



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	3	2c
Lengua	Gallego			
Impartición				
Departamento				
Coordinador/a	Pazos Couto, Jose Maria			
Profesorado	Pazos Couto, Jose Maria			
Correo-e	chema3@uvigo.gal			
Web				
Descripción general	<p>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.</p> <p>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.</p>			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Que el estudiantado haya 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 el estudiantado sepa aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posea 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 el estudiantado tenga 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 el estudiantado pueda transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
A5	Que el estudiantado haya 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 del estudiantado, 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 el estudiantado.
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 del estudiantado.
- 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 lúdicos
- C56 Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y la expresión musical, 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.
- C67 Estas competencias, junto con las propias del resto de materias, quedarán reflejadas en el Trabajo de Fin de Grado que compendia la formación adquirida a lo largo de todo las enseñanzas descritas.
- 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

D22 Sensibilidad por temas ambientales

Resultados previstos en la 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	C1	D1
A2	B2	C2	D2
A3	B3	C4	D3
A4	B4	C5	D6
A5	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	
		C49	
		C53	
		C54	
		C55	
		C56	
		C60	
		C61	
		C62	
		C63	
		C67	

2. Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices mediante el juego.

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	
		C67	

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	
		C67	

4. Ser capaz de utilizar los juegos como medio para promover la comprensión de la realidad.	A3	B2	C1	D1
	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	D20
			C23	D21
			C24	D22
			C29	
			C32	
			C33	
			C34	
			C45	
			C49	
			C53	
			C54	
			C55	
		C56		
		C60		
		C61		
		C62		
		C63		
		C67		

5. Diseñar actividades lúdicas encaminadas al desarrollo de las habilidades expresivas.	A1	B1	C1	D1
	A2	B2	C2	D2
	A3	B3	C4	D3
	A4	B4	C5	D6
		B5	C6	D7
		B7	C7	D8
		B11	C9	D9
			C10	D11
			C13	D12
			C18	D13
			C19	D14
			C45	D15
			C49	D16
			C53	D17
			C54	D18
			C55	D19
			C56	D20
			C62	D21
			D22	

Contenidos	
Tema	
BLOQUE 1. Concepto y fundamentos del juego en la edad infantil.	EL JUEGO, CONCEPTOS Y CARACTERISTICAS GENERALES. TEORIAS DEL JUEGO.
BLOQUE 2. Los juegos en la edad infantil (juego simbólico, con material motriz, material reutilizable, autóctonos, populares y tradicionales[])	EVOLUCION DE LOS INTERESES LUDICOS EN LAS DIFERENTES EDADES CLASIFICACIONES DEL JUEGO
BLOQUE 3. Espacios, recursos y materiales para el juego infantil.	MEDIOS Y MATERIALES DEL JUEGO
BLOQUE 4. Nuevas tendencias en los juegos infantiles.	JUEGO Y EDUCACIÓN. NUEVAS TENDENCIAS EI JUEGO EN LOS DISEÑOS CURRICULARES

Planificación			
	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Actividades introductorias	2	0	2
Lección magistral	14	14	28
Trabajo tutelado	4	8	12
Trabajo tutelado	4	16	20
Presentación	16	14	30
Examen de preguntas objetivas	2	14	16
Trabajo	4	10	14
Práctica de laboratorio	4	14	18
Simulación o Role Playing	4	6	10

*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.
Lección 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.
Trabajo tutelado	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.
Trabajo tutelado	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...
Presentación	Exposición por parte del alumnado ante lo docente y/o un grupo de estudiantes de un tema sobre contenidos de la materia o de los resultados de un trabajo, ejercicio, proyecto... Se puede llevar a cabo de manera individual o en grupo.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Actividades introductorias	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.
Lección magistral	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.
Trabajo tutelado	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.
Trabajo tutelado	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.
Presentación	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.
Pruebas	Descripción
Examen de preguntas objetivas	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.
Práctica de laboratorio	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.
Trabajo	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.
Simulación o Role Playing	La atención al alumnado se hará a través de la plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefónicamente y en la propia aula. El alumnado podrá consultar directamente cualquier tipo de duda en los horarios de tutoría que el profesor tienen en su despacho.

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...). Los alumnos seleccionan una respuesta entre un número limitado de posibilidades.	35	A1	B1	C1
			A2	B2	C2
			A3	B3	C4
			A4	B4	C5
			A5	B5	C6
				B7	C7
				B11	C9
					C10
					C13
					C15
					C16
					C17
					C18
					C19
					C20
					C21
					C22
					C23
					C24
					C29
					C32
					C33
					C34
					C45
					C49
					C53
					C54
					C55
					C56
					C60
					C61
					C62
					C63
					C67

Trabajo	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	15	A1 A2 A3 A4 A5	B1 B2 B3 B4 B5	C1 C2 C3 C4 C5 C6	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
					B7 B11 C9 C10 C13 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24	D8 D9 D11 D12 D13 D14 D15 D16 D17 D18 D19 D20 D21 D22
Práctica de laboratorio	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	A1 A2 A3 A4 A5	B1 B2 B3 B4 B5	C1 C2 C3 C4 C5 C6	D1 D2 D3 D4 D5 D6 D7
					B7 B11 C9 C10 C13 C15 C16 C17 C18 C19 C20 C21 C22 C23 C24	D8 D9 D11 D12 D13 D14 D15 D16 D17 D18 D19 D20 D21 D22
					C29 C32 C33 C34 C45 C49 C53 C54 C55 C56 C60 C61 C62 C63 C67	

Simulación o Role Playing	Herramienta basada en la simulación escénica de situaciones que se pueden producir en la realidad.	25	A2 A3 A4 A5	B1 B2 B3 B4 B5 B11	C1 C2 C4 C5 C6 C7 C9 C13 C19 C21 C22 C23 C24 C29 C45 C49 C53 C54 C55 C56 C60 C61 C62 C63	D1 D2 D3 D6 D7 D8 D9 D11 D12 D13 D14 D15 D16 D17 D18 D19 D20 D21 D22
---------------------------	--	----	----------------------	-----------------------------------	---	--

Otros comentarios sobre la Evaluación

Para los alumnos no asistentes o que no alcancen el 80% de las asistencias, el examen tendrá el valor del 60% y la presentación de trabajos el 40%. Además realizarán un examen de tipo práctico que permita comprobar la adquisición de las competencias prácticas.

Para superar la materia es requisito indispensable alcanzar el 50% en cada criterio de evaluación.

Las partes de la materia superadas en la 1ª oportunidad, no serán objeto de evaluación en la 2ª, considerándose, por lo tanto, como aprobadas en este curso académico.

En coherencia con el carácter inclusivo que caracteriza a la Facultad de Educación y Trabajo social, esta guía podrá ser adaptada para atender las necesidades específicas de apoyo educativo que presente el alumnado adscrito al programa PIUNE (PAT).

Con la finalidad de favorecer la conciliación de la vida laboral y la formación académica, los contenidos, planificación, recursos metodológicos y sistema de evaluación se adaptarán para educadores en ejercicio que acrediten un horario incompatible con las clases presenciales; en todo caso, garantizando la consecución de las competencias y resultados de aprendizaje establecidos en este documento. Se abrirá una carpeta específica en la plataforma Moovi en la que se informará de las tareas y pruebas de evaluación que guiarán el desarrollo de esta materia para este alumnado.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Huizinga, J., **Homo ludens**. B, Alianza Editorial S.A., 2012

Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A, **El juego infantil y su metodología**, McGraw-Hill/Interamericana, 2010

Bishop, A. J., et al., **El juego como estrategia didáctica**, Graó, 2008

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

Piaget, J., **La formación del símbolo en el niño**, Fondo de Cultura Económica., 2016

Lares, Miguel J., **Juego e infancia**, Lumen, 2014

Bibliografía Complementaria

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 [MOOVI]. 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 las puertas a 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.

4. Esta materia se encuadra en una Facultad comprometida con la sustentabilidad del contorno y de las personas.

Atendiendo a esta filosofía, esta materia promoverá prácticas educativas en base a materiales de bajo impacto ambiental en coherencia con los principios de sustentabilidad (ODS).
