



DATOS IDENTIFICATIVOS

Xogo na educación infantil

Materia	Xogo na educación infantil			
Código	O05G110V01912			
Titulación	Grao en Educación Infantil			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OP	3	2c
Lingua de impartición	Galego			
Departamento				
Coordinador/a	Pazos Couto, Jose Maria			
Profesorado	Pazos Couto, Jose Maria			
Correo-e	chema3@uvigo.gal			
Web				
Descrición xeral	Desenvolvemento das capacidades do alumnado para a análise das competencias necesarias para coñecer o xogo, os procesos do seu desenvolvemento no neno e a súa capacidade para aprender con el. O coñecemento do xogo no neno, así como o deseño de actividades e estratexias destinadas a promoverlo, son aportacións que desde esta materia se fan ao perfil dos mestres en xeral e de forma especial aos de Educación Infantil. A súa adecuación ao perfil da titulación vén dado pola necesidade de coñecementos que teñen os docentes dese ciclo sobre o xogo, da súa evolución e das actividades que axudan na aprendizaxe.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código	
A1	Que o estudiantado demostre posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral e adoita atoparse a un nivel que, malia se apoiar en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
A2	Que o estudiantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dunha forma profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
A3	Que o estudiantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
A4	Que o estudiantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado coma non especializado.
A5	Que o estudiantado desenvolva aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B1	Coñecer os obxectivos, contidos curriculares e criterios de avaliación da educación infantil
B2	Promover e facilitar as aprendizaxes na primeira infancia, desde unha perspectiva globalizadora e integradora das diferentes dimensións cognitiva, emocional, psicomotora e volitiva
B3	Deseñar e regular espazos de aprendizaxe en contextos de diversidade que atendan ás singulares necesidades educativas do estudiantado, á igualdade de xénero, á equidade e ao respecto aos dereitos humanos
B4	Fomentar a convivencia na aula e fóra dela e abordar a resolución pacífica de conflitos. Saber observar sistematicamente contextos de aprendizaxe e convivencia e saber reflexionar sobre eles
B5	Reflexionar en grupo sobre a aceptación de normas e o respecto aos demais. Promover a autonomía e a singularidade de cada estudante como factores de educación das emocións, os sentimentos e os valores na primeira infancia
B7	Coñecer as implicacións educativas das tecnoloxías da información e a comunicación e, en particular, da televisión na primeira infancia.
B11	Reflexionar sobre as prácticas de aula para innovar e mellorar o labor docente. Adquirir hábitos e destrezas para a aprendizaxe autónoma e cooperativa e promovela no estudiantado.
C1	Comprender os procesos educativos e de aprendizaxe no periodo 0-6, no contexto familiar, social e escolar.
C2	Coñecer os desenvolvementos da psicología evolutiva da infancia nos periodos 0-3 e 3-6.
C4	Recoñecer a identidade da etapa e as súas características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociais, afectivas.
C5	Saber promover a adquisición de hábitos en torno á autonomía, a liberdade, a curiosidade, a observación, a experimentación, a imitación, a aceptación de normas e de límites, o xogo simbólico e heurístico

- C6 Coñecer a dimensión pedagóxica da interacción cos iguais e os adultos e saber promover a participación en actividades colectivas, o traballo cooperativo e o esforzo individual.
- C7 Identificar dificultades de aprendizaxe, disfuncións cognitivas e as relacionadas coa atención.
- C9 Adquirir recursos para favorecer a integración educativa de estudantes con dificultades.
- C10 Crear e manter lazos de comunicación coas familias para incidir eficazmente no proceso educativo.
- C13 Analizar e incorporar de forma crítica as cuestións máis relevantes da sociedade actual que afectan á educación familiar e escolar: impacto social e educativo das linguaxes audiovisuais e das pantallas; cambios nas relacións de xénero e intergeneracionais; multiculturalidade e interculturalidade; discriminación e inclusión social e desenvolvemento sostenible.
- C15 Coñecer os principios básicos dun desenvolvemento e comportamento saudables.
- C16 Identificar trastornos no sono, a alimentación, o desenvolvemento psicomotor, a atención e a percepción auditiva e visual.
- C17 Colaborar cos profesionais especializados para solucionar os devanditos trastornos.
- C18 Detectar carencias afectivas, alimenticias e de benestar que perturben o desenvolvemento físico e psíquico adecuado do estudantado.
- C19 Comprender que a dinámica diaria en educación infantil é cambiante en función de cada estudante, grupo e situación e saber ser flexible no exercicio da función docente.
- C20 Valorar a importancia da estabilidade e a regularidade na contorna escolar, os horarios e os estados de ánimo do profesorado como factores que contribúen ao progreso armónico e integral do estudantado.
- C21 Saber traballar en equipo con outros profesionais de dentro e fóra do centro na atención a cada estudante, así como na planificación das secuencias de aprendizaxe e na organización das situacións de traballo na aula e no espazo de xogo, identificando as peculiaridades do período 0-3 e do período 3-6.
- C22 Atender as necesidades dos estudantes e transmitir seguridade, tranquilidade e afecto.
- C23 Comprender que a observación sistemática é un instrumento básico para poder reflexionar sobre a práctica e a realidade, así como contribuír á innovación e a mellora en educación infantil.
- C24 Dominar as técnicas de observación e rexistro.
- C29 Valorar a importancia do traballo en equipo
- C32 Valorar a relación persoal con cada estudante e a súa familia como factor de calidade da educación.
- C33 Coñecer os fundamentos científicos, matemáticos e tecnolóxicos do currículo desta etapa así como as teorías sobre a adquisición e desenvolvemento das aprendizaxes correspondentes .
- C34 Coñecer estratexias didácticas para desenvolver representacións numéricas e nocións espaciais, xeométricas e de desenvolvemento lóxico.
- C45 Coñecer a tradición oral e o folclore.
- C49 Recoñecer e valorar o uso adecuado da linguaxe verbal e non verbal.
- C53 Coñecer os fundamentos musicais, plásticos e de expresión corporal do currículo desta etapa así como as teorías sobre a adquisición e desenvolvemento das aprendizaxes correspondentes.
- C54 Coñecer e utilizar cancións para promover a educación auditiva, rítmica e vocal.
- C55 Saber utilizar o xogo como recurso didáctico, así como deseñar actividades de aprendizaxe baseadas en principios lúdicos.
- C56 Elaborar propostas didácticas que fomenten a percepción e a expresión musical, as habilidades motrices, o debuxo e a creatividade.
- C60 Coñecer e aplicar os procesos de interacción e comunicación na aula, así como dominar as destrezas e habilidades sociais necesarias para fomentar un clima que facilite a aprendizaxe e a convivencia.
- C61 Controlar e facer o seguimento do proceso educativo e, en particular, de ensino e aprendizaxe mediante o dominio de técnicas e estratexias necesarias.
- C62 Relacionar teoría e práctica coa realidade da aula e do centro.
- C63 Participar na actividade docente e aprender a saber facer, actuando e reflexionando desde a práctica.
- C67 Estas competencias, xunto coas propias do resto de materias, quedarán reflectidas no Traballo de Fin de Grao que compendia a formación adquirida ao longo de todas as ensinanzas descritas.
- D1 Capacidade de análise e síntese
- D2 Capacidade de organización e planificación
- D3 Comunicación oral e escrita
- D6 Capacidade de xestión da información
- D7 Resolución de problemas
- D8 Toma de decisións
- D9 Traballo en equipo
- D11 Habilidades nas relacións interpersoais
- D12 Recoñecemento da diversidade e multiculturalidade
- D13 Razoamento crítico
- D14 Compromiso ético
- D15 Aprendizaxe autónoma
- D16 Adaptación a novas situacións
- D17 Creatividade
- D18 Liderado
- D19 Coñecemento doutras culturas e costumes
- D20 Iniciativa e espírito emprendedor

D21 Motivación pola calidade

D22 Sensibilidade por temas ambientais

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe			
1. Saber utilizar o xogo como recurso didáctico, así como deseñar actividades de aprendizaxe baseadas 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 nos nenos e as nenas o coñecemento e control do seu corpo e as súas posibilidades motrices mediante o xogo.	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 o xogo simbólico e de representación de roles como principal medio de coñecemento da realidade 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 os xogos como medio para promover a comprensión da realidade.

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 encamiñadas ao desenvolvemento das habilidades motrices.

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

Contidos

Tema

BLOQUE 1; Concepto e fundamentos do xogo na idade infantil. NUCLEO TEMATICO 1: O XOGO, CONCEPTOS E CARACTERISTICAS XERAIS

NUCLEO TEMATICO 2: TEORIAS DO XOGO

BLOQUE 2; Os xogos na idade infantil (xogo simbólico, con material motriz, material reutilizable, autóctonos, populares e tradicionais;) NUCLEO TEMATICO 3: EVOLUCION DOS INTERESES LUDICOS NAS DIFERENTES IDADES

NUCLEO TEMATICO 4: CLASIFICACIÓNS DO XOGO

BLOQUE 3 - Espazos, recursos e materiais para o xogo infantil. NUCLEO TEMATICO 5: MEDIOS E MATERIAIS DO XOGO

BLOQUE 4 - Novas tendencias nos xogos infantís. NUCLEO TEMATICO 6: XOGO E MOVEMENTO

NUCLEO TEMATICO 7: O XOGO NOS DESEÑOS CURRICULARES

Planificación			
	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Actividades introdutorias	2	0	2
Lección maxistral	14	14	28
Traballo tutelado	4	8	12
Traballo tutelado	4	16	20
Presentación	16	14	30
Exame de preguntas obxectivas	2	14	16
Traballo	4	10	14
Práctica de laboratorio	4	14	18
Simulación ou Role Playing	4	6	10

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente	
	Descrición
Actividades introdutorias	Actividades encamiñadas a tomar contacto e reunir información sobre o alumnado, así como a presentar a materia.
Lección maxistral	Exposición por parte do profesor dos contidos sobre a materia obxecto de estudo, bases teóricas e/ou directrices dun traballo, exercicio ou proxecto a desenvolver polo estudante.
Traballo tutelado	O estudante desenvolve exercicios ou proxectos no aula baixo as directrices e supervisión do profesor. Pode estar vinculado o seu desenvolvemento con actividades autónomas do estudante.
Traballo tutelado	O estudante, de xeito individual ou en grupo, elabora un documento sobre a temática da materia ou prepara seminarios, investigacións, memorias, ensaios, resumos de lecturas, conferencias, etc. Trátase dunha actividade autónoma de/dos estudante/s que inclúe a procura e recolleita de información, lectura e manexo de bibliografía, redacción...
Presentación	Exposición por parte do alumnado ante o docente e/ou un grupo de estudantes dun tema sobre contidos da materia ou dos resultados dun traballo, exercicio, proxecto... Pódese levar a cabo de maneira individual ou en grupo.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Actividades introdutorias	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.
Lección maxistral	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.
Traballo tutelado	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.
Traballo tutelado	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.
Presentación	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.
Probas	Descrición
Exame de preguntas obxectivas	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.
Práctica de laboratorio	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.
Traballo	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.
Simulación ou Role Playing	A atención ao alumnado farase a través da plataforma MOOVI, por correo electrónico, telefonicamente e na propia aula. O alumnado poderá consultar directamente calquera tipo de dúbida nos horarios de titoría que o profesor ten no seu despacho.

Avaliación

Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Exame de preguntas obxectivas	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

Traballo	O estudante presenta o resultado obtido na elaboración dun documento sobre a temática da materia, na preparación de seminarios, investigacións, memorias, ensaios, resumos de lecturas, conferencias, etc. Pódese levar a cabo de xeito individual ou en grupo, de forma oral ou escrita.	15	A1 B1 C1 D1 A2 B2 C2 D2 A3 B3 C4 D3 A4 B4 C5 D6 A5 B5 C6 D7 B7 C7 D8 B11 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
Práctica de laboratorio	Probas para a avaliación que inclúen actividades, problemas ou exercicios prácticos a resolver. Os alumnos deben dar resposta á actividade suscitada, aplicando os coñecementos teóricos e prácticos da materia.	25	A1 B1 C1 D1 A2 B2 C2 D2 A3 B3 C4 D3 A4 B4 C5 D6 A5 B5 C6 D7 B7 C7 D8 B11 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

Simulación ou Role Playing	Ferramenta baseada na simulación escénica de situacións que se poden producir na realidade.	25	A2 A3 A4 A5	B1 B2 B3 B4 B5 B11	C1 C2 C3 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
----------------------------	---	----	----------------------	-----------------------------------	---	--

Outros comentarios sobre a Avaliación

Para os alumnos non asistentes ou que non alcancen o 80% das asistencias, o exame terá o valor do 60% e a presentación de traballos o 40%. Ademais realizarán un exame de tipo práctico que permita comprobar a adquisición das competencias prácticas.

Para superar a materia é requisito indispensable alcanzar o 50% en cada criterio de avaliación.

As partes da materia superadas na 1ª oportunidade, non serán obxecto de avaliación na 2ª, considerándose, polo tanto, como aprobadas nese curso académico

Data do exame: Consultar a web da facultade .

En coherencia co carácter inclusivo que caracteriza a Facultade de Educación e Traballo social, esta guía poderá ser adaptada para atender as necesidades específicas de apoio educativo que presente o alumnado adscrito ao programa PIUNE (PAT).

Coa finalidade de favorecer a conciliación da vida laboral e a formación académica, os contidos, planificación, recursos metodolóxicos e sistema de avaliación adaptaranse para educadores en exercicio que acrediten un horario incompatible coas clases presenciais; en todo caso, garantizando a consecución das competencias e resultados de aprendizaxe establecidos neste documento. Abrirase unha carpeta específica na plataforma Moovi na que se informará das tarefas e probas de avaliación que guiarán o desenvolvemento desta materia para este alumnado.

Bibliografía. Fontes 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

Recomendacións

Outros comentarios

1. Asistir a clase resultará moi beneficioso para cumprir os obxectivos da materia sobre todo nas súas aplicacións prácticas. Nas primeiras sesións darase unha visión de conxunto e anticiparanse as tarefas e actividades que serán desenvolvidas.

2. Se non podes asisitir a clase, será especialmente importante acudir ás titorías do profesorado, así como a visita frecuente á plataforma docente da nosa Universidade "MOOVI". Nela poderás encontrar todas as actividades que deberás realizar para a túa formación e a superación desta materia.
 3. A túa condición de alumno/a da Universidade de Vigo abre as portas a moitos recursos, ofertas e servizos. No SIOPE encontrarás toda a información sobre as posibilidades formativas, culturais e deportivas que podes encontrar na nosa Universidade.
 4. Esta materia enmárcase nunha Facultade comprometida coa sustentabilidade da contorna e das persoas. Atendendo a esta filosofía, esta materia promoverá prácticas educativas en base a materiais de baixo impacto ambiental en coherencia cos principios de sustentabilidade (ODS).
-