

Plan 164 Maestro-Esp.Educación Infantil

Asignatura 17840 PEDAGOGIA DEL JUEGO

Grupo 1

### Presentación

Seis créditos (3 teóricos+3 prácticos)

Materia optativa para Educación Infantil y Primaria y de libre elección para Educación Social (20 plazas)

María Tejedor Mardomingo

### Programa Básico

### Objetivos

1. Conocer, analizar y valorar las posibilidades educativas del juego.
2. Diseñar proyectos educativos para desarrollar en el ámbito de la educación del ocio y tiempo libre.
3. Aplicar algunas de las técnicas y estrategias de educación del tiempo libre.

### Programa de Teoría

TEMA 1: MARCO CONCEPTUAL.

1. Génesis de la pedagogía del ocio y tiempo libre y de la pedagogía de juego.
2. Aproximación al concepto de "ocio".
3. Ámbitos e instituciones de educación del ocio y tiempo libre.
4. El juego como elemento educativo.

TEMA 2: RASGOS GENERALES DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL OCIO Y TIEMPO LIBRE.

1. Principios globales de intervención.
2. Aspectos legales.
3. Técnicas y recursos para la educación del ocio y tiempo libre:
  - 3.1.- El juego.
  - 3.2.- El trabajo en pequeños grupos.
  - 3.3- Talleres.
  - 3.4.- Naturaleza.
  - 3.5.- Otros.

TEMA 3: ELABORACIÓN DE PROYECTOS DE EDUCACIÓN DEL OCIO Y TIEMPO LIBRE.

1. Análisis de la realidad.
2. Objetivos.
3. Metodología.
4. Organización.
5. Actividades.
6. Aplicación-ejecución.
7. Evaluación.

TEMA 4: ÁMBITOS DE ACTUACIÓN DE LA PEDAGOGÍA DEL OCIO Y TIEMPO LIBRE:

1. Campamentos de verano: colonias, albergues, aulas de naturaleza...
2. Granja escuela.
3. Campamentos urbanos.
4. Asociaciones y clubs de tiempo libre.
5. Ocio y tiempo libre en centros penitenciarios.
6. Ocio y tiempo libre en hospitales.
7. Adultos y tercera edad.
8. Ludotecas.
9. Actividades extracurriculares.

## Programa Práctico

Las prácticas se llevarán a cabo durante el horario lectivo destinado a la asignatura.

I.- Realización de juegos y dinámicas de grupo.

1. Juegos de presentación.
2. Juegos de exterior.
3. Veladas.
4. Grandes juegos.
5. Juegos populares.
6. Dinámicas de conocimiento.
7. Dinámicas de animación.
8. Dinámicas de comunicación.
9. Dinámicas de trabajo en equipo.
10. Dinámicas de toma de decisiones.
11. Técnicas de resolución de conflictos.
12. Otros.

II.- Elaboración de un proyecto de ocio y tiempo libre.

## Evaluación

La evaluación se llevará a cabo a través de:

1. Elaboración de un proyecto de ocio y tiempo libre y puesta en práctica de alguno de los juegos/actividades propuestos en dicho proyecto.
2. Trabajos de grupo, trabajos individuales, resolución de casos prácticos, entrevistas y participación en juegos y dinámicas de grupo que se llevarán a cabo durante las clases.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

- |  |   |
|--|---|
| 1. Capacidad para relacionar teoría y práctica.                                      | Grado de fundamentación de la práctica educativa. |
| 2. Nivel de comprensión y aplicación de los contenidos.                              | 3. Grado de asimilación de los contenidos.        |
| 4. Capacidad de análisis y crítica de los ámbitos y programas educativos estudiados. | 4. Trabajo de investigación grupal.               |
| 5. Prueba escrita/entrevista grupal.   | 5. Participación en las clases.                   |
| 6. Preparación y realización en clase de un juego, dinámica de grupo, taller....     | 6. Realización de las prácticas de la materia.    |

+ El trabajo se realizará bajo la orientación de la profesora y en grupos de dos alumnos/as.

## Bibliografía

- CASCÓN SORIANO, P Y MARTÍN BERISTAIN, C. (2002) La alternativa del juego I y II. Edupaz: Catarata.  
CUENCA CABEZA, M. (2001) Ocio y desarrollo. Bilbao, Universidad de Deusto.  
PUIG ROVIRA, JMª y TRILLA, J. (1996) La pedagogía del ocio. Barcelona, Laertes.  
VARGAS (2001) Técnicas participativas para la educación popular. Madrid: Popular.