

## Ficha Técnica

<b>Titulación:</b>	Grado en Psicología		
<b>Plan BOE:</b>	BOE de 6 de mayo de 2015		
<b>Asignatura:</b>	El Juego en Educación Infantil		
<b>Módulo:</b>	Psicología del Ciclo Vital y de la Educación		
<b>Curso:</b>	4º	<b>Créditos ECTS:</b>	6
<b>Tipo de asignatura:</b>	Optativa	<b>Tipo de formación:</b>	Teórica

## Presentación

Esta asignatura se dedica a profundizar en las diversas vertientes del juego infantil, así como valorar de manera crítica las repercusiones que tienen los entornos lúdicos en su alumnado. Se pretende dotar a los alumnos de los conocimientos y estrategias necesarios para la incorporación del juego a la práctica docente de manera flexible, de modo que siempre se adapten a cada situación concreta.

Su objetivo general es aproximar al estudiante a la importancia de la actividad lúdica en la escuela como elemento fundamental para el desarrollo integral del alumno, así como de la necesidad de realizar una planificación didáctica coherente con la planificación docente.

## Competencias y/o resultados del aprendizaje

Competencias Generales:

- CG10. Tener los conocimientos necesarios para incidir y promover la calidad de vida en los individuos, grupos, comunidades y organizaciones en los distintos contextos: educativo, clínica y salud, trabajo y organizaciones y, comunitario.

Competencias Específicas:

- CE5. Ser capaz de identificar diferencias, problemas y necesidades.
- CE15. Ser capaz de definir los objetivos y elaborar el plan de la intervención básico en función del propósito de la misma (prevención, tratamiento, rehabilitación, inserción, acompañamiento...).
- CE17. Ser capaz de utilizar estrategias y técnicas para involucrar en la intervención a los destinatarios.

Competencias Transversales:

- CT2. Capacidad de organización y planificación.
- CT8. Capacidad para tomar decisiones.
- CT10. Capacidad para trabajar en equipos de carácter interdisciplinar.
- CT15. Compromiso ético.
- CT17. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- CT18. Capacidad para pensar de forma creativa y desarrollar nuevas ideas y conceptos.
- CT25. Capacidad de autocrítica: ser capaz de valorar la propia actuación de forma crítica.
- CT39. Ser capaz de buscar y analizar información.

#### Resultados de Aprendizaje:

- Analizar los contextos educativos y la relación entre ellos en función de su influencia en el desarrollo y en los procesos de aprendizaje.
- Definir objetivos y elaborar planes de intervención para mejorar los contextos educativos y atender necesidades evolutivas.

## Contenidos Didácticos

- 1 Naturaleza e importancia del juego en la infancia.
  - 1.1 Definición y naturaleza del juego en la infancia
  - 1.2 Características del juego: una docena de razones (más una)
  - 1.3 Breve historia del juego: un viaje antropológico
  - 1.4 Diferentes teorías sobre el juego a través de la Historia
    - 1.4.1 Siglo XIX: las primeras teorías psicológicas
    - 1.4.2 Primera mitad del siglo XX
    - 1.4.3 Segunda mitad del siglo XX
  - 1.5 Evolución del juego infantil y su importancia en el desarrollo
    - 1.5.1 Juego y desarrollo del niño
    - 1.5.2 El juego y sus dimensiones
- 2 El Juego en la escuela: un aliado, un instrumento.
  - 2.1 Contextualización del modelo lúdico en la intervención educativa
    - 2.1.1 El modelo lúdico, características
    - 2.1.2 La importancia del modelo lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje
    - 2.1.3 Elementos lúdicos en la intervención educativa
  - 2.2 Juego y aprendizaje escolar
    - 2.2.1 Valoración del juego en la intervención educativa
    - 2.2.2 Justificación del juego como recurso educativo
  - 2.3 Papel del juego como eje metodológico
    - 2.3.1 Evolución legislativa en torno a la Educación Infantil y el juego
    - 2.3.2 El juego como eje de intervención en el ámbito formal y no formal
- 3 Contexto, equipamientos y servicios en relación al diseño de proyectos lúdicos: el espacio lúdico.
  - 3.1 Los espacios lúdicos
    - 3.1.1 Interiores y exteriores
    - 3.1.2 Espacios lúdicos y recreativos en las zonas urbanas y rurales
    - 3.1.3 Sectores productivos de oferta lúdica
    - 3.1.4 Centros de ocio permanentes
    - 3.1.5 Actividades de ocio y vacacionales
    - 3.1.6 Medidas de seguridad, la normativa vigente
  - 3.2 Espacio escolar y mobiliario
  - 3.3 Escuela y oferta lúdica
  - 3.4 Equipamientos lúdicos en otros países del mundo
- 4 El educador en su día a día: programación de la actividad lúdica.
  - 4.1 El profesional: recurso indispensable. Actitud del profesional respecto al tipo de intervención
    - 4.1.1 La evolución del maestro en la Educación Infantil
    - 4.1.2 Características del educador que maximiza los resultados y disfruta de su trabajo
  - 4.2 El niño: destinatario y protagonista de la acción lúdica
    - 4.2.1 Factores externos
    - 4.2.2 Factores internos
    - 4.2.3 Cómo estimular la participación de los alumnos
    - 4.2.4 ¿Qué haremos ante grupos muy heterogéneos?
    - 4.2.5 Clima grupal
  - 4.3 Elaboración de objetivos: los pilares para la intervención

- 4.4 Metodología y técnicas de intervención
  - 4.4.1 Estrategias motivadoras
- 4.5 Criterios de temporalización: programar una sesión, programar una actividad
- 4.6 Recursos
  - 4.6.1 Organización del material
  - 4.6.2 Aspectos relativos al orden y recogida de juguetes
- 4.7 La evaluación
- 4.8 La ficha de planificación
  - 4.8.1 Criterios básicos para la planificación de una sesión formativa
- 5 Los juegos, clasificación y funciones.
  - 5.1 ¿A qué jugamos? Criterios para decidir la actividad lúdica
  - 5.2 Clasificación de la actividad lúdica según diferentes criterios
  - 5.3 Consideraciones específicas sobre distintos tipos de juego
  - 5.4 Cuenta con los cuentos en la escuela: el cuento como recurso lúdico didáctico
  - 5.5 Juego y rol de género. Influencia de los estereotipos de género en los juegos infantiles
  - 5.6 Cómo realizar un fichero de juegos
  - 5.7 Elaboración de un nuevo juego
  - 5.8 Orientación a padres respecto al juego
- 6 El juguete.
  - 6.1 Historia, propiedades y clasificación de los juguetes
    - 6.1.1 Historia del juguete
    - 6.1.2 Propiedades del juguete
    - 6.1.3 Clasificación del juguete
  - 6.2 El juguete y las nuevas tecnologías
  - 6.3 Creatividad y juguete
  - 6.4 Jugar a hacer juguetes. El juguete ecológico y reciclaje.
  - 6.5 Selección de juguetes atendiendo a diversos criterios. Consideraciones especiales sobre algunos tipos de juguetes
  - 6.6 Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes
  - 6.7 Juguete y rol social. El juguete sexista
  - 6.8 Legislación vigente, seguridad y calidad
  - 6.9 Las edades del juguete
    - 6.9.1 Hasta los seis meses de edad
    - 6.9.2 Entre los seis y doce meses
    - 6.9.3 De uno a dos años
    - 6.9.4 De dos a tres años
    - 6.9.5 A partir de los tres años
  - 6.10 Influencia de los medios de comunicación. Publicidad y juguete
    - 6.10.1 Publicidad y televisión: protección frente a la publicidad
- 7 La observación y evaluación de la actividad lúdica.
  - 7.1 Conceptos de observación y evaluación
  - 7.2 Instrumentos de observación
    - 7.2.1 Instrumentos no objetivos
    - 7.2.2 Instrumentos objetivos
    - 7.2.3 Observación indirecta
  - 7.3 Selección de indicadores
  - 7.4 Funciones del educador en el proceso de evaluación
  - 7.5 Valoración de la importancia de la observación en el juego en la etapa infantil. Ventajas e inconvenientes
  - 7.6 Planificación de la observación en el aula
  - 7.7 Aspectos legales de la evaluación del juego en la etapa infantil
  - 7.8 Análisis e interpretación de datos
  - 7.9 El uso de las nuevas tecnologías a favor de una observación sistemática

- 7.10 Predisposición a la autoevaluación
  - 7.10.1 Pautas para la autoevaluación
  - 7.10.2 Importancia de la autoevaluación
- 8 Planificación de proyectos lúdicos.
  - 8.1 Animación infantil
    - 8.1.1 Conceptos de ocio y tiempo libre
    - 8.1.2 Educación, animación, tiempo libre e infancia
    - 8.1.3 Principios fundamentales de la animación infantil
  - 8.2 Elementos de la planificación de proyectos y actividades lúdicas
    - 8.2.1 Integración de los padres en el proyecto educativo
  - 8.3 Nuevas tecnologías al servicio de la planificación de proyectos lúdicos
    - 8.3.1 Nuevas tecnologías utilizadas
    - 8.3.2 Recursos multimedia
- 9 Juego y diversidad.
  - 9.1 Atención a la diversidad, integración e inclusión
  - 9.2 Intervención en el proceso de integración a través del juego
  - 9.3 Adaptación de recursos para niños con necesidades especiales
  - 9.4 Juego e integración social
  - 9.5 Atención temprana: juegos y juguetes
  - 9.6 Educar en la interculturalidad
  - 9.7 La familia como elemento de integración

## Contenidos Prácticos

Durante el desarrollo de la asignatura se realizarán las siguientes actividades prácticas:

- Análisis crítico del valor del juego como recurso didáctico.
- Planificación y programación de actividades lúdicas.
- Investigación e identificación de los tipos de juegos.
- Investigación y clasificación de juguetes.

## Evaluación

El sistema de evaluación del aprendizaje de la UDIMA contempla la realización de diferentes tipos de actividades de evaluación y aprendizaje. El criterio de valoración establecido se detalla a continuación:

Actividades de aprendizaje	10%
Controles	10%
Actividades de Evaluación Continua (AEC)	20%
Examen final presencial	60%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

## Bibliografía

- Delgado, I. (2011). *El Juego Infantil y su Metodología*. Madrid: Paraninfo.