



# GUÍA DOCENTE

## Programa

Taller del Juego en Educación Infantil

Grupo P

*Curso 2013-2014*

Profesora:

Silvia Puerta Rubio

# GUIÓN

0. DATOS DE LA ASIGNATURA
1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS
3. COMPETENCIAS
4. CONTENIDOS
5. METODOLOGÍA DE TRABAJO
  - 5.1. Actividades Presenciales
  - 5.2. Actividades no presenciales
  - 5.3. Distribución de tareas: obligatorias y voluntarias
6. EVALUACIÓN del APRENDIZAJE
7. BIBLIOGRAFÍA
  - 7.1. Básica
  - 7.2. Complementaria
  - 7.3. Legislación

## GRADO DE MAGISTERIO CURSO 2012-2013

3

### TALLER DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

#### 0. DATOS DE LA ASIGNATURA

---

Nombre de la Asignatura: Taller del Juego en Educación Infantil

Código: 33613

Título: Grado de Maestro/a en Educación Infantil

Curso: Tercero

Lengua: Castellano

Departamento: Didáctica y Organización Escolar

Profesora responsable: Silvia Puerta Rubio

Créditos: 4.5

Aula: P02-11

Días y horarios de clases

Martes	de 9 a 11h
Miércoles	de 11,30 a 13,30h
Viernes	de 11.30 a 13,30h

Atención Alumnado: Martes de 11 a 13h

Lugar: Despacho 16 –PLANTA 2

 961625138

 Silvia.Puerta@uv.es

---

## 1. INTRODUCCIÓN

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 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 profesorado 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.

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

## 2. OBJETIVOS

- Aprender el dominio teórico y capacidad de aplicación práctica de las diferentes teorías y perspectivas sobre el juego.
- Fomentar la 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.
- Adquirir la capacidad de diseñar y organizar diferentes tipos de juegos motores.
- Adquirir la 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.
- Adquirir la 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.
- 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.

### 3. 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 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.

## 4. 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.

7

### 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 rítmicos expresivos en la educación infantil:
  - actividades rítmicas, danzas, bailes, dramatizaciones y cuentos motores.

### TEMA 4.

- Tipología y función educativa de los juegos los 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

## 5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

### 5.1. Actividades presenciales

- **Clases presenciales teórico-prácticas** en las que se trabajarán los contenidos de la asignatura, se debatirán y realizarán actividades utilizando distintos recursos docentes, principalmente, la metodología de Trabajo por Proyectos.

Los Proyectos de Trabajo responden a una intención organizada de dar forma al natural deseo de aprender. Parten de un enfoque globalizador abierto, para provocar aprendizajes significativos, partiendo del alumnado, de sus experiencias y conocimientos previos.

El trabajo por Proyectos se sustenta en unos principios pedagógicos sólidos y estos tienen una especial vigencia y actualidad:

- ★ El aprendizaje significativo.
- ★ La identidad y la diversidad.
- ★ El aprendizaje interpersonal activo. La investigación sobre la práctica.
- ★ La evaluación procesual.
- ★ La globalidad.

Esta metodología lleva consigo el trabajo en equipo en el aula teniendo como finalidad destacar la importancia del aprendizaje cooperativo así como reforzar el aprendizaje individual.

- **Las tutorías individuales y colectivas** deberán servir como medio para coordinar a los estudiantes en las tareas individuales y de grupo, así como para evaluar tanto los progresos individuales como las actividades y la metodología docente.

## 5.2. Actividades no presenciales

Estudio y trabajo autónomo: Se plantearán trabajos, lecturas y acceso y tratamiento de información individuales y otros de naturaleza cooperativa, todos ellos orientados, supervisados y evaluados por el profesorado. Se irán concretando este tipo de trabajos a medida que presentemos y avancemos en la materia siendo también elementos a evaluar a lo largo del cuatrimestre.

9

## 5.3. Distribución de tareas

### OBLIGATORIAS:

#### **INDIVIDUALES**

- Asistencia a las clases
- Presentación al foro del grupo
- Elaboración de mapas conceptuales de las exposiciones de los trabajos del resto de equipos.
- Participación en los debates sobre cuestiones planteadas en el aula.

#### **DE GRUPO**

- Mantenimiento del foro – diario sobre el registro de la actividad de clase
- Diseño, Elaboración y presentación de los proyectos elegidos en grupo
- Comentarios sobre documentos o artículos que entreguemos en las clases.

### VOLUNTARIAS:

- Lectura de libros
- Participación en las actividades voluntarias propuestas a lo largo del taller
- Elaboración de un blog profesional, que tenga como contenido aspectos que hayamos ido viendo en el aula.

## 6. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación será continua y global, tendrá carácter formativo, y podrá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. De la evaluación derivará la calificación final.

10

En ese sentido, la calificación tratará de 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 podrá ser 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.

### Por tanto, a la hora calificar...

- Para “aprobar” necesariamente se ha de tener una asistencia regular en clase, realizar los trabajos obligatorios y entregar en tiempo y forma las prácticas individuales y de grupo, con calidad.
- Para obtener un “notable”, necesariamente se ha de tener una asistencia regular en clase, realizar los trabajos obligatorios y entregar en tiempo y forma las prácticas individuales y de grupo, con una calidad alta, así como si es necesario, una entrevista individual o grupal.
- Para acceder al “sobresaliente”, se ha de haber obtenido notable y haber realizado el mayor número de actividades voluntarias con la calidad adecuada a la calificación que se pretende.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

### 7.1. Bibliografía básica de la asignatura:

- 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
- Briel, 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.
- Moreno Murcia, JA. A prendizaje a través del juego. Málaga. Ed Aljibe
- Rigal, R y otros. (1987). Motricidad: aproximación psicofisiológica. Ed. P.U.Q. Madrid.
- Del Barrio, D. (2011). *Cuentos motores en Educación Física*. Primaria. Érase una vez en... Educación Física. Inde, Barcelona
- RUIZ DE VELASCO, A y ABAD MOLINA, J. (2011): El juego simbólico. Barcelona. Graó.
- GARAIGORDOBIL, M. et al. (2008): El juego como estrategia didáctica. Barcelona Graó.

## 7.2 Bibliografía complementaria:

- Blández, J. (2000). *Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. Inde, Barcelona.
- Jiménez, J. y otros. (1995). *Psicomotricidad teoría y programación*. Editorial Escuela Española. Madrid.
- Tarr, L. y Devaux, M. (2008). *El castillo de Ratamugre*. Inde, Barcelona
- 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.
- GUITART, Rosa (1998) : Jugar i divertir-se tothom: recull de jocs no competitiu. Barcelona Graó.
- BRITTON, L. (2000). Jugar y aprender. El método Montessori. Barcelona: Paidós.

## 7.3 Legislación básica

- LOE. Llei Orgànica de Educació (Llei 2/2006) BOE 04/05/2006
- DECRET 37/2008, de 28 de març, del Consell, Currículum Primer cicle d'infantil, DOCV 03/04/2008.
- DECRET 38/2008, de 28 de març, del Consell, Currículum Segon cicle d'infantil, DOCV 03/04/2008.