



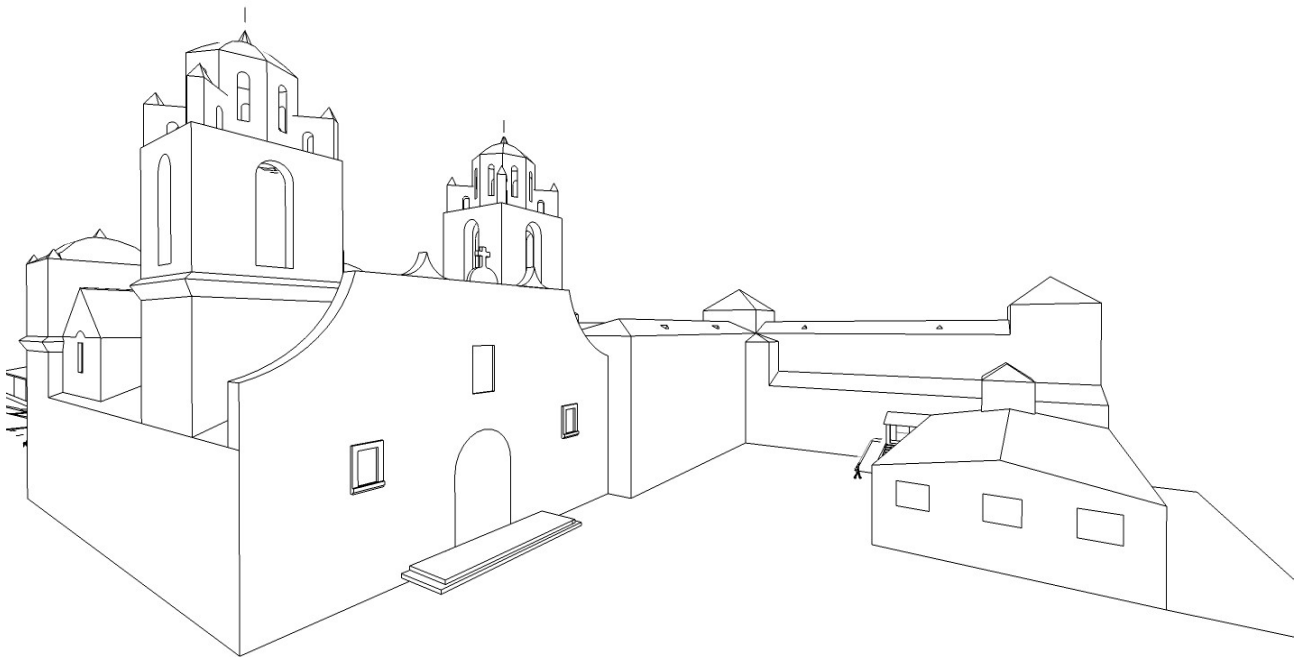
INSTITUTO SUPERIOR DE
FORMACIÓN PROFESIONAL

SAN ANTONIO

UCAM

0013- EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

TÉCNICO SUPERIOR EN EDUCACIÓN INFANTIL
Ciclo Formativo de Grado Superior (LOE)





Índice

El juego infantil y su metodología.....	3
Breve descripción de la asignatura	3
Requisitos Previos	3
Objetivos	3
Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
Competencias específicas.....	4
Resultados de aprendizaje	5
Metodología	4
Contenidos.....	6
Relación con otras asignaturas del Plan de Estudios	8
Sistema de evaluación	8
Procedimientos de evaluación: principios generales:.....	8
Criterios de evaluación	9
Bibliografía y recursos	11
Bibliografía básica.....	11
Bibliografía complementaria.....	11
Web relacionadas	12
Recomendaciones para el estudio	12
Material necesario	12
Tutorías	12

El Juego Infantil y su Metodología

Código: **0013**

Nº de créditos: **12 ECTS (170 horas)**

Unidad Temporal: **Segundo Curso**

Breve descripción de la asignatura

El juego infantil y su metodología es un módulo profesional que está presente en todos los Ciclos Formativos de Formación Profesional.

Su estructura y desarrollo abarca una serie de conocimientos básicos destinados al conocimiento del juego y su utilización en la educación Infantil. Para el ser humano, el juego adquiere una importancia clave en su desarrollo, especialmente en lo que se refiere a su esfera social, ya que el juego posibilita el ensayo y entrenamiento de conductas sociales sin consecuencias. El juego es una herramienta básica para la adquisición de habilidades, capacidades y destrezas. Esta materia persigue el acercamiento básico a la conducta del juego, conociendo su naturaleza y características.

Brief Description

The children's play and its methodology is a professional module which is present in all Vocational Training Cycles.

Its structure and development covers a range of basic skills for the knowledge of the game and its use in early childhood education. For humans, the game takes on a critical importance in its development, especially in regard to their social sphere, as the game allows the testing and training of social behavior without consequences. The game is a basic tool for the acquisition of skills, abilities and skills. This course pursues the basic approach to the conduct of the game, knowing its nature and characteristics.

Requisitos Previos

No existen requisitos previos para la realización de esta asignatura

Objetivos

Los objetivos generales de este módulo son:

- a) Identificar y concretar los elementos de la programación, relacionándolos con las características del grupo y del contexto para programar la intervención educativa y de atención social a la infancia.
- b) Identificar y seleccionar los recursos didácticos, describiendo sus características y aplicaciones para organizarlos de acuerdo con la actividad y los destinatarios.
- c) Seleccionar y aplicar recursos y estrategias metodológicas, relacionándolos con las características de los niños y niñas, en el contexto para realizar las actividades programadas.
- f) Seleccionar y aplicar técnicas e instrumentos de evaluación, relacionándolos con las variables relevantes y comparando los resultados con el estándar establecido en el proceso de intervención.



- g) Seleccionar y aplicar estrategias de transmisión de información relacionándolas con los contenidos a transmitir, su finalidad y los receptores para mejorar la calidad del servicio.
- j) Identificar las características del trabajo en equipo, valorando su importancia para mejorar la práctica educativa y lograr una intervención planificada, coherente y compartida.
- l) Analizar los espacios y los materiales para la intervención, actualizando la legislación vigente en materia de prevención de riesgos y de seguridad para, así, preservar la salud e integridad física de los niños y niñas.

Competencias y resultados de aprendizaje

La Competencia general del alumnado del Ciclo Formativo Técnico Superior en Educación Infantil consiste en diseñar, implementar y evaluar proyectos y programas educativos de atención a la infancia en el primer ciclo de educación infantil en el ámbito formal, de acuerdo con la propuesta pedagógica elaborada por un Maestro con la especialización en educación infantil o título de grado equivalente, y en toda la etapa en el ámbito no formal, generando entornos seguros y en colaboración con otros profesionales y con las familias.

Competencias específicas

UC1027_3: Establecer y mantener relaciones fluidas con la comunidad educativa y coordinarse con las familias, el equipo educativo y con otros profesionales.

UC1028_3: Programar, organizar, realizar y evaluar procesos de intervención educativa de centro y de grupo de niños y niñas de cero a tres años.

UC1029_3: Desarrollar programas de adquisición de hábitos de autonomía y salud, y programas de intervención en situaciones de riesgo.

UC1030_3: Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.

UC1031_3: Desarrollar los recursos expresivos y comunicativos del niño y la niña como medio de crecimiento personal y social.

UC1032_3: Desarrollar acciones para favorecer la exploración del entorno a través del contacto con los objetos, y las relaciones del niño o niña con sus iguales y con las personas adultas.

UC1033_3: Definir, secuenciar y evaluar aprendizajes, interpretándolos en el contexto del desarrollo infantil de cero a seis años.

Resultados de aprendizaje

Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorando con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.

Metodología

Principios

Entendemos el aprendizaje como un proceso, dentro de la concepción constructivista y del aprendizaje significativo. En este sentido, planteamos como principios metodológicos los siguientes:

- Se deberá partir de las capacidades actuales del alumno y evitar trabajar por encima de su desarrollo y su potencial.
- El alumno deberá ser el protagonista y el artífice de su propio aprendizaje. Se tratará de favorecer el aprendizaje significativo y se promoverá el desarrollo de la competencia de «aprender a aprender». Se intentará que el alumno adquiera procedimientos, estrategias y destrezas que favorezcan un aprendizaje significativo en el momento actual y que además le permitan la adquisición de nuevos conocimientos en el futuro.
- Se propiciará una visión integradora y basada en la **interdisciplinariedad**, en la que los contenidos se presentarán con una estructura clara. Se plantearán las interrelaciones entre los distintos contenidos del mismo módulo y entre los de este con los de otros módulos.
- Ya que el aprendizaje requiere esfuerzo y energía, debemos procurar que el alumno encuentre atractivo e interesante lo que se le propone. Para ello, hemos de intentar que reconozca el sentido y la funcionalidad de lo que aprende. Procuraremos potenciar la **motivación intrínseca** (gusto por la materia en sí misma, porque las actividades que proponemos susciten su interés), acercando las situaciones de aprendizaje a sus inquietudes y necesidades y al grado de desarrollo de sus capacidades.

Estrategias y técnicas

Todo lo anterior se concreta a través de las estrategias y técnicas didácticas que apuntarán al tipo de actividades que se desarrollarán en el aula, así como al modo de organizarlas o secuenciarlas.

La metodología aplicada deberá ser activa, de manera que el alumno no sea únicamente receptor pasivo, sino que observe, reflexione, participe, investigue, construya, etc. En este sentido, propiciaremos a través de las actividades el análisis y la elaboración de conclusiones respecto al trabajo que se está realizando.

Entre la gran diversidad de estrategias y técnicas didácticas que existen destacamos las siguientes:

- Se partirá de los conocimientos previos del alumno, formales o no, para construir el conocimiento la materia.
- La simulación es una herramienta de gran utilidad.
- Se promoverá el trabajo en equipo con el fin de favorecer la cooperación y el desarrollo de la responsabilidad en los alumnos.
- Las actividades formativas tendrán como objetivo la funcionalidad y la globalización de los contenidos.
- Se tratará el error como fuente de aprendizaje, teniendo en cuenta que a partir del reconocimiento, análisis y corrección de este se puede mejorar.

Técnicas para identificación de conocimientos previos:

- Cuestionarios escritos.
- Diálogos.

Técnicas para la adquisición de nuevos contenidos:

- Exposición-presentación de cada una de las unidades.
- Exploraciones bibliográficas y normativas.
- Discusión en pequeños/grandes grupos.
- Resolución de actividades y casos prácticos.
- Exposición de los trabajos realizados.
- Utilización de las nuevas tecnologías de la información.

Tipología de las actividades

En cada una de las unidades de trabajo se proponen sucesivamente actividades de comprensión, análisis, relación, consolidación y aplicación. Para su secuenciación se ha respetado el orden de exposición de los contenidos y se ha tenido en cuenta el grado de dificultad. Todas ellas se pueden resolver con los contenidos del libro y con búsquedas en Internet.

Contenidos

Los contenidos de la materia del juego infantil y su metodología son:

Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa.

- El juego y el desarrollo infantil.
- El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora.
- Teorías del juego. Tipos y clases.
- Juego y aprendizaje escolar.
- El modelo lúdico. Características.
- Análisis de las técnicas y recursos del modelo lúdico.
- Toma de conciencia acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil.

Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia.

- La animación como actividad socioeducativa en la infancia.
- Objetivos y modalidades de la animación infantil.
- Elementos de la planificación de proyectos lúdicos.
- Los espacios lúdicos. Interiores y exteriores. Necesidades infantiles.
- Análisis de los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales.
- Sectores productivos de oferta lúdica.
- Ludotecas.
- Otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios.
- Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos.
- Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos.
- Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.
- Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego.
- El uso de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico- recreativos.

Planificación de actividades lúdicas.

- Justificación del juego como recurso educativo.
- El proceso de análisis de destinatarios.
- Elementos de planificación de actividades lúdicas.



- Los materiales y los recursos lúdicos utilizados en los juegos escolares y extraescolares.
- Clasificación de los juegos: tipos y finalidad.
- Recopilación de juegos tradicionales y actuales.
- Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos.
- Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juegos y juguetes infantiles.
- Influencias de los roles sociales en los juegos.

Determinación de recursos lúdicos.

- Funciones del juguete.
- Clasificación de los juguetes.
- Creatividad y juguetes.
- Selección de juguetes para distintos espacios.
- Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes.
- La organización de los recursos y materiales.
- El recurso lúdico: generación y renovación.
- Influencia de los roles sociales en los juguetes.
- Legislación vigente sobre juguetes: identificación e interpretación de normas de seguridad y calidad.

Implementación de actividades lúdicas.

- Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil.
- Aplicación de la programación a las actividades lúdicas.
- Materiales lúdicos y juguetes. Elaboración.
- Preparación y desarrollo de fiestas infantiles, salidas extraescolares, campamentos, talleres, proyectos lúdicos y recreativos.
- Aspectos organizativos y legislativos.
- La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y las niñas.
- Análisis de las estrategias para favorecer situaciones lúdicas.
- La promoción de la igualdad a través del juego.
- Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia.

Evaluación de la actividad lúdica.

- La observación en el juego. Instrumentos.
- Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil.
- Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo.
- Diferentes instrumentos de observación.
- Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto.
- Las nuevas tecnologías como fuente de información.
- Predisposición hacia la evaluación.

Relación con otras asignaturas del Plan de Estudios

Todas las materias del Plan de Estudios.

Sistema de evaluación

Procedimientos de evaluación: principios generales:

Principios

La evaluación de este módulo y de sus componentes formativos se realizará a lo largo de todo el proceso de aprendizaje. Se seguirán tres fases:

1. Evaluación inicial, al comienzo de cada unidad, para preparar la situación de partida, ajustando los diseños en función de las necesidades. Para llevar a cabo esta tarea haremos uso de la observación a través de diálogos y entrevistas.
2. Evaluación procesual con intención formativa, que se llevará a cabo durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Supondrá recoger datos y hacer un seguimiento continuo de las actividades de los alumnos. Se evaluarán procedimientos, conceptos y actitudes.
3. Evaluación final con intención constructiva, al final del proceso, analizando las desviaciones entre los objetivos programados y los resultados obtenidos e intentando buscar solución a los problemas que hayan surgido.

Técnicas

- Pruebas orales y escritas: cuestionarios, resolución de problemas y supuestos prácticos, etc.
- Observación directa e indirecta: cuadernos de clase, trabajos individuales o en grupo, debates, etc.

Instrumentos

- Cuaderno del profesor.
- Listas de control.
- Escalas de observación.

Indicadores

- Participación en las actividades realizadas en el aula.
- Asistencia y puntualidad.
- Respeto hacia los compañeros y profesores.
- Valoración de sus propios aprendizajes.
- Desarrollo de la capacidad de análisis y el sentido crítico.

Por ello dentro del marco general de las capacidades terminales a alcanzar, cada alumno/a debe conseguir unos mínimos que son precisamente los que se deben concretar y ser alcanzados para superar con éxito la Evaluación Final del Módulo.

La evaluación del Módulo Profesional: El Juego Infantil y su metodología, será coparticipada por el docente que imparte dicho módulo y el alumnado que realizará una autoevaluación-entrevista, al



finalizar la materia. La calificación final reflejará la situación a que han llegado los alumnos/as y se basará en la actitud del alumnado, sus aptitudes y la correcta elaboración de los documentos y actividades exigidas durante el curso, además de la asistencia puntual y el desarrollo de todas las actividades programadas.

La expresión de la calificación final será de acuerdo con la normativa teniendo en cuenta esta distribución porcentual:

- Parte teórica (50%)
- Parte práctica (50%)
 - Prácticas y actividades en clase.
 - Trabajo grupal.
 - Comportamiento.
 - Puntualidad
 - Participación en clase.

El sistema de calificaciones será con la siguiente valoración:

- Suspenso: 0-4.9
- Aprobado 5-6.9
- Notable: 7-8.9
- Sobresaliente 9-10

Los alumnos/as que no hayan alcanzado los mínimos exigibles, en alguna unidad didáctica, realizarán ejercicios de refuerzo, pudiendo hacerse alguna prueba individual o colectiva de recuperación si fuera preciso.

Criterios de evaluación

1. 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.

- a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.
- b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.
- c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.
- f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.
- g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.
- h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.
- i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.
- j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.



2. 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.

- a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.
- b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.
- c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.
- d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.
- e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.
- f) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta: el tipo de institución, los objetivos previstos, las características de los niños y niñas, los materiales de que se dispone, el presupuesto y el tipo de actividad a realizar en ellos.
- g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.
- h) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades a realizar, de organización y recogida de materiales, técnicas de evaluación y elementos de seguridad en los lugares de juegos.
- i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.
- j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.
- k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.

- a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.
- b) Se ha enumerado y clasificado diferentes actividades lúdicas atendiendo a criterios como son, entre otros: edades, espacios, rol del técnico, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.
- c) Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas.
- d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad.
- e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.
- f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.
- g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.
- h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.

4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.

- a) Se han analizado diferentes tipos de juguetes, sus características, su función y las capacidades que contribuyen a desarrollar en el proceso evolutivo del niño y de la niña.
- b) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.
- c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.
- d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.
- e) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.
- f) Se han enumerado y clasificado diferentes juguetes atendiendo a los criterios de: edad, espacio de realización, rol del educador o educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.



- g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.
- h) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.
- i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.

5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.

- a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.
- b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas
- c) Se han organizado los espacios, recursos y materiales adecuándose a las características evolutivas de los destinatarios, en función de la edad de los mismos y acordes con los objetivos previstos.
- d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.
- e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.
- f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.
- g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.
- h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

6. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

- a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.
- b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.
- c) Se han aplicado distintas técnicas e instrumentos de evaluación a distintas situaciones lúdicas, teniendo en cuenta, entre otros, criterios de fiabilidad, validez, utilidad y practicidad para los usuarios de la información.
- d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.
- e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.
- f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.
- g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.

Bibliografía

Básica

Mateo, E. (2014). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: MacMillan Iberia.

Complementaria

Baqués, M. y Trenchs, M. B. (2004). *600 juegos para educación infantil: actividades para favorecer el aprendizaje de la lectura y la escritura*. Madrid: Ediciones CEAC

Majem, T., Ódena, P. (2001). *Descubrir jugando*. Barcelona: Editorial Octaedro.

Pecci, M^a.C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Mc Graw Hill.

Ruiz de Velasco Gálvez, Á. y Abad, J. (2011). *El Juego simbólico*. Barcelona: Graó.

Web relacionadas

<http://www.todofp.es/>

<http://www.ilo.org/global/lang-es/index.htm>

<http://www.eumed.net/>

<http://www.guiainfantil.com/educacion/educacion.htm>

<http://museodeljuego.org/>

<http://www.csi-f.es/es/content/revista-digital-ie-investigacion-y-educacion>

<http://pequelia.es/4867/los-colores-de-los-juguetes-influyen-en-los-ninos/>

<http://www.educacion.gob.es/portada.html>

<http://www.educarm.es>

Recomendaciones para el estudio

Actitud abierta a la reflexión y al diálogo constructor de nuevo conocimiento.

Material necesario

A los alumnos/as se les facilitará todo tipo de material de apoyo para la correcta interpretación de los temas a impartir, incluyéndose entre los mismos: fotocopias de libros, de textos legales, guías, fotocopias de casos prácticos, de recortes de prensa, etc.

Los alumnos/as deberán aportar al aula y panel informativo, recortes de prensa relativos a los bloques que componen la programación y documentos que en su entorno profesional y familiar pudieran tener sobre temas a trabajar.

Revistas de diversos temas monográficos de interés para la asignatura: Boletines Informativos de Instituciones, Organismos Oficiales, etc.

Tutorías

En las tutorías de la asignatura se perseguirán los siguientes objetivos:

- Profundizar en los contenidos de la asignatura.
- Poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de la asignatura mediante la realización de tareas complementarias, de recuperación y/ o de refuerzo.
- Proceder al acompañamiento del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.