



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	Castellano			
Impartición	Gallego			
Departamento	Didácticas especiales			
Coordinador/a	García Núñez, Francisco Javier			
Profesorado	García Núñez, 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

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.
C67	Estas competencias, junto con las propias del resto de materias, quedarán reflejadas en el Trabajo 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 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
	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	12.5	15.5	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 Tema, 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 Tema, 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 Tema, 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 Tema, 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 Tema, 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 Tema, 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 Tema, 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 Tema, 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	

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

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 oral 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 actividades no superadas en la 1ª convocatoria, podrán ser recuperadas en la convocatoria de julio. Se mantendrán las competencias adquiridas.

Fecha del examen: Consultar web de la facultad.

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/Interoamericana, 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 [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.