

**FICHA IDENTIFICATIVA****DATOS DE LA ASIGNATURA****Código:** 33613**Nombre:** Taller de Juego en la Educación Infantil**Ciclo:** Grado**Créditos ECTS:** 4,5**Curso académico:** 2025-26**TITULACIONES**

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1304 - Grado en Maestro/a Educación Infantil	Facultat de Formació del Professorat	3	Primer cuatrimestre
1324 - Grado en Maestro de Educación Infantil (Ontinyent)	Facultat de Formació del Professorat	3	Primer cuatrimestre

**MATERIAS**

Titulación	Materia	Carácter
1304 - Grado en Maestro/a Educación Infantil	Taller de juego en la educación infantil	FORMACIÓN BÁSICA
1324 - Grado en Maestro de Educación Infantil (Ontinyent)	TALLER DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	FORMACIÓN BÁSICA

**COORDINACIÓN**

GABARDA MENDEZ VICENTE

VALENCIA PERIS ALEXANDRA

**RESUMEN**

La materia "Taller de juego en la educación infantil" tiene carácter de formación básica, se oferta en el tercer curso del Grado en maestro/a de Educación Infantil y tiene de 4,5 créditos. Tiene como finalidad que el estudiantado 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.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

### RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

### OTROS TIPOS DE REQUISITOS

## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

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 intergénero; multiculturalidad e interculturalidad; discriminación e inclusión social y desarrollo sostenible; y también promover acciones educativas orientadas a la preparación de una ciudadanía activa y democrática, comprometida con la igualdad, especialmente entre hombres y mujeres.

Capacidad de selección e información a otros sobre juguetes y materiales lúdicos que respondan a las necesidades, intereses, niveles de conocimientos y destrezas, y ritmos de desarrollo de los niños y niñas.

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.

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

Diseñar, planificar y evaluar la actividad docente y el aprendizaje en el aula en contextos multiculturales y de coeducación.

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

Identificar y planificar la resolución de situaciones educativas que afecten a estudiantes con diferentes capacidades y diferentes ritmos de aprendizaje, así como adquirir recursos para favorecer su integración.



Promover el trabajo cooperativo y el trabajo y esfuerzo individual.

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

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

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.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Concepto de juego

Concepto de juego. Aplicaciones didácticas para el conocimiento de uno/a mismo/a, el descubrimiento del entorno y de los objetos.

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.

### 2. Tipos de juegos motores: teoría y práctica.

El juego para el desarrollo de las capacidades perceptivomotrices y básicas: la somatognosia, la percepción espacio-temporal y las habilidades físicas básicas.

### 3. Las actividades y juegos rítmico expresivos en la educación infantil: actividades rítmicas, danzas, bailes, dramatizaciones y cuentos motores

El juego en el desarrollo psicomotor infantil. Las actividades y juegos rítmico expresivos en la educación infantil: actividades rítmicas, danzas, bailes, dramatizaciones y cuentos motores.

### 4. Tipología y función educativa de los juegos los cooperativos y de asociación.

El juego como factor de creatividad, socialización y de autonomía en el desarrollo evolutivo del niño y la niña.

El juego cooperativo, como forma natural mediante la cual el niño y la niña se aproxima a la realidad y como medio de trabajar la igualdad y la diversidad



### 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.

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

### 6. El valor del juego y sus adaptaciones posibles ante necesidades educativas de carácter específico

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.

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

Criterios para la selección de juguetes y materiales lúdicos

## VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

### ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría-Prácticas	45,00
<b>Total horas</b>	<b>45,00</b>

### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	0,00
Estudio y trabajo autónomo	0,00
Preparación de clases	0,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00
<b>Total horas</b>	<b>0,00</b>

## 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 y las 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 y las estudiantes
- Trabajo en grupo:

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

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

## EVALUACIÓN

Tal como se establece en la memoria de verificación del título:

Serán objeto de evaluación los objetivos, los resultados de aprendizaje y las competencias, tanto las comunes a las materias del título como las específicas.

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 y las estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La información para evidenciar el aprendizaje en 1ª convocatoria será recogida, principalmente, mediante:

Seguimiento periódico del progreso de los y las estudiantes, tanto en el aula como en tutorías individuales y en grupo (no recuperable).

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 y las estudiantes puede incluir la elaboración de un informe del grado de adquisición individual de aprendizajes.

El alumnado tiene derecho a poder superar en segunda convocatoria la asignatura mediante la realización de una prueba sobre contenidos teórico-prácticos en la cual se le evalúe de todas las actividades de evaluación continua recuperables, y a mantener la nota de aquellas no recuperables.

El plagio o el uso indebido de herramientas de inteligencia artificial podrá ser sancionado de acuerdo con el artículo 15 del reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València.

## BIBLIOGRAFÍA

- Garaigordobil, M. et al. (2008): El juego como estrategia didáctica. Graó.
- Ruiz de Velasco, A., y Abad, J. (2019). El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego. Graó.
- Blández, J. (2000). Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje. Inde.
- Britton, L. (2000). Jugar y aprender. El método Montessori. Paidós.
- Conde, J.L. (2001): Cuentos motores. 3ª Ed. Paidotribo.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en Educación Física. Wanceulen.
- Gil-Madrona, P. y Abellán, J. (2016). Mediación educativa. Juegos, ocio y recreación. Ediciones Pirámide.
- Gil, P. y Gutiérrez, D. (2005). Expresión corporal y educación infantil. Wanceulen Editorial Deportiva.
- Huizinga, J. (2001). Homo ludens. Alianza Editorial/Emecé.



- Jiménez, J. y otros. (1995). *Psicomotricidad teoría y programación*. Editorial Escuela Española.
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Inde.
- Ríos, M. (2003): *Manual de educación física adaptada al alumnado con discapacidad*. Paidotribo.
- Tarr, L. y Devaux, M. (2008). *El castillo de Ratamugre*. Inde.
- Aucouturier, B. (2022). *El juego espontáneo en la escuela maternal*. Graó.
- Edo, M., Blanch, S., y Antón, M. (coords.) (2016). *El joc a la primera infància*. Octaedro.
- Hueso, K. (2019). *Jugar al aire libre*. Plataforma Actual.
- Aucouturier, B. (2004). *Los fantasmas de acción motriz y la práctica psicomotriz*. Graó.
- Aucouturier, B. (2018). *Actuar, jugar, pensar. Puntos de apoyo para la práctica psicomotriz educativa y terapéutica*. Graó.
- Arana, J. (2022). *Una no-guía del juego. Una visión del juego infantil desde la psicomotricidad*. Octaedro.
- Gruss, L. y Rosenberg, F. (2017). *Los niños y el juego. La actividad lúdica de 0 a 5 años*. Ediciones Continente.
- Stern, A. (2019). *Jugar*. Litera.
- Hernández, N., y Oropesa, R. (2023). *La màgia del joc lliure. Tot el que aprenen els infants quan juguen encara que no ens ho sembli*. Graó.
- Dankiw, K. A., Tsiros, M. D., Baldock, K. L., y Kumar, S. (2020). The impacts of unstructured nature play on health in early childhood development: A systematic review. *Plos one*, 15(2), e0229006.
- Tena, I. (2018). *Expresión corporal desde la danza creación: proceso de elaboración de una unidad didáctica en Educación Infantil y Primaria*. Prensas Universitarias de Zaragoza.