

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

OBJETIVO 1.- Diseñar proyectos educativos para desarrollar en el ámbito de la educación del ocio y tiempo libre. Elaborar proyectos de acción social (animación sociocultural, prevención de drogodependencias, educación ambiental, ocio y tiempo libre, personas mayores...) ateniéndose a las necesidades y requisitos de las instituciones convocantes.

1. Realizar un análisis de la realidad social en el que se enclava el proyecto.
2. Redactar objetivos y buscar actividades y planteamientos metodológicos acordes a la población con la que se va a trabajar.
3. Elaborar un presupuesto.
4. Emitir un informe de evaluación.
5. Elaborar proyectos de intervención individual, grupal y socio-comunitaria.
6. Elaborar programas de habilidades sociales.
7. Evaluar la planificación, la gestión, la ejecución, el control y la propia evaluación del programa.

OBJETIVO 2: Conocer, analizar y valorar las posibilidades educativas del juego.

Dominar los materiales necesarios para la intervención individual y grupal: conocer, interpretar e interactuarlos comportamientos humanos individuales y grupales:

1. Habilidades de acercamiento a un grupo
2. Llevar a cabo una entrevista (formal e improvisada)
3. Expresión artística y corporal.
4. Técnicas de dinamización de grupos
5. Resolución de conflictos
6. Dinamizar las relaciones de grupo, las comunitarias y las convivenciales,

OBJETIVO 3: Aplicar algunas de las técnicas y estrategias de educación del tiempo libre.

Promover análisis sociales, de cambio social y de intervención global en la sociedad. Suscitar reflexiones.

1. Prevenir las causas que generan situaciones de inadaptación y marginación.
2. Posibilitar nuevos recursos y nuevas tecnologías relacionadas con los aspectos más deficitarios del sujeto
3. Fomentar la iniciativa personal.

### Programa de Teoría

TEMA 1: MARCO CONCEPTUAL: LA PEDAGOGÍA DEL OCIO Y TIEMPO LIBRE:

- 1.- Aproximación histórica al concepto de ocio
- 2.- Origen y evolución de la pedagogía del ocio y tiempo libre
- 3.- Primeras experiencias de educación del ocio y tiempo libre
- 4.- Ámbitos, contextos e instituciones de educación del ocio
- 5.- Indicadores de calidad educativa para instituciones de ocio
- 6.- Retos y nuevas perspectivas de la pedagogía del ocio

TEMA 2: 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 3: 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 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. Personas adultas.
8. Personas mayores.
9. Ludotecas.
10. Actividades extracurriculares.
11. Otros.

#### TEMA 5: JUEGOS Y DINÁMICAS DE GRUPOS:

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.

---

### Programa Práctico

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.

---

### Evaluación

La evaluación se llevará a cabo a través de:

1. Elaboración y exposición de un proyecto de pedagogía de ocio y tiempo libre sobre alguno de los temas que aparecen a continuación.
  2. Participación en las clases y en la organización de juegos y dinámicas de grupo que se llevarán a cabo durante las clases.
-

---

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1. Capacidad para relacionar teoría y práctica
2. Grado de fundamentación de la práctica educativa.
3. Nivel de comprensión y aplicación de los contenidos.
4. Grado de asimilación de los contenidos.
5. Capacidad de análisis y crítica de los ámbitos y programas educativos estudiados.

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

1. Trabajo de investigación grupal.
2. Participación en las clases.
3. Realización de las prácticas de la materia.
4. Preparación y realización en clase de un juego, dinámica de grupo, taller....

El proyecto se realizará bajo la orientación de la profesora y en grupos de dos alumnos/as. El 20 de Marzo hay que entregar a la profesora un esquema definitivo del proyecto que se va a realizar.

Es un requisito imprescindible para aprobar la asignatura, participar en las prácticas y coordinar algún juego y/o dinámica de grupo en clase.

---

#### 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.
-