

Grado en Educación Infantil

Curso 2019/20

Guía Docente de

El juego en la educación infantil

(Modalidad semipresencial)



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE MAGISTERIO
FRAY LUIS DE LEÓN

Datos descriptivos de la Asignatura

Nombre:	El juego en la educación infantil
Carácter:	Optativa
Código:	EIE11
Curso:	4º
Duración (Semestral/Anual):	Semestral
Nº Créditos ECTS:	4
Prerrequisitos:	Ninguno
Modalidad:	Semipresencial
Responsable docente:	Daniel Hernández Calderón
Lcdo. en:	Ciencias de la actividad física y del deporte
Diplomado en:	Magisterio, educación física
Líneas de investigación:	Actividad física, ejercicio físico y deporte orientados al ámbito educativo y a la salud.
Departamento (Área Departamental):	Educación física
Lengua en la que se imparte:	Castellano
Email:	daniel.hernandez@frayluis.com

Situación/ Sentido de la Asignatura

2.1.- BLOQUE FORMATIVO AL QUE PERTENECE LA ASIGNATURA (MÓDULO Y MATERIA):

Módulo: **OPTATIVIDAD A**

Materia: **EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL**

2.2.- PAPEL DE LA ASIGNATURA EN EL PLAN DE ESTUDIOS:

La integración de la asignatura El juego en la educación infantil en la enseñanza formal del Grado en Educación Infantil es debido a la importancia que tiene el juego en el aula.

2.3.- INTERÉS DE LA ASIGNATURA PARA LA FUTURA PROFESIÓN:

Es importante que nuestros alumnos conozcan multitud de juegos, y que sepan cómo y cuándo emplearlos para conseguir los objetivos que se pretenden.

Competencias

3.1. COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - 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.

CB2 - 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.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

3.2. COMPETENCIAS GENERALES

CG- 1 Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.

CG-2 Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.

CG-3 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.

CG-4 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.

CG-5 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.

CG-6 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.

CG-11 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.

3.3. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT-1. Desarrollar la responsabilidad y el compromiso ético con la tarea docente buscando siempre la capacidad crítica y creativa en el análisis, planificación y realización de tareas, como fruto de un pensamiento flexible y divergente.

CT-2 Dominar la comunicación oral y escrita en lengua nativa.

CT-4 Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones en una sociedad cambiante y plural.

CT-5 Capacidad para trabajar en equipo de forma cooperativa, para organizar y planificar el trabajo, tomando decisiones y resolviendo problemas, tanto de forma conjunta como individual analizando y evaluando tanto el propio trabajo como del trabajo en grupo.

CT-6 Adquirir capacidad de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor especialmente en la resolución de problemas y la toma de decisiones.

CT-7 Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones, en contextos tanto locales como nacionales e internacionales.

CT-8 Desarrollar una actitud abierta y crítica ante las nuevas tecnologías para utilizar diversas fuentes de información, para seleccionar, analizar, sintetizar y extraer ideas importantes y gestionar la información.

CT-9 Capacidad en el manejo y uso de las TICs especialmente en la selección, análisis, evaluación y utilización de distintos recursos en la red y multimedia.

CT- 10 Respetar los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, los Derechos Humanos, los valores del humanismo cristiano, los principios medioambientales y de cooperación al desarrollo que promuevan un compromiso ético en una sociedad global, intercultural, libre y justa donde prevalezca por encima de todo la dignidad del hombre.

3.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-8 Saber informar a otros profesionales especialistas para abordar la colaboración del centro y del maestro en la atención a las necesidades educativas especiales que se planteen.

CE-52 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.

CE-53 Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.

CE-54 Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

CE-55 Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.

CE-57 Promover la sensibilidad relativa a la expresión plástica y a la creación artística.

Resultados de aprendizaje

El alumno es capaz de identificar los conceptos básicos en el campo de estudio ligados a profundizar en desempeños de competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales.

El alumno es capaz de entender que la educación permite favorecer el bienestar y la satisfacción personal de las personas, facilitando la formación de una auto-imagen positiva, a través del juego.

El alumno es capaz de utilizar e interpretar diferentes procedimientos que le informen sobre los procesos globales del desarrollo evolutivo de los niños y la puesta en práctica de estrategias de intervención, cuando aparecen alteraciones en el mismo.

El alumno mantiene una actitud de aprendizaje y motivación para profundizar en las diferentes propuestas aplicadas de la Materia.

Objetivos

Los objetivos principales que se pretenden que alcancen los alumnos son los siguientes:

1. Conocer la importancia del juego en la educación infantil.
2. Identificar los estados evolutivos del niño de 0 a 6 años.
3. Tener conciencia de las funciones del educador infantil.
4. Saber organizar los espacios, recursos y tiempos.
5. Clasificar y diferenciar los tipos de juegos.
6. Reconocer los juguetes educativos.
7. Adquirir técnicas e instrumentos para una correcta observación y evaluación de la actividad lúdica.

Contenidos de la asignatura

TEMA1: El juego infantil.

- El juego infantil a través de la historia.
- Teorías del juego.
- Características del juego.
- El juego como recurso educativo.

TEMA 2: El desarrollo sensorio-perceptivo, motor y cognitivo de 0 a 6 años.

- El juego en el desarrollo infantil:
 - Ámbito psicomotor.
 - Ámbito cognitivo.
 - Ámbito afectivo.
 - Ámbito social.
- El juego en los diferentes estadios evolutivos:
 - Estadio sensorio-motor y juego funcional o de ejercicio.
 - Estadio preoperacional y juego simbólico.
 - Estadio de operaciones concretas y juego de reglas.
 - Juegos de construcción.

TEMA 3: El educador infantil.

- Deontología profesional.
- Competencias.
- Trabajo en equipo.
- Formación permanente y uso de las TIC.

TEMA 4: Organización de los espacios, recursos y tiempo.

- Planificación del espacio.
- Planificación de los recursos.
- Planificación del tiempo.

TEMA 5: Clasificación y tipos de juegos.

- Clasificación de los juegos.
- Tipos de juegos.
- Preparación y desarrollo de los juegos.

TEMA 6: El juguete.

- Aproximación al concepto de juguete.
- La legislación sobre la calidad y la seguridad de los juguetes.
- Clasificación de los juguetes.
- Tipos de juguetes según las habilidades implicadas en su uso.
- Juguetes tradicionales y nuevas tecnologías.

TEMA 7: Observación y evaluación de la actividad lúdica.

- La evaluación del juego.
- La importancia de la observación del juego:
 - Tipos de observación.
 - Fases de observación.
- Técnicas e instrumentos de observación del juego.

BIBLIOGRAFÍA

Bermejo, R. y Blázquez, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Síntesis.

Castro, J.P., Hernández, O.M. y Galbarro, F. (2016). *Didáctica de la educación infantil*. Madrid: Síntesis.

Delgado, I. (2011). *El juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Paraninfo.

Mateo, E. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: MacMillan Iberia.

Tamarit, A. (2016). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid: Síntesis.

Indicaciones Metodológicas

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

Relación de actividades:

- **Sesiones magistrales:** el profesor desarrollará, mediante clases teórico-prácticas y dinámicas los contenidos recogidos en el temario, que habrán sido puestos previamente a disposición del alumno a través de la plataforma virtual. Estas sesiones se podrán seguir de manera presencial u online.
- **Ejercicios teórico-prácticos:** consistirán en la resolución por parte del alumno de problemas propios de la asignatura, y en la realización de proyectos que les permita adquirir las consecuentes competencias.
- **Tutorías personalizadas:** El profesor pondrá a disposición del alumno un tiempo para que éste pueda plantear cuantas dudas le surjan en el estudio de la materia, pudiendo el docente ilustrar sus explicaciones por medio de ejemplos y cualquier otra orientación de interés para el alumno.
- **Proyección de videos** relacionados con el contenido propio de la materia.
- **Consulta bibliográfica:** el alumno tendrá que buscar el material bibliográfico necesario para el contenido de la materia.
- **Lectura de libros:** el profesor podrá pedir al alumno la lectura de algún libro relacionado con la asignatura, con el fin de complementar los contenidos de la misma.
- **Estudio del alumno**
- **Actividades de evaluación**

Distribución de horas según actividad y ECTS

La distribución de horas de dedicación según actividades y créditos ECTS se recoge en el siguiente cuadro:

TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS DEDICACIÓN	% DEDICACIÓN
Sesión magistral	30	30%
Actividades teórico-prácticas	48	48%
Preparación del examen	20	20%
Exámenes	2	2%
TOTAL	100	100%

La asignatura consta de 4 créditos ECTS. La correspondencia de esta distribución entre horas y créditos ECTS se obtiene de la siguiente relación: 1 crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del alumno.

Evaluación

Criterios de evaluación generales:

- Dominio del vocabulario de la asignatura y buena utilización de la lengua española.
- Elaboración argumentada de los conceptos básicos de la asignatura.
- Análisis valorativo de las posibilidades educativas de materiales y recursos didácticos.
- Capacidad de diseño y elaboración de las principales actividades de educación.
- Grado de análisis y comprensión de las lecturas propuestas o de los documentos analizados.
- Análisis de los elementos educativos relevantes en las actividades o experiencias presentadas y valoración de los efectos de las mismas.

Sistema de evaluación	% Evaluación
Examen escrito	40%
Trabajos teórico-prácticos	50%
Participación (clase y foros)	10%

➤ Examen (40 % de la nota final)

El examen constará de preguntas tipo test, preguntas cortas y ejercicios prácticos.

La superación de dicho examen (al menos con un 5) constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura. El alumno dispondrá de dos convocatorias de examen por curso académico.

➤ Evaluación continua (60% de la nota final)

La evaluación continua se llevará a cabo a través de:

La participación en clase y foros (10%) y la realización de trabajos teórico-prácticos (50%).

Los trabajos se recogerán sólo en las fechas designadas para ello.

Para aprobar la asignatura es necesario obtener, como mínimo, 2 puntos en la evaluación de conocimientos teóricos y 3 puntos en la evaluación continua. A partir de ello se calculará la nota y calificación final.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Si en la convocatoria ordinaria no se consigue superar las dos pruebas (examen y evaluación continua), se le guardará hasta la convocatoria extraordinaria la nota de la parte (examen o evaluación continua) que tenga aprobada. Por tanto, en dicha convocatoria sólo tendrá que presentarse a la parte que tenga suspensa.

Recursos didácticos

Los recursos disponibles que componen el material didáctico para que el alumno pueda acometer el estudio sin dificultad en esta asignatura, son los siguientes:

- La presente Guía Docente.
- Materiales del profesor.
- Libros de texto.
- Apuntes de clase.
- Bibliografía de la asignatura.

Apoyo tutorial

Para el apoyo tutorial, el alumno tendrá a su disposición un equipo docente encargado de acompañar al alumno durante toda su andadura en el proceso formativo, prestando una atención personalizada al alumno.

Profesor docente: encargado de resolver todas las dudas específicas de la asignatura y de informar al alumno de todas las pautas que debe seguir para realizar el estudio de la asignatura.

Horario de Tutorías del profesor docente: una hora a la semana.

* En caso de que el alumno no tenga dicha disponibilidad que se lo comunique al profesor en clase o por medio del correo.

Software u otro material adicional a utilizar

En esta asignatura el profesor facilitará el software adicional en los casos que sea necesario.

Desarrollo de sesiones – Cronograma de estudio para el alumno

El peso de cada unidad formativa dentro de cada asignatura queda determinado en el cronograma por el tiempo dedicado a la misma. Las sesiones se desarrollarán según la siguiente tabla, en la que se recogen las competencias, resultados de aprendizaje, actividades y evaluación:

COMPETENCIAS	RESULTADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
1ª Y 2ª SEMANA				
<ul style="list-style-type: none"> - -De CB-1 a CB-5. -De CG-2 a CG-6; CG-8 y CG-11. - -De CT-1 a CT-10 -CE-2, CE-3, CE-4, CE-5, CE-7, CE-8. 	<p>Conocer la importancia del juego en la educación infantil</p>	<p>TEMA1: El juego infantil.</p>	<p>Exposición teórica del profesor</p> <p>Ejercicios teórico-prácticos</p>	<p>Participación</p> <p>Trabajos</p>

3ª SEMANA				
<ul style="list-style-type: none"> - -De CB-1 a CB-5. -De CG-2 a CG-6; CG-8 y CG-11. - -De CT-1 a CT-10 -CE-2, CE-3, CE-4, CE-5, CE-7, CE-8. 	Identificar los estados evolutivos del niño de 0 a 6 años	TEMA 2: El desarrollo sensorperceptivo, motor y cognitivo de 0 a 6 años.	Exposición teórica del profesor Ejercicios teórico-prácticos	Participación Trabajos
4ª SEMANA				
<ul style="list-style-type: none"> - -De CB-1 a CB-5. -De CG-2 a CG-6; CG-8 y CG-11. - -De CT-1 a CT-10 -CE-2, CE-3, CE-4, CE-5, CE-7, CE-8. 	Tener conciencia de las funciones del educador infantil	TEMA 3: El educador infantil.	Exposición teórica del profesor Ejercicios teórico-prácticos	Participación Trabajos
5ª SEMANA				
<ul style="list-style-type: none"> - -De CB-1 a CB-5. -De CG-2 a CG-6; CG-8 y CG-11. - -De CT-1 a CT-10 -CE-2, CE-3, CE-4, CE-5, CE-7, CE-8. 	Saber organizar los espacios, recurso y tiempo.	TEMA 4: Organización de los espacios, recursos y tiempo.	Exposición teórica del profesor Ejercicios teórico-prácticos	Participación Trabajos
6ª SEMANA				
<ul style="list-style-type: none"> - -De CB-1 a CB-5. -De CG-2 a CG-6; CG-8 y CG-11. - -De CT-1 a CT-10 -CE-2, CE-3, CE-4, CE-5, CE-7, CE-8. 	Clasificar y diferenciar los tipos de juegos	TEMA 5: Clasificación y tipos de juegos.	Exposición teórica del profesor Ejercicios teórico-prácticos	Participación Trabajos

7ª SEMANA				
<ul style="list-style-type: none"> - -De CB-1 a CB-5. -De CG-2 a CG-6; CG-8 y CG-11. - -De CT-1 a CT-10 -CE-2, CE-3, CE-4, CE-5, CE-7, CE-8. 	Reconocer los juguetes educativos	TEMA 6: El juguete.	Exposición teórica del profesor Ejercicios teórico-prácticos	Participación Trabajos
8ª SEMANA				
<ul style="list-style-type: none"> - -De CB-1 a CB-5. -De CG-2 a CG-6; CG-8 y CG-11. - -De CT-1 a CT-10 -CE-2, CE-3, CE-4, CE-5, CE-7, CE-8. 	Adquirir técnicas e instrumentos para una correcta observación y evaluación de la actividad lúdica	TEMA 7: Observación y evaluación de la actividad lúdica.	Exposición teórica del profesor Ejercicios teórico-prácticos	Participación Trabajos
9ª SEMANA				
Todas	Afianzar los conocimientos de la asignatura y resolver las dudas que puedan presentarse.	Repaso al temario completo.	Ejercicios teórico-prácticos	Examen
EXAMEN FINAL				

*El cronograma es orientativo.