

## Guía Docente: El Juego Infantil y su Metodología

DATOS GENERALES	
<b>Facultad</b>	Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales
<b>Titulación</b>	Grado en Educación Infantil
<b>Plan de estudios</b>	2012
<b>Materia</b>	Procesos educativos, aprendizaje y desarrollo de la personalidad
<b>Carácter</b>	Básico
<b>Período de impartición</b>	Primer Trimestre
<b>Curso</b>	Segundo
<b>Nivel/Ciclo</b>	Grado
<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Lengua en la que se imparte</b>	Castellano
<b>Prerrequisitos</b>	Esta asignatura no tiene requisitos previos.

CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA	
<b>Asignaturas de la materia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo Cognitivo y Motor</li> <li>• Desarrollo Socioafectivo</li> <li>• El Juego Infantil y su Metodología</li> <li>• Procesos Educativos en Educación Infantil</li> <li>• Psicología del Aprendizaje</li> </ul>
<b>Contexto y sentido de la asignatura en la titulación y perfil profesional</b>	<p>El juego es la primera actividad espontánea o dirigida que desarrollan los niños, que contribuye a su aprendizaje incidiendo en el proceso educativo. En las primeras etapas, supone una forma de relación directa con los elementos del medio; conlleva la exploración de objetos y el aprendizaje por descubrimiento, lo que contribuirá a la interiorización y comprensión de conceptos lógicos y matemáticos. Más adelante, el juego participativo, constituirá una de las formas fundamentales de interacción con los iguales, fomentando el desarrollo del lenguaje y el establecimiento de las primeras relaciones sociales. Pero el juego es también una actividad lúdica, agradable en sí misma, que propicia un estado afectivo satisfactorio en el niño.</p> <p>La asignatura “El juego infantil y su metodología” está conectada a con otras materias como “Psicología del aprendizaje”, “Desarrollo cognitivo y motor”, “Desarrollo socioafectivo” y “Procesos educativos en Educación Infantil”. El juego, es una actividad con valor por si misma, dado el placer que produce en los niños. Pero también es una herramienta de aprendizaje en las áreas cognitiva, motora y afectiva. De ahí su relación directa con los contenidos que tienen que ver con el proceso de desarrollo del niño en todos los campos significativos.</p>

**COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

**Competencias de la asignatura**

CU-09 - Considerar los valores propios de la Formación Profesional Superior en términos de igualdad formativa y educativa con la universitaria.

CG-01 - Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.

CG-02 - Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.

CB2 - Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer 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.

CE-08 - Comprender que la dinámica diaria en educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación, y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente. Valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral de los estudiantes. Atender las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.

CE-09 - Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de enseñanza-aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6.

CE-30 - Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica. Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que se puedan establecer en un centro. Conocer formas de colaboración con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.

CT-01 - Promover la capacidad de análisis y síntesis.

CT-02 - Ser capaz de trabajar con organización y planificación.

CT-06 - Mantener actualizadas y desarrollar las propias competencias, destrezas y conocimientos según estándares de la profesión.

**Resultados de aprendizaje de la asignatura**

- Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.
- Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.
- Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.
- Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.
- Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.
- Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e

instrumentos de observación seleccionados.

## PROGRAMACION DE CONTENIDOS

<p><b>Breve descripción de la asignatura</b></p>	<p>Conforme a la Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil, y a la Resolución de 17 de diciembre de 2007, por la que se publica el Acuerdo de Consejo de Ministros, por el que se establecen las condiciones a las que deberán adecuarse los planes de estudios que habiliten para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Infantil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.</li> <li>• Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6. Conocer los fundamentos de atención temprana. Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.</li> <li>• Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.</li> <li>• Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.</li> </ul>
<p><b>Contenidos</b></p>	<p><b>Unidad didáctica 1: El juego: concepto y teorías</b></p> <p>1.1. Concepto de juego</p> <p>1.2. Características del juego</p> <p>1.3. Clasificación del juego</p> <p>1.4. Breve historia del juego</p> <p>1.5. Teorías del juego infantil</p> <p>1.6. El juego en el desarrollo infantil</p> <p><b>Unidad didáctica 2: Planificación de proyectos de intervención lúdica</b></p> <p>1.1. Planificación de proyectos lúdicos</p> <p>1.2. Los espacios lúdicos</p> <p>1.3. El papel del educador en el juego</p> <p>1.4. La importancia de la familia</p> <p><b>Unidad didáctica 3: Determinación de recursos lúdicos</b></p> <p>1.1. Criterios de clasificación de los juegos en Educación Infantil</p> <p>1.2. Espacio empleado para el juego</p>

1.3. Otros criterios de clasificación de los juegos

1.4. Los juguetes

#### **Unidad didáctica 4: Evaluación de actividades lúdicas**

1.1. Evaluación, concepto y características

1.2. Evaluación del juego en la etapa de Educación Infantil

1.3. Procedimientos de evaluación de conductas lúdicas

1.4. Técnicas de observación

1.5. Escalas de valoración

1.6. Otras herramientas de evaluación de conductas lúdicas

#### **Unidad didáctica 5: Juego y diversidad**

1.1. Conceptos básicos: diversidad, integración e inclusión

1.2. El papel del maestro ante la diversidad

1.3. Adaptación de los recursos lúdicos y conducta del adulto

1.4. Inclusión mediante el juego infantil

1.5. Tipos de juegos para favorecer la inclusión

#### **Unidad didáctica 6: Los videojuegos y el juego cooperativo como herramientas de aprendizaje**

1.1. Videojuegos: tecnología para el aprendizaje

1.2. Juego cooperativo: socialización lúdica

### **METODOLOGÍA**

#### **Actividades formativas**

#### **Prueba de Evaluación de Competencias (PEC)**

El estudiante tendrá que realizar la prueba de evaluación de competencias (PEC). Esta prueba se define como una actividad integradora a través de la cual el estudiante deberá demostrar la adquisición de competencias propuestas en la asignatura, vinculadas principalmente al «saber hacer». Para ello hará entrega de un conjunto de evidencias en respuesta a los retos propuestos en esta prueba. La entrega se realizará antes de finalizar la asignatura.

## EVALUACIÓN

### Sistema evaluativo

El sistema de calificaciones estará acorde con la legislación vigente (*Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional*).

El sistema de evaluación queda configurado de la siguiente manera:

#### Convocatoria ordinaria

Los estudiantes deberán realizar una **Prueba de Evaluación de Competencias (PEC)** y un **Examen final presencial (EX)**.

La **PEC** se propone como una prueba que el docente plantea con el objetivo de evaluar en qué medida el estudiante adquiere las competencias definidas en su asignatura. Dicha prueba podrá ser de diversa tipología, ajustándose a las características de la asignatura y garantizando la evaluación de los resultados de aprendizaje definidos. Esta prueba supone el **50% de la calificación final**.

El **Examen final** presencial supondrá el **50% de la calificación final**.

El estudiante debe de haber obtenido una puntuación mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación.

Se considerará que el estudiante supera la asignatura en la convocatoria ordinaria siempre y cuando al aplicar los porcentajes correspondientes se alcance una calificación mínima de un 5.

#### Convocatoria extraordinaria

Todos los estudiantes, que no superen las pruebas evaluativas en la convocatoria ordinaria, tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria completa consistirá, en la realización de una **Prueba de Evaluación de Competencias que supondrá el 50%** de la **calificación final** y un **Examen final** presencial cuya calificación será el **50% de la calificación final**.

Para la aplicación de los porcentajes correspondientes el estudiante debe de haber obtenido una nota mínima de un 4 en cada una de las partes de las que consta el sistema de evaluación de la convocatoria extraordinaria.

Los estudiantes que hayan suspendido todas las pruebas evaluativas en convocatoria ordinaria (Prueba de Evaluación de Competencias y Examen final) o no se hayan presentado, deberán realizar la convocatoria extraordinaria completa, como se recoge en el párrafo anterior.

En caso de que hayan alcanzado una puntuación mínima de un 4 en alguna de las pruebas evaluativas de la convocatoria ordinaria (Prueba de Evaluación de Competencias o Examen final) se considerará su calificación para la convocatoria extraordinaria, debiendo el estudiante presentarse a la prueba que no haya alcanzado dicha puntuación o que no haya realizado.

En el caso de que el alumno obtenga una puntuación que oscile entre el 4 y el 4,9 en las dos partes en que se compone la convocatoria ordinaria (PEC y Examen) solo se considerará para la convocatoria extraordinaria la nota obtenida en la Prueba de Evaluación de Competencias, debiendo el alumno realizar el examen extraordinario para

poder superar la asignatura.

Al igual que en la convocatoria ordinaria se entenderá que el alumno ha superado la materia en convocatoria extraordinaria, si aplicando los porcentajes correspondientes, se alcanza una calificación mínima de un 5.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Bibliografía básica

**Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego en niños y niñas de 0 a 5 años*. Madrid: Narcea.**

El juego es una de las actividades principales en la vida de los niños durante la etapa de Educación Infantil. Este texto, dirigido a docentes, se centra en diferentes aspectos del tema tratado: qué es el juego infantil, por qué juegan los niños o cómo afecta el juego al desarrollo del niño. Además, aborda otras áreas relevantes como las características con las que debe contar un juguete destinado a niños pequeños o las actividades lúdicas a llevar a cabo en el aula.

**Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.**

Johan Huizinga (1872-1945) es el autor de referencia en cuanto al concepto de juego en todas sus vertientes. En el presente libro se muestra cómo el juego constituye una función humana tan esencial como el pensamiento o el trabajo. Representa una reflexión filosófica sobre la esencia cultural del juego y, a la vez, el componente lúdico de la cultura.

### Bibliografía complementaria

#### Libros:

Abad, F.J., Olea, J., Ponsoda, V. y García, C. (2011). *Medición en ciencias sociales y de la salud*. Síntesis.

Anguera, M. T. (1988). *La observación en la escuela*. Graó.

Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Graó.

Borghi, B. Q. (2005). *Los talleres en Educación Infantil: espacios de crecimiento* (Vol. 12). Barcelona: Graó.

Bradford, H. (2014). *Observación infantil y planificación educativa: de bebés a 3 años* (Vol. 77). Narcea.

Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Manantial.

Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo*. Morata.

Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Pablo del Río.

Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Morata.

Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Aljibe.

Gómez, A. P. (2015). *Actividades de educación en el tiempo libre infantil y juvenil: proyectos educativos de ocio*. Ideaspropias.

Moriña, A. (2004). *Teoría y práctica de la educación inclusiva*. Aljibe.

Renée-Candia, M. (coord.) (2010). *La planificación en la educación infantil. Organización didáctica de la enseñanza*. Noveduc Libros.

Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Noveduc Libros.

Vygotsky, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos superiores*. Crítica.

#### Artículos:

Ausubel, D. P. (1960). The use of advance organizers in the learning and retention of meaningful verbal material. *Journal of Educational Psychology*, 51, 267-272. <https://doi.org/10.1037/h0046669>

Berga, M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil: Una propuesta para niños y niñas de 3 a 4 años. *Edma 0-6: Educación matemática en la infancia*, 2(2), 63-93. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.1.1193>

Clares, F. N. y Aguilar, B. P. (2014). El juego heurístico en educación infantil como método de enseñanza. En *II Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa Innovagogía 2014* (pp. 219-228). AFOE. Asociación para la formación, el ocio y el empleo. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1zgwjb7.6>

Capella Peris, C., Gil Gómez, J., Chiva Bartoll, O. y Martí Puig, M. (2015). Diseño y validación de una rúbrica para valorar la competencia docente en la didáctica de juegos motores y expresión corporal en Educación Infantil. *Ágora para la Educación Física y el Deporte*, 17(2), 148-167. <https://doi.org/10.6018/rie.36.1.270581>

Cuéllar de Lucas, Y., Pérez-Brunicardi, D. y De la Iglesia, M. (2015). Enseñanza cooperativa como instrumento para la inclusión de un niño con Trastorno de Espectro Autista (TEA) mediante juegos cooperativos en un aula de Educación Infantil. *Revista Arbitrada del CIEG-Centro de Investigación Y Estudios Gerenciales*, 21, 259-271. <https://doi.org/10.35376/10324/35103>

Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16(32-40). <https://doi.org/10.1016/j.aula.2016.05.001>

Chaparro Caso, A. A., González Velázquez, C. G. y Martínez Abad, F. (2017). Desarrollo de un instrumento para evaluar la percepción de niños preescolares de los estilos de crianza de sus padres. *Uaricha*, 14(34), 17-29. <https://doi.org/10.21503/cyd.v22i3.1790>

Durán, M., López, A., Fernández, J. C., García, M. y García, S. (2014). Estudio piloto sobre la implementación de un programa lúdico en el contexto escolar para la estimulación del lenguaje. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 34(4), 171-179. <https://doi.org/10.1016/j.rlfa.2014.03.002>

Fernández-Oliveras, A., Correa, V. M. y Oliveras, M. L. (2016). Estudio de una propuesta lúdica para la educación científica y matemática globalizada en infantil. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13(2), 373-383. [https://doi.org/10.25267/rev\\_eureka\\_ensen\\_divulg\\_cienc.2016.v13.i2.10](https://doi.org/10.25267/rev_eureka_ensen_divulg_cienc.2016.v13.i2.10)

Garaigordobil, M. y Fagoaga Azumendi, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la Educación Infantil, Primaria y Secundaria* (vol. 4). Ministerio de Educación.



<https://doi.org/10.35376/10324/35344>

Giraldo, M. C., Gómez, M. T. y Klimenko, O. (2015). Acercamiento a un programa de fortalecimiento de habilidades sociales en la etapa preoperacional a través del juego simbólico. *Psicoespacios: Revista virtual de la Institución Universitaria de Envigado*, 9(14), 161-196. <https://doi.org/10.25057/21452776.343>

González-Moreno, C. X., Solovieva, Y. y Quintanar-Rojas, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), 287-308. <https://doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08>

Martínez-Bello, V. y Moragón-Alcañiz, F. (2016). Juegos de niñas y juegos de niños: estudio sobre la representación del juego infantil a través del dibujo. *Revista Educación*, 1(40). <https://doi.org/10.15517/revedu.v40i1.17439>

Molina, M. y López-Pastor, V. M. (2017). Educación física y aprendizaje globalizado en Educación Infantil: evaluación de una experiencia. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, (2), 89-104. <https://doi.org/10.22370/ieya.2017.3.2.704>

Moreno, F. M. (2013). La manipulación de los materiales como recurso didáctico en Educación Infantil. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 19, 329-337. [https://doi.org/10.5209/rev\\_esmp.2013.v19.42040](https://doi.org/10.5209/rev_esmp.2013.v19.42040)

Padial, R. y Sáenz-López, P. (2014). Los cuentos populares/tradicionales en Educación Infantil: una propuesta a través del juego. *E-motion: Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 2, 32-47. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i2.2375>

Pérez-Latorre, Ó. (2012). Del ajedrez a *Starcraft*. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos. *Comunicar*, 19(38), 121-129. <https://doi.org/10.3916/c38-2012-03-03>

Sánchez, L. y Damián, M. (2010). Detección e intervención a través del juego del trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH). *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 12(4). <https://doi.org/10.36443/10259/4514>

Sastre, M. S. y Prieto, M. T. L. (2016). La dramatización de poemas infantiles: algunos ejemplos de trabajo para el aula de Educación Infantil y Primaria. *Álabe: Revista de Investigación sobre Lectura y Escritura*, 4(14). <https://doi.org/10.15645/alabe2016.14.4>

Sedeño, A. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, 17(34), 183-189. <https://doi.org/10.3916/c34-2010-03-18>

#### Otros recursos

123colorear.com. (s.f.). *123coloring.com: 20.000 coloring pages for kids*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.123colorear.com>.

Esta página web contiene diferentes dibujos de descarga gratuita para colorear

Allianceforchildhood.org. (s.f.). *Research and Advocacy: Alliance for Childhood*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.allianceforchildhood.org/>.

Página de la asociación Alianza para la infancia que promueve políticas y prácticas que apoyan el desarrollo saludable de los niños y niñas.

Angelfire.com. (s.f.). *Recursos para Educación Infantil*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.angelfire.com/alt/fmoren17>.

Recursos para docentes: fichero de juegos, adivinanzas y cuentos.



Cidat.once.es. (s.f.). *CIDAT. Catálogo de Material Tiflotécnico*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://cidat.once.es/home.cfm?excepcion=5>.

Página de la ONCE para elegir juguetes para niños con discapacidad visual.

Cincopatas.com. (s.f.). *Juegos educativos. Cuentos infantiles. Juegos infantiles*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.cincopatas.com>.

Es una página en la que los niños con edades tempranas pueden hacer sus primeros contactos con el mundo de la informática. Contiene juegos y cuentos para que aprendan divirtiéndose.

Ciudad17.com. (s.f.). *Ciudad17: Página Infantil para jugar, aprender y divertirte*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.ciudad17.com>.

Contiene distintas áreas separadas por edades.

Fundosa, T. (s.f.). *Discapnet: Portal de las personas con discapacidad*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.discalpnet.es>.

Portal de las personas con discapacidad.

Guiadeljuguete.com. (s.f.). *Aju-Guía de juegos y juguetes 2014/2015*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.guiadeljuguete.com>.

Página del Instituto Tecnológico de producto infantil y de ocio. Permite elegir el juguete más adecuado en función de la edad de los niños.

Juguete seguro. (s.f.). *Todo lo que necesitas saber sobre juguetes. Para padres, maestros, educadores y niños*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.jugueteseguro.com>.

Página para la selección de juguetes seguros para los niños.

Ludomecum.com. (s.f.). *Buscador de juegos y juguetes online para bebés, niños y niñas*. [Web]. Recuperado el 2 de junio de 2021 de <http://www.ludomecum.com>.

En esta página se encuentra un buscador de juguetes por edades.