15
		B16
		B17
		B18
		B19
		B20
		B21
		B22

3. Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.	A1	B1
	A2	B2
	A3	B3
	A4	B4
	A5	B6
	A6	B7
	A8	B8
	A11	B9
	A12	B10
		B11
		B12
		B13
4. Ser capaz de utilizar los juegos como medio para promover la comprensión de la realidad.		B14
		B15
		B16
		B17
		B18
		B19
		B20
		B21
		B22
	A1	B1
	A2	B2
5. Diseñar actividades lúdicas encaminadas al desarrollo de las habilidades motrices.	A3	B3
	A4	B5
	A5	B6
	A6	B7
	A8	B8
	A11	B9
	A12	B11
		B12
		B13
		B14
		B15
		B16
		B17
		B18
		B19
		B20
		B21
		B22
	A1	B1
	A2	B2
	A3	B3
	A4	B4
	A5	B5
	A6	B6
	A9	B7
	A11	B8
	A12	B9
		B11
		B12
		B13
		B14
		B15
		B16
		B17
		B18
		B19
		B20
		B21
		B22

Contenidos

Tema

BLOQUE 1 □ Concepto y fundamentos del juego en la edad infantil.

NUCLEO TEMATICO 1: EL JUEGO, CONCEPTOS Y CARACTERISTICAS GENERALES

- 1.- Conceptos etimológico, académico e otros.
- 2.- Concepto fisiológico.
- 3.- Concepto psicológico.
- 4.- Concepto sociológico.
- 5.- Características esenciales del juego.
- 5.1.- Actividad con finalidad intrínseca.
- 5.2.- Actividad agradable.
- 5.3.- Actividad propia da infancia.
- 5.4.- Preparación para la vida.
- 5.5.- Proceso socializador.
- 6.- El juego motor y su papel en la Educación.

NUCLEO TEMATICO 2: TEORIAS DEL JUEGO

- 1.- Introducción.
- 2.- Teorías de causa eficiente.
- 2.1.- Teoría do descanso e da distracción.
- 2.2.- Teoría do excedente de energía.
- 2.3.- Teoría do atavismo.
- 2.4.- Teoría catártica.
- 3.- Teorías de causa final.
- 3.1.- Teoría do ejercicio preparatorio.
- 3.2.- Teoría de la derivación por ficción.
- 3.4.- Teoría psicoanalítica.
- 4.-Teorías estructurales.
- 4.1.- Teoría de la dinámica infantil.
- 4.2.- Teoría De la estructuración del pensamiento.

BLOQUE 2 □ Los juegos en la edad infantil (juego simbólico, con material motriz, material reutilizable, autóctonos, populares y tradicionales□)

NUCLEO TEMATICO 3: EVOLUCION DE LOS INTERESES LUDICOS EN LAS DIFERENTES EDADES

- 1.- Evolución de los juegos según Guy Jacquin.
- 2.- Evolución de los juegos según Jean Chateau.
- 3.- Evolución de los juegos según Jean Piaget.
- 4.- Evolución de los juegos según otros autores.
- 5.- Metodología de aplicación del juego en las diferentes edades.

NUCLEO TEMATICO 4: CLASIFICACIONES DEL JUEGO

- 1.- Clasificación de los juegos según distintos autores.
- 2.- Clasificación de los juegos según sea su contenido.
- 3.- Clasificación de los juegos por el nivel de dificultad.
- 4.- Clasificación de los juegos por la cualidad física que desarrolla.
- 5.- Clasificación de los juegos según las habilidades motrices que desarrolla.
- 6.- Otras clasificaciones posibles. Metodología.

BLOQUE 3 - Espacios, recursos y materiales para el juego infantil.

NUCLEO TEMATICO 5: MEDIOS Y MATERIALES DEL JUEGO

- 1.-Medios del juego:
Humanos. Los jugadores
Físicos: Los espacios en el juego. Metodología de uso.
El tiempo, problemática específica. Metodología de uso.
- 2.- Materiales del juego. Tipos.
- 3.- Adecuación del material a la edad.
- 4.- Creación y construcción de materiales de juego.

- 1.- Importancia del juego en el movimiento.
- 2.- Funciones del juego motor.
- 3.- Juego y deporte. Análisis.
- 4.- Juegos modificados. Metodología de aplicación.
- 5.- Juegos colectivos deportivos. Metodología de aplicación.
- 6.- Adecuación de los deportes a las características de los participantes. Metodología de aplicación.
- 7.- El juego y la mejora de la condición física. Metodología de aplicación.

NUCLEO TEMATICO 7: EL JUEGO EN LOS DISEÑOS CURRICULARES

- 1.- El juego y la programación.
- 2.- El juego en el D. C. B. de Educación Infantil. Metodología y aplicación.

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Sesión magistral	14	14	28
Trabajos de aula	4	8	12
Trabajos tutelados	4	16	20
Prácticas de laboratorio	20	10	30
Pruebas de tipo test	2	14	16
Trabajos y proyectos	4	10	14
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	4	20	24
Otras	0	4	4

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías	
	Descripción
Actividades introductorias	Actividades encaminadas a tomar contacto y reunir información sobre el alumnado, así como a presentar la asignatura.
Sesión magistral	Exposición por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio o proyecto a desarrollar por el estudiante.
Trabajos de aula	El estudiante desarrolla ejercicios o proyectos en el aula bajo las directrices y supervisión del profesor. Puede estar vinculado su desarrollo con actividades autónomas del estudiante.
Trabajos tutelados	El estudiante, de manera individual o en grupo, elabora un documento sobre la temática de la materia o prepara seminarios, investigaciones, memorias, ensayos, resúmenes de lecturas, conferencias, etc. Generalmente se trata de una actividad autónoma de/de los estudiante/s que incluye la búsqueda y recogida de información, lectura y manejo de bibliografía, redacción...
Prácticas de laboratorio	Actividades de aplicación de los conocimientos a situaciones concretas y de adquisición de habilidades básicas y procedimentales relacionadas con la materia objeto de estudio. Se desarrollan en espacios especiales con equipamiento especializado (sala de motricidad).

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma Tema, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá también consultar cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tiene en su despacho.
Sesión magistral	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma Tema, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá también consultar cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tiene en su despacho.
Trabajos de aula	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma Tema, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá también consultar cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tiene en su despacho.
Trabajos tutelados	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma Tema, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá también consultar cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tiene en su despacho.
Prácticas de laboratorio	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma Tema, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá también consultar cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tiene en su despacho.

Pruebas	Descripción
Pruebas de tipo test	
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	
Trabajos y proyectos	
Otras	

Evaluación		
	Descripción	Calificación
Pruebas de tipo test	Pruebas para evaluación de las competencias adquiridas que incluyen preguntas cerradas con diferentes alternativas de respuesta (verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos...). Los alumnos seleccionan una respuesta entre un número limitado de posibilidades.	25
Trabajos y proyectos	El estudiante presenta el resultado obtenido en la elaboración de un documento sobre la temática de la materia, en la preparación de seminarios, investigaciones, memorias, ensayos, resúmenes de lecturas, conferencias, etc. Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo, de forma oral o escrita	25
Pruebas prácticas, de ejecución de tareas reales y/o simuladas.	Pruebas para la evaluación que incluyen actividades, problemas o ejercicios prácticos a resolver. Los alumnos deben dar respuesta a la actividad planteada, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos de la asignatura.	25
Otras	Se valora la asistencia a las clases prácticas. En el supuesto de no poder asistir se realizará un examen específico sobre los contenidos de las prácticas	25

Otros comentarios sobre la Evaluación

Las actividades no superadas en la 1ª convocatoria, podrán ser recuperadas en la convocatoria de julio.

El alumnado que por motivo justificado no pueda asistir a las sesiones prácticas realizará un examen específico sobre los contenidos de las prácticas.

Fuentes de información

Básica

Harris, D. (1976). *¿Por qué practicamos deporte?* Barcelona: J.I.M.S.

Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial.

Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: INDE.

Paredes Ortiz, Jesús (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Editorial Wanceulen.

Terr, L. (2000). *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*. Barcelona: Paidós

Complementaria

Bandet, J. y Abbadie M. (1983). *Como enseñar a través del juego*. Barcelona: Fontanella.

Berne, E. (1983). *Juegos en que participamos*. Barcelona: Diana.

Comas, Oriol , dir. (2002). *El juego*. Barcelona: Círculo de Lectores, S.A.

Cratty, B.J. (1982). *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. México: Pax - México.

Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos*. Buenos Aires: Kapelusz.

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

Falkowski, & Enríquez (1980). *Aprendiendo a jugar*. Madrid: Esteban Sanz.

Garaigordobil Landazabal, Maite (2003). *Programa juego : juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años*. Madrid: Ediciones Pirámide, S.A.

Harris, D. (1976). *¿Por qué practicamos deporte?* Barcelona: J.I.M.S.

- Hildegard, H. (1978). *El juego y los juguetes*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Jeffree, D.M. y otros (1977). *Vamos a jugar*. Madrid: Serem.
- Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- Moreno Murcia, Juan Antonio (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Archidona: Ediciones Aljibe.
- Paredes Ortiz, Jesús (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Sevilla: Editorial Wanceulen.
- Piaget, J. (1961): *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ríos Hernández, Mercedes (2003). *Actividad física adaptada : el juego y los alumnos con discapacidad*. Editorial Paidotribo, S.L. Barcelona.
- Roussel, A. (1970). *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- Sarazanas, R. & Bandet, J. (1982). *El niño y sus juguetes*. Madrid: Narcea.
- Terr, L. (2000): *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*. Barcelona: Paidós
- Vial, Jean. (1988). *Juego y educación. Las ludotecas*. Madrid: Akal Universitaria.
- Wallon, Henry. (1984). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Crítica.
- Winnicott, Donald W. (1995). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

Recomendaciones

Otros comentarios

1. Asistir a clase, resultará muy beneficioso para cumplir los objetivos de la materia sobre todo en sus aplicaciones prácticas. En las primeras sesiones se dará una visión de conjunto y anticiparán las tareas y actividades que serán desarrolladas.
 2. Si no puedes asistir a clase, será especialmente importante acudir a las tutorías del profesorado, así como la visita frecuente a la plataforma docente de nuestra Universidad [TEMA]. En ella podrás encontrar todas las actividades que deberás realizar para tu formación y la superación de esta materia.
 3. Tu condición de alumno/a de la Universidad de Vigo, abre la las puertas la muchos recursos, ofertas y servicios. En el SIOPE encontrarás toda la información sobre las posibilidades formativas, culturales y deportivas que puedes encontrar en nuestra Universidad.
-