



TALLER DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

1.- FICHA IDENTIFICATIVA

Datos de la Asignatura

Código:	33613
Nombre:	Taller de juego en la educación infantil
Curso académico:	2011-2012

Profesora: **GLORIA GÓMEZ PASTOR**

2.- RESUMEN

La materia "Taller de juego en la educación infantil" tiene carácter de *formación básica*, se oferta en el tercer curso del Grado de maestro en educación Infantil y tiene de 4,5 créditos.

Tiene como finalidad que el estudiante adquiera competencias, experiencias, habilidades, conocimientos y recursos metodológicos para que, en un futuro, pueda diseñar, aplicar y evaluar de forma autónoma propuestas de juegos y materiales lúdicos en los ámbitos motriz, afectivo, social, cognitivo y sensorial en el ámbito de la Educación Infantil.

La asignatura, de carácter teórico y práctico, ofrece una visión amplia y no dogmática de la enseñanza del juego buscando fomentar la capacidad crítica y reflexiva del alumnado y estimular su implicación en el proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista organizativo y metodológico, la asignatura combinará las sesiones impartidas por el profesor con otras diseñadas y dirigidas por el alumnado; tanto en las instalaciones del centro como en otros lugares previamente establecidos.

Además, se primará el uso de las tecnologías educativas (TIC) y el uso de estrategias metodológicas activas, como la resolución de problemas o el aprendizaje cooperativo. La evaluación combinará el uso de técnicas de auto y coevaluación, evaluación cualitativa y calificación negociada. Finalmente, la evaluación estará orientada a fomentar la participación del alumnado a la hora de decidir la forma de ser evaluado.

3.- CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se parte de la base que los estudiantes han cursado los dos primeros cursos y, por tanto, disponen de las competencias y conocimientos básicos suficientes para enfrentar las exigencias académicas del taller.

4.- COMPETENCIAS

Competencia 1

Conocer los fundamentos teóricos y prácticos del juego y su evolución en el desarrollo psicomotor del niño.

Competencia 2

Conocer e identificar el juego como experiencia natural de aprendizaje y manifestación socio-cultural en la educación infantil. Conocer, valorar y respetar los juegos motrices desde una perspectiva multicultural: los juegos populares y tradicionales.

Competencia 3

Saber utilizar el juego como elemento dinamizador del desarrollo de capacidades perceptivas, motrices, cognitivas, socio-afectivas, comunicativas y creativas propias de los niños y las niñas, contribuyendo a mejorar su autoestima y eficacia.

Competencia 4

Saber diseñar, aplicar y evaluar actividades lúdico-motrices para el conocimiento de uno mismo, el descubrimiento del entorno y de los objetos.

Competencia 5

Saber fomentar a través del juego motor hábitos y actitudes de colaboración y solución dialogadas de conflictos.

Competencia 6

Dominar estrategias de observación del niño a través del juego para evaluar y desarrollar sus capacidades.

Competencia 7

Capacidad de selección e información a otros sobre juguetes y materiales lúdicos que respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimientos.

5.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje que, se espera, sean consecuencia de las situaciones y actividades de enseñanza-aprendizaje que se diseñan, atendiendo a las competencias, el contenido, las características de los y las estudiantes y el contexto son:

- ➔ Dominio teórico y capacidad de aplicación práctica de las diferentes teorías y perspectivas sobre el juego.
 - ➔ Capacidad de observación y análisis del juego infantil desde las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora.
 - ➔ Comprender las relaciones entre el desarrollo psicomotor infantil desde el nacimiento hasta los seis años y el papel y funciones del juego en ese proceso.
 - ➔ Conocimiento y capacidad de diseño y organización de diferentes tipos de juegos motores.
 - ➔ Capacidad de diseñar y estructurar recursos metodológicos, espacios y materiales en torno a juegos específicos: juego en espacios abiertos y cerrados o juegos individuales y colectivos.
 - ➔ Capacidad de establecer y aplicar criterios fundamentados y socialmente relevantes en la evaluación de juguetes y juegos.
 - ➔ Reconocer el valor del juego simbólico en el desarrollo del niño, capacidad de diseñar espacios y tiempos para el juego en el proyecto educativo.
- Capacidad para diseñar, aplicar y evaluar, en contextos diversos, propuestas ludo-motrices orientadas al conocimiento de uno mismo, al descubrimiento y la relación con el entorno, o para facilitar la relación con objetos y compañeros.
- Reconocer el valor del juego cooperativo frente al juego competitivo en el desarrollo del niño, capacidad de diseñar espacios y tiempos para el juego en el proyecto educativo.
- ➔ Reconocer el valor del juego y sus adaptaciones posibles ante necesidades educativas de carácter específico, capacidad de utilizar y adaptar el juego como forma de abordar la diversidad.

6.- DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

TEMA 1.

Concepto de juego. Fundamentos y aspectos metodológicos y didácticos del juego. El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora. Los tiempos pedagógicos y las variables de organización, gestión y control en el aula de educación infantil.

TEMA 2.

Tipos de juegos motores: teoría y práctica. El juego para el desarrollo de las capacidades perceptivo motrices y básicas: la somatognosia, la percepción espacio-temporal y las habilidades físicas básicas.

TEMA 3.

Las actividades y juegos rítmico expresivos en la educación infantil: actividades rítmicas, danzas,

bailes y dramatizaciones.

TEMA 4.

Tipología y función educativa de los juegos cooperativos y de asociación. El juego cooperativo, como forma natural mediante la cual el niño se aproxima a la realidad y como medio de trabajar la igualdad y la diversidad.

TEMA 5.

El juego simbólico y su valor didáctico como forma de acceso a la realidad: la organización de materiales, espacios y actividades en el aula.

TEMA 6.

El valor del juego y sus adaptaciones posibles ante necesidades educativas de carácter específico, capacidad de utilizar y adaptar el juego como forma de abordar la diversidad. El juego motor adaptado a los alumnos con *Necesidades Específicas de Apoyo Educativo*. Adaptaciones motóricas en educación infantil.

TEMA 7.

Criterios y fundamentos para la valoración, diseño, elaboración y aplicación de juegos y juguetes en el contexto de la educación infantil.

7.- VOLUMEN DE TRABAJO

Tal como explícitamente se establece en la memoria de verificación del título las actividades no presenciales representan el 60% del tiempo de dedicación del o la estudiante, y tal como se señala de forma explícita, dicha dedicación consiste en estudio y trabajo autónomo con la siguiente consideración:

TIPOS DE ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	Horas
El modelo del docente como investigador en el aula centra la actividad del estudiante en formulación de preguntas relevantes, búsqueda de información, análisis, elaboración y posterior comunicación. Se plantearán trabajos individuales y otros de naturaleza cooperativa, todos ellos orientados, supervisados y evaluados por los profesores (Verifica).	67.5
TOTAL	67.5

8.- METODOLOGÍA DOCENTE

En la asignatura se utilizarán las siguientes estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje presenciales:

- Sesiones teóricas con el gran grupo: apoyadas en clases magistrales con participación activa de los estudiantes
- Sesiones teórico-prácticas donde se acometan los aprendizajes de forma activa y práctica. Se dará importancia a los aprendizajes activos, cooperativos, y la enseñanza-aprendizaje por proyectos.
- Tutorías académicas: individual y colectivas. Su objetivo es ayudar, facilitar y orientar los aprendizajes de los estudiantes
- **Trabajo en grupo:** diseño, realización y exposición de una PROPUESTA DIDÁCTICA.
- **Trabajo individual:** pequeños trabajos, investigaciones, artículos, sobre el juego... y 10 FICHAS TÉCNICAS de juegos.

Estrategias de enseñanza-aprendizaje no presenciales: destinadas a fomentar la autonomía intelectual de los estudiantes.

- Trabajo autónomo individual y en grupo: el trabajo en biblioteca, lecturas complementarias, preparar las tutorías, exposiciones, debates, evaluaciones, etc., es fundamental para el aprendizaje autónomo.

9.- EVALUACIÓN

Serán objeto de evaluación tanto los objetivos y las competencias comunes a las materias del título, como los específicos de cada materia o asignatura.

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo.

La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:

- ➔ Seguimiento periódico del progreso de los estudiantes, tanto en el aula como en tutorías individuales y en grupo.
- ➔ Evaluación de los trabajos encomendados, incluidos el análisis y la valoración de observaciones sobre trabajos elaborados por terceros.
- ➔ Valoración de la participación individual y en grupo, tanto en el aula como en las tareas que se realicen fuera de ella.

- Pruebas orales y escritas.
- El proceso de evaluación de los estudiantes puede incluir la elaboración de un informe del grado de adquisición individual de aprendizajes.

10.- REFERENCIAS

10.1 Referencias Básicas

Referencia b1:	<ul style="list-style-type: none"> - Aznar, P., Morte, J. L., Serrano, R. y Torralba, J. (1999). La Educación Física en la Educación Infantil de 3 a 6 años. Barcelona: Inde - Bruel, A. (1994) Juegos Motores. Ed. Narcea. Madrid. - Conde, J. L. y Viciano, V. (1997). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Málaga: Aljibe. - Gutiérrez, M. (1991). La educación psicomotriz y el juego en la edad escolar. Sevilla Ed. Wanceulen - Jiménez Frías, R. y Escudero Ríos, I (1998). Jugar y aprender. Educación Infantil y Primaria. Madrid: UNED. - Lleixá, T. (1995). La Educación Física de 0 a 8 años. Barcelona Ed. - López Pastor, VM. (Coord.) (2004). La educación Física en educación infantil: una propuesta y algunas experiencias. Madrid: Miño y Dávila. - Rigal, R y otros. (1987). Motricidad: aproximación psicofisiológica. Ed. P.U.Q. Madrid. -
Referencia b2:	<p>LEGISLACIÓN EDUCATIVA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. -
Referencia b3:	<ul style="list-style-type: none"> - RUIZ DE VELASCO, A y ABAD MOLINA, J. (2011): <u>El juego simbólico</u>. Barcelona. Graó.

	<ul style="list-style-type: none"> - GARAIGORDOBIL, M. et al. (2008): <u>El juego como estrategia didáctica.</u> Barcelona Graó.
--	--

10.2 Referencias Complementarias

Referencia c1:	<p>RECURSOS DIGITALS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - WEB DE AUTOR de Muñoz Díaz <i>http://www.telefonica.net/web2/efjuancarlos/recursos.htm</i> - Web del INSTITUTO DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS, (ITE). Del Ministerio de Educación Política Social y Deporte. <i>http://www.mepsyd.es/portada.html</i> - XARCA TELEMÁTICA DE CATALUNYA; <i>http://xtec.es/</i> - EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES. Revista digital: <i>http://www.efdeportes.com/</i>
Referencia c2:	<p>BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTENTARIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Blández, J. (2000). Unidades didácticas de Educación Física a partir de entornos Jiménez, J. y otros. (1995). Psicomotricidad teoría y programación. Editorial Escuela Española. Madrid. - Martínez, P. (1983). Psicomotricidad y Educación preescolar. Ed. Nuestra cultura. Madrid. - Mendiara, J. (1999). Espacios de acción y aventura. Apunts,56, 65-70. - Queralt, D. . (1990). Psicomotricidad. Ed. Seco-olea. Madrid. - Rigal, R y otros. (1987). Motricidad: aproximación psicofisiológica. Ed P.U.Q. Madrid.
Referencia c3:	<ul style="list-style-type: none"> - GUITART, Rosa (1998) :<u>Jugar i divertir-se tothom: recull de jocs no competitius.</u> Barcelona Graó. - BRITTON, L. (2000). <u>Jugar y aprender. El método Montessori.</u> Barcelona: Paidós. -