

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA

(curso 2020/21)

Titulación	GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL
Plan de Estudios	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 (BOE 29/12/2007). https://www.boe.es/boe/dias/2007/12/29/pdfs/A53735-53738.pdf

Asignatura	JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES EN EDUCACIÓN INFANTIL	Créditos ECTS	6
Código	800333	Idioma	Español
Carácter	Optativa	Curso	3º
Módulo	Formación Complementaria		
Materia	Didácticas Específicas		

EQUIPO DOCENTE		
Profesor	Email	URL
AMAIA GARCÍA APARICIO	agarcia@cesdonbosco.com	http://cesdonbosco.com/claustro-didactica-expresion-artistica-corporal-musical/308-amaia-garcia-aparicio.html

1.- PRESENTACION

El juego temprano y variado contribuye de modo muy positivo en todos los aspectos del desarrollo y crecimiento, tanto en el plano físico, como intelectual, afectivo y social del niño.

El niño necesita acción, manejar objetos, descubrirse, relacionarse con otros niños, aprender situaciones y códigos sociales, y todo ello lo hace en el juego; erigiéndose como forma espontánea y natural de comunicación y aprendizaje.

Los juegos populares y tradicionales, no solo mantienen las riquezas propias del juego sino que además, permiten comprender y disfrutar las diferentes costumbres y valores; promoviendo así desde muy pequeños, una convivencia en el respeto, tolerancia e igualdad.

2.-COMPETENCIAS

Generales	CG10. Comprender la metodología del análisis de campo, las estrategias de recogida de información, las técnicas de análisis, la interpretación de resultados e informes y la toma de decisiones.
-----------	--

Transversales	CT1. Conocer la dimensión social y educativa de la interacción con los iguales y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y la responsabilidad individual. CT8. Conocer y abordar situaciones escolares en contextos multiculturales. CT11. Adquirir un sentido ético de la profesión. CT13. Adquirir la capacidad de trabajo independiente, impulsando la organización y favoreciendo el aprendizaje autónomo.
Módulo	CM10.2. Aplicar los conocimientos científicos al hecho educativo, profundizando en el ámbito didáctico disciplinar en diversos campos del saber, dirigidos especialmente a la resolución de problemas de la vida diaria.
Materia	CM10.2.6. Usar los cuentos y canciones populares como recursos didácticos fundamentales en esta etapa para potenciar el aprendizaje musical. CM10.2.7. Profundizar en la importancia de la Expresión Corporal como medio para consolidar el desarrollo psicomotor en la etapa de 0-3 y de 3-6 años.

3.- RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante :

- Promueve y facilita los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.
- Diseña y regula espacios de aprendizaje en contextos de diversidad, que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.
- Diferencia etapas del desarrollo psicomotor e identificar las características más relevantes de cada fase.
- Analiza la importancia del movimiento en el niño como vehículo de comunicación, expresión y aprendizaje.
- Reflexiona sobre la importancia de los Juegos Populares y Tradicionales como medio de expresión cultural y promotor de sana convivencia.
- Diseña y aplica estímulos motrices específicos, según diferentes niveles, necesidades e intereses.

4.- CONTENIDOS

- TEMA 1: El Juego. Generalidades.
- TEMA 2: Juego y Desarrollo Psicomotor.
- TEMA 3: El Juego como Recurso Educativo.
- TEMA 4: Los Juegos Tradicionales y Populares en la Educación Infantil.

Las guías docentes contienen la previsión de actividades formativas y técnicas de evaluación previstas para cada materia en la Memoria Verificada, y se desarrollarán de acuerdo con las recomendaciones de las autoridades sanitarias durante el curso 2020/21. En el caso de necesidad de modificación, se hará pública una adenda que informe puntualmente a los estudiantes.

5.- METODOLOGÍA DOCENTE Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

La metodología propuesta en esta asignatura combinará las exposiciones teóricas junto con las clases prácticas en el gimnasio, concediéndose gran importancia a la participación en clase y a una actitud pro-activa de los alumnos.

El profesor expondrá los núcleos fundamentales de cada tema y los llevará a la práctica, con el fin de acompañar a los alumnos en el proceso de asimilación del nuevo conocimiento. Para ello se utilizarán como metodologías activas la metodología de construcción del pensamiento, infusionando técnicas de pensamiento con los contenidos de la materia, de manera que se facilite la comprensión de los contenidos tratados y, además, los alumnos adquieran técnicas que puedan transferir a otros contextos. Para ello, la técnica que se empleará será la de "Ruedas Lógicas".

Por lo tanto, las actividades de aprendizaje serán:

*** Presenciales:**

- Breve exposición del profesor de los contenidos.
- Actividades prácticas de clase de manera individual y grupal, y exposición teórica y práctica en pequeños grupos.

*** No presenciales:**

- Trabajos tutelados de elaboración individual y en pequeño grupo.
- Estudio, lectura y reflexión personal.
- Uso del campus virtual para el manejo de toda la documentación de la asignatura.

Para un adecuado desarrollo de estas actividades, se contará con la disposición del profesorado también en forma de tutoría presencial y/o "on line".

5.1.- Actividades formativas

ACTIVIDAD/ TIPOLOGÍA	DESCRIPCIÓN GENERAL	COMPETENCIAS ASOCIADAS	ECTS ¹ (horas)
Exposición (presencial)	Exposición de los contenidos mediante presentación del profesor de los aspectos esenciales de las materias.	CM 10.2.1; CM 10.2.2; CM 10.2.3; CM 10.2.4; CM 10.2.8	10% de la carga del módulo 270h/ECTS
Actividades prácticas (presencial)	Clases prácticas en el aula, laboratorio o seminario, individuales o en pequeño grupo, para la realización de actividades y resolución de problemas propuestos por el profesor.	CM 10.2.3; CM 10.2.4; CM 10.2.5; CM 10.2.6; CM 10.2.7	25% de la carga del módulo 675h/ECTS
Tutorías (presencial)	Trabajo de campo y realización de proyectos tutelados individuales o en pequeño grupo	CM 9.2.1	10% de la carga del módulo 135h/ECTS
Trabajos tutelados (no presencial)	Tutorías iniciales de proceso y finales para el seguimiento de los logros de aprendizaje	CM 9.2.1; CM 9.2.2; CM 9.3.2	2,5% de la carga del módulo 67,5h/ECTS
Estudio independiente (no presencial)	Trabajo independiente del alumno para la consulta de bibliografía y el estudio de los contenidos de las materias	CM 9.2.1; CM 9.2.2; CM 9.3.2	60% de la carga del módulo 810h/ECTS
Campus Virtual (no presencial)	Utilización de las Tic para favorecer el aprendizaje, como instrumento de consulta, tutoría online y foro de trabajo	CM 9.2.1; CM 9.2.2; CM 9.3.2	5% de la carga del módulo 67,5h/ECTS

6.- EVALUACIÓN

6.1. Sistema de Evaluación

El sistema de calificación se realiza según los criterios descritos en el **RD1125/2003**

<https://www.boe.es/buscar/pdf/2003/BOE-A-2003-17643-consolidado.pdf>

6.2. Técnicas de Evaluación

TÉCNICA	TIPO DE PRUEBA	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	- Examen tipo test (20%) - Diseño de una sesión teórico-práctica (20%) Para superar cada una de las pruebas se deberá alcanzar como mínimo el 50% del valor de la misma.	40%
Proyectos	- Diseño de un trabajo en pequeños grupos sobre los Juegos Tradicionales y Populares de una Comunidad Autónoma y su adaptación para la Educación Infantil.	20%
Debates y exposiciones	- Exposición teórica en el aula y en pequeños grupos sobre los Juegos Tradicionales y Populares de una Comunidad Autónoma y su adaptación para la Educación Infantil. (10%)	20%

¹ Conforme el reparto de créditos ECTS que aparece en la memoria verificada en la materia a la que pertenece esta asignatura.

	- Exposición en pequeños grupos de una clase práctica sobre Juegos Tradicionales y Populares de una Comunidad Autónoma para Educación Infantil. (10%)	
Casos prácticos	- Selección individual de Juegos Tradicionales y Populares de una Comunidad Autónoma.(10%) Para superar el trabajo de "Juegos" se deberá alcanzar como mínimo el 50% del valor otorgado. - Asistencia a las clases prácticas debido a su alto componente práctico (10%), variará según caso: • Si se alcanza el mínimo establecido (70% de las horas): 5%. • Entre el 71% y el 100% de las horas totales: 5%.	20%
Otros		

6.3.- Criterios de Evaluación

Para obtener la nota final aprobada, es necesario alcanzar al menos el 50% de la puntuación máxima en cada una de las técnicas de evaluación. Los trabajos se habrán de ajustar a los criterios introducidos en el nº 33 de la revista Educación y Futuro http://cesdonbosco.com/documentos/revistaeyf/EYF_33.pdf

El plagio en los trabajos y los intentos de engaño en los exámenes supondrá para el alumno la pérdida de la convocatoria en curso.

Alumnos de segundas y sucesivas matrículas.

En el caso de los alumnos de segunda o posteriores matrículas la evaluación se realizará de la siguiente forma:

- Prueba escrita: 50% (25% examen tipo test y 25% examen teórico-práctico).

- Proyecto: 50% (elaboración de un trabajo sobre los Juegos Tradicionales y Populares de una Comunidad Autónoma o de un País y su adaptación para la Educación Infantil).

Los alumnos de segunda y posteriores matrículas no tendrán que acreditar su presencia en el aula ni en las clases prácticas, y se les atenderá mediante tutorías presenciales y/o virtuales a determinar personalmente en cada caso.

Tratamiento de los errores ortográficos.

Los errores ortográficos y gramaticales se penalizarán con 0,05 puntos cada uno, tanto en los trabajos entregados y evaluados a lo largo del semestre como en las pruebas escritas.

El alumno que no alcance como mínimo el 70% de la asistencia a las clases prácticas en el gimnasio perderá el 10% de la nota asignada a la misma (casos prácticos), partiendo su nota de 9 puntos. Además, su prueba escrita constará de 3 exámenes: examen tipo test (10%), preguntas de desarrollo (10%) y diseño de una sesión teórico-práctica de motricidad (20%). De igual

forma que el resto de alumnos, para superar cada uno de los exámenes será necesario alcanzar como mínimo el 50% del valor otorgado a cada una de las pruebas.

Se valorará cada caso particular de quien asista y no participe en una sesión práctica. Esta información se detallará al inicio de la asignatura.

Se pedirá un trabajo voluntario, cuya temática será elegida por la profesora y con una puntuación máxima de 1 punto, a aquellos alumnos que tengan posibilidad de promocionar para Matrícula de Honor (MH), siempre y cuando hayan cumplido con todos los criterios de evaluación anteriores y lleguen como mínimo al 9 en su calificación.

7.- DOCUMENTACIÓN Y RECURSOS

7.1.- Bibliografía Básica

- Alcoba López, A. (2012). *Juegos y travesuras de niños de la Posgerra*. Madrid: CCS.
- Andreu Cabrera, E. (2007). *La actividad lúdica infantil en el Mediterráneo*. Barcelona: Wanceulen S.L.
- Annicchiarico Ramos, R.J. (2008). *Juguetes Tradicionales Gallegos: 100 Propuestas de Elaboración*. Barcelona: Wanceulen.
- Aparicio, M. (2007). *Aire Libre: un medio Educativo*. Madrid: Escuela de Animación.
- Baena Morales, S. (2010). *Enseñar y Aprender Educación Física mediante Juegos Educativos Tradicionales y Populares*. Granada: Edit. Ada Book. S.L.
- Ballesteros Alonso, S. (2008). *Juegos de Calle Multiculturales*. Madrid: CCS.
- Bantulá Janot, J. y Mora Verdeny, J.M. (2005). *Juegos Multiculturales. 225 juegos tradicionales para un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Caño Dorado, T. y Rueda Lara, A. (2015). *Juegos populares de Arjona*. Córdoba: Caja Sur.
- De La Villa Porras, C. (2009). *Juegos Populares y Tradicionales Burgaleses*. Aranda del Duero: Asoc. Cultural La Tanguilla.
- Delso Marrón, G. (2009). *Juegos y Deportes Tradicionales de la provincia de Soria*. Aranda del Duero: La Tanguilla.
- Doncel Recas, L. (2014). *Deportes tradicionales de fuerza en España*. Madrid: Visión Libros.

- Estévez Esteban, S. (2009). *Juegos Populares y Tradicionales*. Granada: Edit.Pórtico/ Planetbuk.
- Garaigordobil Landazabal, M. (2007). *Programa Juego: Juegos Cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.
- García Nozal, J.M. (2011). *Juegos de nuestra infancia*. Barcelona: Wanceulen.
- Gracia Vicién, L. (1991). *Juegos Aragoneses, historia y tradiciones*. Aragón: Diputación General de Aragón.
- Gutiérrez Morán, M.D. (2009). *Juegos Populares y Tradicionales Rayanos*. Badajoz: Asoc. Española de Investigación y Divulgación.
- Hernández Moreno, M.; Navarro Adelantado, V.; Castro Núñez, U. y Jiménez Jiménez, F. (2011). *Catálogo de los Deportes y Juegos Motores tradicionales canarios de adultos. Estudio praxiológico, institucional y documental*. Barcelona: Inde.
- Jurado Soto, J.J.; López de la Nieta Moreno, M. y Yagüe Sanz, V. (2007). *66 Juegos populares para educar*. Madrid: CCS.
- Lavega Burgues, P. y Olaso Climent, S. (2005). *1000 Juegos y Deportes Populares y Tradicionales: La Tradición Jugada*. Barcelona: Paidotribo.
- López Pérez, L. (2008). *Juegos y Deportes tradicionales y populares*. Granada: Port-Royal Ediciones.
- Lorenzo Fernández, J.A. (2015). *Madrid y Juegos de antaño*. Madrid: La Librería.
- Martínez López, J. (2016). *Tradiciones, juegos y canciones de Almería*. Almería: Dip. Almería.
- Miraflones Gómez, E. e Ibáñez Olalla, N. (2015). *Juegos Populares y Tradicionales para Educación Infantil*. Madrid: CCS .
- Moreno Palos, C. (2010). *Juegos y deportes tradicionales de España*. Madrid: Alianza Editorial.
- Pelegrín, A. (1998). *Repertorio de antiguos juegos infantiles*. Madrid: CSIC.
- Rosa Sánchez, J.J. (2005). *Vocabulario de Juegos Tradicionales, Populares y Autóctonos*. León: Universidad de León.

-Sedano Campo, S. (2008). *Juegos Populares y Tradicionales en el Camino de Santiago*. Aranda de Duero: Ed. Asoc. Cultural la Tanguilla.

-Velázquez Callado, C. (2011). *365 Juegos de todo el Mundo*. Argentina: Océano Ámbar.

-Waichman P. (2008). *Tiempo Libre y Recreación: Un desafío pedagógico*. Madrid: CCS.

7.2.- Otros recursos

-Recursos físicos del Centro: Aula, gimnasio, pistas polideportivas, aula multifunción, sala de informática.

-Recursos didácticos: Material específico de educación psicomotriz. a) Material convencional: cuerdas, aros, colchonetas, picas, balones, balones gigantes, etc... b) Material no convencional: telas, periódicos, palos, hojas, canicas, pelotas de ping-pong, chapas, juegos de mesa, cajas, vasos de plástico, etc.

-Recursos didácticos telemáticos: Ordenador, pizarra digital,...

Para el correcto desarrollo de las sesiones prácticas es imprescindible la asistencia por partes de los alumnos con ropa de trabajo adecuada (que permita una gran libertad de movimiento). Ejemplo: chándal, mallas, zapatillas deportivas, etc.

REVISADO Y CONFORME:

AMAIA GARCÍA APARICIO
Coordinador de grado.

FECHA: 15/09/2020