



## DATOS IDENTIFICATIVOS

### Juego en la educación infantil

Asignatura	Juego en la educación infantil			
Código	P02G110V01912			
Titulación	Grado en Educación Infantil			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OP	4	1c
Lengua	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	Novo Carballal, Antonio Figueira Rodriguez, Alberto			
Profesorado	Figueira Rodriguez, Alberto Novo Carballal, Antonio			
Correo-e	anovo@uvigo.es afigueira@uvigo.es			
Web				
Descripción general	La materia aporta una visión general del juego como elemento imprescindible del proceso enseñanza-aprendizaje.			

## Competencias

Código	
A1	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.
A2	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.
A3	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.
A4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
B1	Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.
B2	Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.
B3	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.
B4	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.
B5	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.
B7	Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
B11	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.
C1	Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
C2	Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6.
C4	Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.

- C5 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.
- C6 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.
- C7 Identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.
- C9 Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades.
- C10 Crear y mantener lazos de comunicación con las familias para incidir eficazmente en el proceso educativo.
- C13 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 intergeneracionales; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible.
- C15 Conocer los principios básicos de un desarrollo y comportamiento saludables.
- C16 Identificar trastornos en el sueño, la alimentación, el desarrollo psicomotor, la atención y la percepción auditiva y visual.
- C17 Colaborar con los profesionales especializados para solucionar dichos trastornos.
- C18 Detectar carencias afectivas, alimenticias y de bienestar que perturben el desarrollo físico y psíquico adecuado de los estudiantes.
- C19 Comprender que la dinámica diaria en educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente.
- C20 Valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral de los estudiantes.
- C21 Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.
- C22 Atender las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.
- C23 Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.
- C24 Dominar las técnicas de observación y registro.
- C29 Valorar la importancia del trabajo en equipo.
- C32 Valorar la relación personal con cada estudiante y su familia como factor de calidad de la educación.
- C33 Conocer los fundamentos científicos, matemáticos y tecnológicos del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes
- C34 Conocer estrategias didácticas para desarrollar representaciones numéricas y nociones espaciales, geométricas y de desarrollo lógico.
- C45 Conocer la tradición oral y el folklore.
- C49 Reconocer y valorar el uso adecuado del lenguaje verbal y no verbal.
- C53 Conocer los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.
- C54 Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.
- C55 Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios
- C56 Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.
- C60 Conocer y aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- C61 Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.
- C62 Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
- C63 Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica.
- D1 Capacidad de análisis y síntesis
- D2 Capacidad de organización y planificación
- D3 Comunicación oral y escrita
- D6 Capacidad de gestión de la información
- D7 Resolución de problemas
- D8 Toma de decisiones
- D9 Trabajo en equipo
- D11 Habilidades en las relaciones interpersonales
- D12 Reconocimiento de la diversidad y multiculturalidad
- D13 Razonamiento crítico
- D14 Compromiso ético
- D15 Aprendizaje autónomo
- D16 Adaptación a nuevas situaciones
- D17 Creatividad
- D18 Liderazgo
- D19 Conocimiento de otras culturas y costumbres
- D20 Iniciativa y espíritu emprendedor
- D21 Motivación por la calidad

**Resultados de aprendizaje**

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	C1	D1
	A2	B2	C2	D2
	A4	B3	C4	D3
	A5	B4	C5	D6
		B5	C7	D7
		B7	C9	D8
		B11	C13	D9
			C15	D11
			C16	D12
			C17	D13
			C18	D14
			C19	D15
			C20	D16
			C21	D17
			C22	D18
			C23	D19
			C24	D20
			C29	D21
			C32	D22
			C33	
			C34	
			C45	
		C53		
		C54		
		C55		
		C56		
		C60		
		C61		
		C62		
		C63		
2. Saber utilizar el juego como principal recurso didáctico y utilizarlo para el proceso de autonomía personal	A1	B2	C1	D1
	A2	B7	C2	D2
	A4		C4	D3
			C5	D6
			C6	D7
			C7	D8
			C9	D9
			C10	D11
			C13	D12
			C15	D13
			C16	D14
			C17	D15
			C18	D16
			C19	D17
			C20	D18
			C21	D19
			C22	D20
			C23	D21
			C24	D22
			C29	
			C32	
			C33	
		C34		
		C45		
		C49		
		C53		
		C54		
		C55		
		C56		
		C60		
		C61		
		C62		
		C63		

3. Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.	A1	B1	C1	D1
	A2	B2	C2	D2
		B3	C4	D3
		B4	C5	D6
		B5	C6	D7
			C7	D8
			C9	D9
			C10	D11
			C13	D12
			C15	D13
			C16	D14
			C17	D15
			C18	D16
			C19	D17
			C20	D18
			C21	D19
			C22	D20
			C23	D21
			C24	D22
			C29	
			C32	
			C33	
			C34	
			C45	
			C49	
			C53	
			C54	
			C55	
			C56	
			C60	
			C61	
			C62	
			C63	
	4. Ser capaz de utilizar los juegos como medio para promover la comprensión de la realidad.	A3	B2	C1
A4		B3	C2	D2
		B4	C4	D3
			C5	D6
			C6	D7
			C7	D8
			C9	D9
			C10	D11
			C13	D12
			C15	D13
			C16	D14
			C17	D15
			C18	D16
			C19	D17
			C20	D18
			C21	D19
			C22	D21
		C23	D22	
		C24		
		C29		
		C32		
		C33		
		C34		
		C45		
		C49		
		C53		
		C54		
		C55		
		C56		
		C60		
		C61		
		C62		
		C63		

5. Diseñar actividades encaminadas al desarrollo de las habilidades motrices.

A1	B1	C1	D1
A2	B3	C2	D2
A3	B4	C4	D3
A4	B5	C5	D6
	B7	C6	D7
	B11	C7	D8
		C9	D9
		C10	D11
		C13	D12
		C18	D13
		C19	D14
		C22	D15
		C45	D16
		C53	D17
		C54	D18
		C55	D19
		C56	D20
		C62	D21
			D22

### Contenidos

Tema

1. BLOQUE 1; Concepto e fundamentos do xogo na idade infantil.	Concepto e fundamentos.
2. BLOQUE 2; Los juegos en la edad infantil.	- Juegos con material motriz. - Juegos con material reutilizable. - Juego simbólico.
3. BLOQUE 3; Espacios, recursos y materiales para el juego infantil.	- Espacios. - Recursos. - Materiales.
4. BLOQUE 4; Nuevas tendencias en el juego infantil.	- Las nuevas tecnologías y el juego. - Los juegos ambientados.

### Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Lección magistral	12	0	12
Trabajo tutelado	4	12	16
Presentación	2	0	2
Examen de preguntas objetivas	2	0	2
Trabajo	2	0	2
Práctica de laboratorio	2	0	2

\*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 materia.
Lección magistral	Sesión magistral de los contenidos de la materia en determinados momentos incluyendo estrategias de resolución de problemas o descubrimiento guiado.
Trabajo tutelado	El estudiante de manera individual lo en grupo, elabora un documento sobre la temática de la materia o prepara seminarios, investigaciones, memorias, ensayos. Tratará de una actividad autónoma de los estudiantes que incluye la búsqueda y recogida de información, lectura y manejo de bibliografía, redacción
Presentación	Exposiciones prácticas de sesiones.

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Lección magistral	Base teórica del juego
Presentación	Entregas cumpliendo los criterios de evaluación.
Trabajo tutelado	La atención el alumnado se hará a través de la plataforma Tema, por correo electrónico, teléfono o en el propio aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda nos horarios de tutoría.

Actividades introductorias La atención el alumnado se hará a través de la plataforma Tema, por correo electrónico, teléfono o en el propio aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda nos horarios de tutoría

Pruebas	Descripción
Práctica de laboratorio	La atención el alumnado se hará a través de la plataforma Tema, por correo electrónico, teléfono o en el propio aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda nos horarios de tutoría

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Examen de preguntas objetivas	Pruebas para evaluación de las competencias adquiridas que incluyen preguntas cerradas con diferentes alternativas de respuesta ( verdadero/falso, elección múltiple, emparejamiento de elementos...).	40	A1 A4	B3	C5 C21 C33 C56	
Trabajo	Trabajos vinculados a la parte práctica de la materia.	30	A2	B7 B11		
Práctica de laboratorio	Pruebas para la evaluación que incluyen actividades, problemas o ejercicios prácticos a resolver. Los alumnos deben dar respuesta a la actividad suscitada, aplicando los conocimientos teóricos y prácticos de la materia.	30	A3		C1 C20 C63	D9

### Otros comentarios sobre la Evaluación

TODO EL ALUMNADO, ASISTA O NO A LAS CLASES, TIENE DERECHO A SER EVALUADO (MEDIANTE UN EXAMEN O EN EL MODO EN QUE SE ESTABLEZCA EN ESTA GUÍA DOCENTE)

En la primera convocatoria:

La parte teórica sumará hasta el 40 % (las pruebas de pregunta corta y resolución de problemas y/o ejercicios) la parte práctica el 40 % (pruebas prácticas, trabajos y exposición en el aula) y el 20% la asistencia. Será necesario superar el 5 (el 50 % de la nota) tanto en la parte teórica como en la práctica separadamente y el 80% de la asistencia a clase.

Para la segunda convocatoria:

En la parte teórica, las partes aprobadas se tendrán en cuenta con la nota correspondiente.

La parte práctica, se recuperará mediante supuestos prácticos del juego motor, que el alumnado debe resolver según el contenido teórico práctico de cada una de las partes.

De no tener superada la materia en la primera convocatoria, las competencias no adquiridas serán evaluadas en la convocatoria de julio.

Las fechas oficiales de los exámenes se pueden consultar en la web de la facultad en el enlace

<http://fcced.uvigo.es/es/docencia/examenes>

### Fuentes de información

#### Bibliografía Básica

BUCHER,W., **1000 Exercices and jeux de natation.**, Vigot, 1986

CAMIÑA, F., **Xogos Acuáticos**, Lea, 1997

BANET,J. y ABBADIE, M., **Como enseñar a Través del Juego**, Fontanella, 1975

BERNE,E., **Juegos en que participamos: Psicología de relaciones.**, Diana, 1987

LUQU,F. Y LUQUE, S., **Guía de juegos escolares con compañeros:fuerza, potencia, atención.**, Gymnos, 1995

CAÑIZAS, J.M., **400 juegos y ejercicios por parejas para el desarrollo de las habilidades básicas.**, Wanceulen, 1992

#### Bibliografía Complementaria

### Recomendaciones