



## FICHA IDENTIFICATIVA

### DATOS DE LA ASIGNATURA

**Código:** 44361

**Nombre:** El juego como recurso de la acción socioeducativa

**Ciclo:** Máster Universitario Oficial

**Créditos ECTS:** 2

**Curso académico:** 2026-27

### TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
2192 - M. U. en Acción Social y Educativa	Facultat de Filosofia i Ciències de l'Educació	1	Segundo cuatrimestre

### MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
2192 - M. U. en Acción Social y Educativa	El juego como recurso de la acción socioeducativa	OPTATIVA

### COORDINACIÓN

PAYA RICO ANDRES

MASSO GUIJARRO BELEN

## RESUMEN

El juego es fundamental en la educación de niños y niñas. En este sentido, se trata de conseguir, mediante el juego, valores, habilidades y disponer de elementos lúdicos para la resolución de conflictos. Estudiaremos las políticas y los espacios, tanto físicos como virtuales, susceptibles de la realización de actividades lúdicas para la consecución de objetivos educativos.

ivos educativos.

## 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

No se requieren



## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 2192 - M. U. en Acción Social y Educativa

Analizar críticamente los discursos de la relación educativa, y construir los elementos de revisión de la propia identidad profesional y de la relación con el otro.

Analizar los entornos, los contextos y las experiencias de la acción social y educativa, para revisar críticamente, diseñar y desarrollar los principios y presupuestos de la intervención.

Analizar y sintetizar situaciones, aportaciones teóricas y metodológicas, y estrategias diversas de intervención.

Anticipar consecuencias y situar en el desarrollo histórico las problemáticas concretas del contexto de intervención socioeducativa.

Asumir la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en el ámbito social y educativo.

Comprender y utilizar conocimientos avanzados en el contexto de la investigación socioeducativa.

Conocer y analizar las tendencias de la intervención socioeducativa y sus consecuencias en las políticas públicas.

Evaluar teorías y metodologías para formular juicios críticos sobre la propia práctica socioeducativa y el contexto en el que se desarrolla.

Integrarse y liderar equipos de trabajo interdisciplinarios, para ofrecer una perspectiva compleja en el análisis de situaciones y el diseño de intervenciones.

Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

Problematizar realidades sociales complejas e intentar resolver situaciones y conflictos, que desde una perspectiva socioeducativa requieren la comprensión y puesta en relación de intereses divergentes.

Que los/las estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Que los/las estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

Que los/las estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

Que los/las estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Saber diseñar, utilizar y analizar críticamente los medios y las tecnologías para dinamizar la acción social y



educativa.

Saber diseñar, utilizar y evaluar estrategias de comunicación y habilidades sociales, tanto en grupos interdisciplinares de expertos como en la relación con los sujetos de intervención.

Saber participar y liderar procesos de investigación pertinentes para comprender, explicar y dinamizar la acción social y educativa.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

- Juego, valores, habilidades y resolución de conflictos / Joc, Valors, habilitats i resol.lució de conflictes
- Juego y ludotecas / Jocs i ludoteques
- Videojuegos y educación / Videojocs i educació
- Políticas, escenarios de juego y ciudades educadoras / Polítiques, escenaris de joc i ciutats educadores
- Museos pedagógicos y del juguete / Museus pedagògics i del la juguina
- Elaboración de proyectos socioeducativos / El.laboració de projectes socieducatius

## VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

### ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	3,50
Seminario	7,00
Prácticas en aula	3,50
<b>Total horas</b>	<b>14,00</b>

### ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	12,00
Estudio y trabajo autónomo	21,00
Preparación de clases	3,00
Preparación de actividades de evaluación	0,00
Resolución de casos prácticos	0,00
<b>Total horas</b>	<b>36,00</b>

## METODOLOGÍA DOCENTE

Lección magistral participativa / Lliçó magistral participativa



Aprendizaje colaborativo y/o cooperativo / Aprenentatge col.laboratiu i/o cooperatiu

Diseño y desarrollo de proyecto / Diseny i desenvolupament de projecte

Exposición, debate y coordinación / Exposició, debat i coordinació

Estudio y trabajo del alumno para integrar las competencias del módulo (vinculado a trabajo autónomo del alumno) / Estudi i treball de l'alumne per a integrar les competències del mòdul (vinculat a treball autònom de l'alumne)

t;\\"Times\" size=\"3\">

## EVALUACIÓN

Portafolios, en el que se incluirán los diferentes trabajos realizados por el estudiante

Exposiciones en clase de trabajos realizados

Participación en las distintas actividades de clase.

En situaciones excepcionales, calificadas como tales por la CCA del MASE, el profesorado establecerá sistemas específicos de evaluación.

La realización fraudulenta de pruebas de evaluación y el plagio en trabajos de evaluación serán considerados conforme al Reglamento de evaluación y calificación de la UV (ACGUV 108/2017) y al Protocolo de actuación ante prácticas fraudulentas (ACGUV 123/2020). El uso de tecnologías (incluida IA), que no sea previa y expresamente autorizado por el profesorado, para confeccionar materiales de evaluación, permitirá que estos no sean considerados como de autoría propia y serán tratados según la reglamentación vigente y el Código de Convivencia y Buenas Prácticas de la UV (ACGUV 300/2023, DOGV, núm. 9747/18.12.2023).

**BIBLIOGRAFÍA**

- Bantulà Janot, Jaume; Payà Rico, Andrés (2014). La cultura lúdica en los rituales funerarios de Iberoamérica: los juegos de velorio. *Studium. Revista de Humanidades*. 20, pp. 167 - 188. (España)
- Bantulà Janot, Jaume; Payà Rico, Andrés (2019). *Jugar. Un derecho de la infancia*. Barcelona: Graó. ISBN: 978-84-9980-999-1
- Bantulà Janot, Jaume; Payà Rico, Andrés (2020). The right of the child to play in the national reports submitted to the Committee on the Rights of the Child. *International Journal of Play*. 9, pp. 400 - 413. (Reino Unido) <https://doi.org/10.1080/21594937.2020.1843803>
- Jover Olmeda, Gonzalo; Payà Rico, Andrés (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil. *Bordón. Revista de Pedagogía*. 65 (1), pp. 9 - 14. (España)
- Payà Rico, Andrés (2004). Joc corporal, esport i educació física a l'ideari pedagògic de la Institució Libre de Enseñanza. *Educació i Història. Revista d'Història de l'Educació*. 7, pp. 117 - 133. (España)
- Payà Rico, Andrés (2007). El juego como recurso de educación moral y cívico-social. *Revista de ciencias de la educación*. 209, pp. 75 - 100. (España)
- Payà Rico, Andrés (2008). *Aprender jugando. Una mirada histórico-educativa*, Valencia: Universitat de València, ISBN: 978-84-370-7085-8
- Payà Rico, Andrés (2009). ¿Infancia, juego y escuela? en Hernández, José Luis, Sánchez, Laura y Pérez, Iván (Coords.) *Temas y perspectivas sobre educación. La infancia ayer y hoy*, Salamanca: Globalia Ediciones Anthema, pp. 65-94, ISBN: 978-84-95229-95-3.
- Payà Rico, Andrés (2011). Museologia i patrimoni historicoeducatiu. La importància el paper dels materials lúdics. *Temps d'Educació*. 40, pp. 163 - 178. (España).
- Payà Rico, Andrés (2011). O xoguetes educativos españoles no século XX. *Revista Galega de Educación*. 51, pp. 44 - 47. (España)
- Payà Rico, Andrés (2013). Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo XX. *Bordón. Revista de Pedagogía*. 65 (1), pp. 33 - 42. (España)
- Payà Rico, Andrés (2014). Juego, juguete y educación en la pedagogía española contemporánea. *Espacios en Blanco. Revista de educación*. 24, pp. 107 - 126. (Argentina)
- Payà Rico, Andrés (2015) ¿El juego como estrategia de atención a la diversidad y educación inclusiva? en Chiva, Inmaculada y Ramos, Genoveva (Coords.) *Estrategias de enseñanza-aprendizaje: la cooperación y colaboración*. Valencia: Universitat de València. ISBN: 978-84-9075-313-2.
- Payà Rico, Andrés (2017). ¿El juego y el juguete en la historia de la escuela? en Mayordomo, Alejandro y Barberà, Óscar (Eds.) *Escoles i mestres: dos siglos de historia y memoria en Valencia*. Valencia: PUV, pp. 136-152. ISBN: 978-84-9133-110-0.
- Payà Rico, Andrés (2019). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de la Educación. Revista interuniversitaria*. 38, pp. 39 - 57. (España): 2019 <https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>
- Payà Rico, Andrés; Bantulà Janot, Jaume (2019). Building a System of Indicators to Evaluate the Right of a Child to Play. *Children & Society*. 33, pp. 13 - 23. (Reino Unido) <https://doi.org/10.1111/chso.12291>
- Payà Rico, Andrés; Bantulà Janot, Jaume (2021). Children's right to play and its implementation: A comparative, international perspective. *Journal of New Approaches in Educational Research*. 10, pp. 279 - 294. (España) <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>
- Payà Rico, Andrés; Mengual Andrés, Santiago (Ed.). *Videogames for Teachers: from research to action*. New York (Estados Unidos de América): Mc Graw Hill. ISBN 978-84-48618308