



**GUÍA DOCENTE
EL JUEGO COMO INSTRUMENTO
EDUCATIVO**

GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL

Curso 2023/24



GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
ASIGNATURA: EL JUEGO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO		6
Materia: Educador Especialista en Animación Sociocultural		30
Módulo: Itinerario de Optatividad: Educador Especialista en Animación Sociocultural		30
Tipo de Formación¹: Optativa	CURSO: 4º Semestre: 2º	
PROFESORADO: Prof. Dr. Marcelo Viera Abelleira	Departamento: Departamento de Educación Inclusiva, Desarrollo Sociocomunitario y Ciencias de la Ocupación	
	E-mail: marcelo.viera@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

EDUCADOR ESPECIALISTA EN ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL	Nº ECTS 30
<p>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios: Este módulo es uno de los Itinerarios Formativos Optativos que se ofertan en el Plan de Estudios de Grado en Educación Social. Posee un total de 30 ECTS y está compuesto por cinco asignaturas diferentes, cada una de 6 ECTS. La primera asignatura se activa en segundo, en el segundo semestre y concretamente es la de "<i>Participación Social y Asociacionismo</i>". La segunda es "<i>Pedagogía del Ocio y el Tiempo Libre</i>" y se imparte en tercer curso en el segundo semestre. Las otras tres asignaturas se activan en cuarto curso, entre el primer y el segundo semestre. Estas son: "<i>Dinámicas de grupos</i>", "<i>Técnicas de animación, expresión y creatividad</i>" y "<i>el juego como instrumento educativo</i>". Todas ellas conforman el Módulo de Educador Especialista en Animación Sociocultural.</p>	

¹ Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.



Materias y Asignaturas						
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ Semestre		
Educador Especialista en Animación Sociocultural	30	Participación Social y Asociacionismo	6	2/2		
		Pedagogía del Ocio y Tiempo Libre	6	3/2		
		Dinámicas de grupos	6	4/1		
		El Juego como instrumento educativo	6	4/2		
		Técnicas de animación, expresión y creatividad	6	4/2		
GUÍA DOCENTE: EL JUEGO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO						
Requisitos previos: Ninguno						
OBJETIVOS GENERALES						
<p>a. Asumir el valor del juego como instrumento educativo.</p> <p>b. Adquirir la formación técnica necesaria para desarrollar modelos de intervención propios utilizando el juego como recurso pedagógico.</p> <p>c. Utilizar el juego como recurso pedagógico para la elaboración, puesta en práctica y evaluación de los proyectos de intervención.</p> <p>d. Vivenciar, a través de las actividades jugadas en grupo, una serie de experiencias que sirvan también para la revisión de actitudes, valores y hábitos de conducta.</p>						
COMPETENCIAS TRANSVERSALES ²			Ponderación de la competencia			
Instrumentales			1	2	3	4
1. Capacidad de análisis y síntesis					x	
2. Organización y planificación						x
3. Comunicación oral y escrita en la/s lengua/s materna/s					x	
5. Utilización de las TIC en el ámbito de estudio y contexto profesional					x	

² Enumerar correlativamente todas las competencias. Cada una de ellas debe ser ponderada de 1 a 4 utilizando como criterio el grado de contribución de la asignatura/materia a la adquisición y desarrollo de la competencia.



PI-02-F-16 ED. 00

6. Gestión de la información				X
7. Resolución de problemas y toma de decisiones				X
Interpersonales	1	2	3	4
8. Capacidad crítica y autocrítica			x	
10. Reconocimiento y respeto a la diversidad y multiculturalidad				x
11. Habilidades interpersonales			x	
12. Compromiso ético			x	

Sistémicas	1	2	3	4
13. Autonomía en el aprendizaje			x	
14. Adaptación a situaciones nuevas				x
15. Creatividad				X
16. Liderazgo			x	
17. Iniciativa y espíritu emprendedor			x	
19. Compromiso con la identidad, desarrollo y ética profesional			x	



COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ³				
	1	2	3	4
4.- Conocer y diagnosticar las necesidades e intereses fundamentales, como base para la planificación de la intervención socioeducativa			x	
5. Analizar y diagnosticar las diferentes realidades complejas que fundamenten el desarrollo de los adecuados procesos socioeducativos.				X
6. Conocer los supuestos pedagógicos, psicológicos y sociológicos que están en la base de los procesos de intervención socioeducativa.			x	
7. Planificar, diseñar, gestionar y evaluar programas y proyectos socioeducativos en los diferentes ámbitos de actuación.				X
8. Gestionar, coordinar y supervisar entidades y equipamientos, de acuerdo a los diferentes contextos y necesidades.			x	
9. Conocer y utilizar las herramientas, instrumentos y recursos necesarios para incorporarlos en la intervención socioeducativas de los diferentes ámbitos de actuación.			x	
11. Conocer para favorecer los procesos de mediación social, cultural y educativa.			x	
12. Conocer las diferentes metodologías y técnicas de investigación socioeducativa.			x	
14. Desarrollar programas y proyectos en el ámbito de la educación especializada (conductas adictivas, penitenciarias, colectivos en riesgo de exclusión, necesidades educativas especiales...)			x	
15. Conocer y utilizar técnicas concretas de intervención socio-educativa y comunitaria (dinámica de grupos, motivación, negociación, asertividad, etc.)				x
18. Diseñar, organizar y gestionar proyectos y servicios culturales, medioambientales, de ocio y tiempo libre.				X
19. Conocer, utilizar y evaluar las nuevas tecnologías con fines formativos			x	
20. Mostrar una actitud empática, respetuosa, solidaria y de confianza hacia los sujetos e instituciones de educación social			x	

³ Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE ⁴	COMPETENCIAS
R1 El alumnado conoce y utiliza las herramientas, instrumentos y recursos para la intervención socioeducativa.	G1, G7, G15 E6, E9
R2 El alumnado identifica y domina las estrategias necesarias para fomentar el desarrollo grupal desde el prisma del juego.	G3, G6, G7, G19 E5, E6
R3 El alumnado conoce los fundamentos del juego y su evolución.	G1, G3, G6 E11, E15
R4 El alumnado conoce instrumentos y metodologías adecuadas para el análisis de la realidad sobre la que intervenir.	E5, E9, E11, E12
R5 El alumno muestra capacidad crítica, así como una actitud empática y respetuosa hacia los diferentes colectivos en los que interviene el voluntariado y las asociaciones profesionalizadas.	G10, G11, G19 E20
R6 El alumnado conoce, interpreta y diseña adecuadamente informes técnicos sobre las realidades complejas en las que interviene el educador social.	G6, G3 E5, E17, E12
R7 El alumnado genera estrategias adecuadas de forma individual y grupal para la elaboración de un proyecto de intervención.	G2, G7, G11, G15 E11, E20

- El R6 y R7, se vincula al Practicum III.

⁴ Enumerar correlativamente los resultados de aprendizaje siguiendo la nomenclatura propuesta.

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumno y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumno será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS ⁵
*CLASE PRESENCIAL	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	1
*CLASES PRÁCTICAS	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas, estudio de campo, aula de informática, visitas, búsqueda de datos, bibliotecas, en red, Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R1,R6,R7, R8	0.5
*SEMINARIO	Sesiones monográficas supervisadas con participación compartida	R1,R6	0.7
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R1,R4,R5,R6,R7	0.2
Total			(2,4*)

⁵ La asignatura y/o materia se organiza en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL** y en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO**, con un porcentaje estimado en ECTS. Una **adecuada distribución** es la siguiente: **35-40%** para las Actividades Formativas Presenciales y **65-60%** para las de Trabajo Autónomo. (Para una asignatura de 6 ECTS: 2,4 y 3,6 respectivamente).

La metodología de enseñanza-aprendizaje se describe en esta guía de modo genérico, concretándose en la unidades didácticas en las que se organiza la asignatura y/o materia.



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	R1-R8	1,6
TRABAJO AUTÓNOMO	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. Para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	R1-R8	1,7
Total			(3,6*)



SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES		
Instrumento de evaluación⁶	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS	Porcentaje otorgado
Asistencia a clase activa y participativa. Actitudes mostradas en el aula.	R1, R2, R6, R7	25%
Trabajo en grupo y exposición: elaboración trabajo y exposición: actitudes y aptitudes	R1, R2, R4, R5, R6 y R7	30%
Diario de la sesiones	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	15%
Prueba escrita: preguntas de desarrollo y caso práctico.	R1, R2, R3, R4, R5, R6 y R7	30%
<p>Modalidad presencial: Es imprescindible la asistencia de al menos el 80% de las sesiones teórico-prácticas, en las cuales, se puntuarán todos los aspectos mencionados en la tabla anterior.</p> <p>La prueba escrita será valorada con un examen teórico-práctico, debiendo alcanzar una calificación mínima de 5 para poder realizar la media con el resto de los criterios de evaluación de la tabla anterior.</p> <p>En el diario de las sesiones, se valorarán las opiniones reflexivas sobre el potencial educativo de los juegos y creatividad en la crítica constructiva de las sesiones.</p> <p>En caso de plagio de algún trabajo o diario de las sesiones, el/la alumno/a perderá una convocatoria de la asignatura.</p> <p>Criterio de concesión de las Matrículas de Honor: Se concederá una de cada 20 participantes y se seleccionará la nota más alta a partir de la obtención de un 9 siempre que el resultado sea consecuencia de un excelente aprovechamiento académico unido a un esfuerzo e interés por la materia. En caso de notas similares se valorará en primer lugar el examen y en segundo lugar el diario de las sesiones.</p> <p>*La entrega de trabajos se realizará de acuerdo a la normativa universitaria</p> <ul style="list-style-type: none"> - A través de la plataforma digital - Portada, índice, paginado, bibliografía, márgenes justificados, etc., teniendo en cuenta las normas APA 7th. 		

⁶ Técnicas e instrumentos de evaluación: examen-exposición oral, pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales...), trabajos dirigidos, proyectos, estudio de casos, cuadernos de observación, portafolio, etc.



- **Cada alumno/a** deberá adscribirse a uno de los siguientes grupos de trabajo (4 o 5 componentes por grupo):

1. Juegos de 3 a 6 años.
2. Juegos de 6-12 años.
3. Juegos de 12 a 18 años.
4. Juegos para personas adultas y tercera edad.
5. Juegos para personas con necesidades educativas especiales /diversidad funcional.
6. Juegos de innovación / TIC.
7. Otros contextos y áreas de intervención.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	COMPETENCIAS
<p>1) Teorías sobre el valor pedagógico del juego: Parlebás, Piaget, etc.</p> <p>2) Equipamientos, recursos, importancia de los implementos, espacios y el control de contingencias para dinamizar un juego.</p> <p>3) Clasificación de los juegos en función de: su estructura sociológica (Parlebás), psicológica (Piaget), otras clasificaciones.</p> <p>Lectura del libro las 4 esquinas de los juegos (Parlebás): actividades en el aula.</p> <p>4) Objetivos educativos de los juegos. Enfoque reflexivo del juego, la táctica, la técnica, la cooperación-oposición, el respeto a las normas, los acuerdos tácticos en los juegos.</p> <p>5) La figura del animador en los juegos a diferentes edades.</p> <p>6) Juegos para diferentes edades y colectivos: 3-6 /6-12/ adolescentes/ adultos/ tercera edad /diversidad funcional y otros colectivos.</p> <p>8) Juegos motores, deportivos, populares y tradicionales de mesa, grandes juegos...</p> <p>7) La teoría de las perspectivas de meta.</p> <p>8) La multiculturalidad a través del juego.</p> <p>9) Estrategias de intervención socioeducativa y psicosocial mediante el juego como recurso educativo.</p> <p>10) Temáticas socioeducativas actuales: inteligencia emocional, inteligencias múltiples, las nuevas tecnologías, violencia de género, trastornos de conducta, TDAH y adicciones.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5, R6 y R7</p>



ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	BLOQUE ÚNICO DE CONTENIDOS REPARTIDO ENTRE LAS SESIONES PRÁCTICAS.	27

BIBLIOGRAFÍA	
<p>ADELANTADO, V. N. (2002). <i>El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores</i>. INDE.</p> <p>ALLUÉ, J. M^a. (1998): El gran libro de los juegos. Ed. Parramón Ediciones, Barcelona.</p> <p>APARICIO, M. (1997): Aire Libre: un medio educativo. Ed. CCS, Madrid.</p> <p>BANTULÀ, J. (1998): Juegos motrices cooperativos. Ed. Paidotribo, Barcelona.</p> <p>BATALLER (1982): Jocs populars. Ed. Del Bullent (Valencia).</p> <p>BATLLORE, J. M^a y BATLLORE, J. (1998): Guía de juegos. Ed. Espasa Calpe, Madrid.</p> <p>CASCÓN P. (1995): La alternativa del juego I y II: juegos y dinámicas en educación para la paz. Ed. Los autores, Madrid.</p> <p>DELGADO, F. y DEL CAMPO, P. (1993): Sacando jugo al juego: Guía para vivir jugando. Ed. Integral, Barcelona.</p> <p>FABRA, M. LL. (1994): Técnicas de grupo para la cooperación. Ed. CEAC, Barcelona.</p> <p>GASSIÓ, X. (Coord.) (1996): Todos los juegos del mundo. Ed. Planeta, Barcelona.</p> <p>GUITARD ACED, R. (1999): Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos. Ed. Graó, Barcelona.</p> <p>LUX, C. (1997): Aventuras y descubrimientos en la Naturaleza. Ed. Círculo de lectores, Benelor.</p> <p>MAGALHAES, R. W. S. (2011). La Educación Física y el juego. <i>Investigación Educativa</i>, 14(26).</p> <p>MARCH, A. F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. <i>Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación</i>, (24), 35-56.</p> <p>MARTÍNEZ RICO, G. (2002): El educador de tiempo libre. Bibliografía temática. Guía de recursos. Cuadernos de Animación Sociocultural. Nº 1. Ed. Edetania Ediciones. Godella, Valencia.</p> <p>MARTÍNEZ RICO, G. (2003): Orientación y Actividades Lúdicas. Cuadernos de Animación Sociocultural. Nº 3. Ed. Edetania Ediciones. Godella, Valencia</p> <p>MENDEZ Y MENDEZ Méndez Giménez, A. Y Méndez Giménez, C. (2000). Los juegos en el currículum de la Educación Física. Paidotribo: Barcelona</p> <p>MONTULL, J. (1998): Juegos para el tiempo libre. Editorial CCS, Madrid.</p> <p>NELLA, J., & TALADRIZ, C. (2009). El juego en las clases de Educación Física: ¿El propósito es promover o producir una manera de jugar? <i>Educación Física y Ciencia</i>, (11), 33-40.</p> <p>NAVARRO, V. (2002). El afán de jugar. Inde: Barcelona.</p> <p>OLAYO, J. M. (1996): El alumnado con discapacidad y la actividad física y deportiva extraescolar (I). M.E.C., Madrid.</p> <p>OWEN, P. (1997): Los Nudos Básicos y su Aplicación. Ed. Tutor, Madrid.</p> <p>PARLEBÁS, P. (1983): Las cuatro esquinas de los juegos. Ed. Deportiva Agonos (Málaga)</p> <p>PINOS QUILEZ, M. (1997): Actividades Físico Deportivas en la Naturaleza. Ed. GYMNOS. Madrid.</p> <p>PULET, R. (1995): Juegos de animación en educación infantil y primaria. Ed. Aljibe, Málaga.</p>	



- RIVAS, J.M. (1999): Intervención educativa desde la naturaleza. Ed. CCS, Madrid.
- SALMERI, A (1996): El Libro de los Nudos. De Vecchi, Madrid.
- SÁNCHEZ BAÑUELOS (1992): Didáctica de la Educación Física y el Deporte. Ed. GYMNOS. Madrid.
- SENET, J. M. (Coord.) (1998): Animación y Pedagogía del Tiempo Libre. Ed. Edetania Ediciones, Valencia.
- SORIA M.A. y CAÑELLAS A.(1998): La animación deportiva. Ed. INDE, Barcelona.
- STÜCKL, P; SOJER, G. (1996): Manual completo de montaña. Ed. Desnivel.
- VARGAS, L.; BUSTILLOS, G. Y MARFAN, M. (1993): Técnicas participativas para la educación popular. Ed. Popular, Madrid.
- VELLEGAS, J. (1994): Tras el arco iris: Actividades y juegos cooperativos a partir de los colores. Ed. CCS, Madrid.
- VIERA, M. (2015). Niños, niñas y jóvenes, actores de su transformación y de la transformación de su contexto social. III Congreso nacional de Pedagogía Amigoniana, Madrid.
- VIERA, M. y NOGUERA, M. (2016). Los/as adolescentes como participantes en el proceso de desarrollo integral de las personas con discapacidad a través del Aprendizaje por Servicio. VII Congreso Estatal de Educación Social, Sevilla.



Adenda a la Guía Docente de la asignatura El juego como instrumento educativo

(Grado en Educación Social)

Dada la excepcional situación provocada por la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19 y teniendo en cuenta las medidas de seguridad relativas al desarrollo de la actividad educativa en el ámbito docente universitario vigentes, se procede a presentar las modificaciones oportunas en la guía docente para garantizar que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura:

Situación 1: Docencia sin limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es inferior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso no se establece ningún cambio en la guía docente.

Situación 2: Docencia con limitación de aforo (cuando el número de estudiantes matriculados es superior al aforo permitido del aula, según las medidas de seguridad establecidas).

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, se realizarán a través de la simultaneidad de docencia presencial en el aula y docencia virtual síncrona. Los estudiantes podrán atender las



PI-02-F-16 ED. 00

clases personalmente o a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En todo caso, los estudiantes que reciben la enseñanza presencialmente y aquéllos que la reciben por videoconferencia deberán rotarse periódicamente.

En el caso concreto de esta asignatura, estas videoconferencias se realizarán a través de:

 Microsoft Teams

 Kaltura

Situación 3: Confinamiento por un nuevo estado de alarma.

En este caso se establecen las siguientes modificaciones:

1. Actividades formativas de trabajo presencial:

Todas las actividades previstas a realizar en un aula en este apartado de la guía docente, así como las tutorías personalizadas y grupales, se realizarán a través de las herramientas telemáticas facilitadas por la universidad (videoconferencia). En el caso concreto de esta asignatura, a través de:

 Microsoft Teams

 Kaltura



Aclaraciones sobre las sesiones prácticas:

2. Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

MODALIDAD PRESENCIAL

En cuanto a los instrumentos de evaluación:

- No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.
- Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura a la docencia no presencial

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

Observaciones al sistema de evaluación:



MODALIDAD A DISTANCIA

En cuanto a los instrumentos de evaluación:

No se van a realizar modificaciones en los instrumentos de evaluación. En el caso de no poder realizar las pruebas de evaluación de forma presencial, se harán vía telemática a través del campus UCVnet.

Se van a realizar las siguientes modificaciones para adaptar la evaluación de la asignatura

Según la guía docente		Adaptación	
Instrumento de evaluación	% otorgado	Descripción de cambios propuestos	Plataforma que se empleará

El resto de instrumentos de evaluación no se modificarán respecto a lo que figura en la guía docente.

Observaciones al sistema de evaluación:



**Guía Docente El juego como instrumento educativo
Grado en Educación Social**

PI-02-F-16 ED. 00