GUÍA DOCENTE
EL JUEGO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO

GRADO EN EDUCACIÓN SOCIAL

Curso 2024/25

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 Formación[1]: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
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 "*Participación Social y Asociacionismo*". La segunda es "*Pedagogía del Ocio y el Tiempo Libre"* 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: "*Dinámicas de grupos"*, "*Técnicas de animación, expresión y creatividad"* y *"el juego como instrumento educativo"*. Todas ellas conforman el Módulo de Educador Especialista en Animación Sociocultural.	

[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

a. Asumir el valor del juego como instrumento educativo.

b. Adquirir la formación técnica necesaria para desarrollar modelos de intervención propios utilizando el juego como recurso pedagógico.

c. Utilizar el juego como recurso pedagógico para la elaboración, puesta en práctica y evaluación de los proyectos de intervención.

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.

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.

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 evaluación[6]	**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%

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.

*Para que se aplique este porcentaje es necesario un 80% de asistencia a clase (si no es así, el porcentaje de los trabajos será el 40% de la nota y el examen el 60%).

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.

Evaluación única: De forma excepcional podrán optar a este sistema de evaluación aquellos alumnos que, por causa sobrevenida, justificada y acreditada, no puedan someterse al sistema de evaluación continua y lo soliciten a decanato dentro del primer mes de docencia. En dicho caso, se evaluará de la siguiente manera: examen con teoría y caso práctico, elaboración de trabajos de evaluación a nivel grupal e individual, investigaciones, análisis de materiales/recursos y reflexiones.

Criterio de concesión de las Matrículas de Honor: De conformidad con la normativa reguladora de la evaluación y la calificación de la asignatura vigente en la UCV, la mención de "Matrícula de Honor" podrá ser otorgada a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. El número de "Matrículas de Honor" no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en el grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola "Matrícula de Honor".

De forma excepcional, se podrá asignar las matrículas de honor entre los diferentes grupos de una misma asignatura de manera global. No obstante, el número total de matrículas de honor a conceder será el mismo que si se asignaran por grupo, pero pudiéndose éstas, repartirse entre

[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.

todos los alumnos en función de un criterio común, sin importar el grupo al que pertenece.

Los criterios de concesión de “Matrícula de Honor” se realizará según los criterios estipulados por el profesor responsable de la asignatura detallado en el apartado de “Observaciones” del sistema de evaluación de la guía docente.

- 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
1) Teorías sobre el valor pedagógico del juego: Parlebás, Piaget,etc. 2) Equipamientos, recursos, importancia de los implementos, espacios y el control de contingencias para dinamizar un juego. 3) Clasificación de los juegos en función de: su estructura sociológica (Parlebás), psicológica (Piaget), otras clasificaciones. Lectura del libro las 4 esquinas de los juegos (Parlebás): actividades en el aula. 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. 5) La figura del animador en los juegos a diferentes edades. 6) Juegos para diferentes edades y colectivos: 3-6 /6-12/ adolescentes/ adultos/ tercera edad /diversidad funcional y otros colectivos. 8) Juegos motores, deportivos, populares y tradicionales de mesa, grandes juegos…	R1, R2,R3, R4, R5, R6 y R7

7) La teoría de las perspectivas de meta. 8) La multiculturalidad a través del juego. 9) Estrategias de intervención socioeducativa y psicosocial mediante el juego como recurso educativo. 10) Temáticas socioeducativas actuales: inteligencia emocional, inteligencias múltiples, las nuevas tecnologías, violencia de género, trastornos de conducta, TDAH y adicciones.	

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

ADELANTADO, V. N. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*. INDE.

ALLUÉ, J. Mª. (1998): El gran libro de los juegos. Ed. Parramón Ediciones, Barcelona.

APARICIO, M. (1997): Aire Libre: un medio educativo. Ed. CCS, Madrid.

BANTULÀ, J. (1998): Juegos motrices cooperativos. Ed. Paidotribo, Barcelona.

BATALLER (1982): Jocs populars. Edi. Del Bullent (Valencia).

BATLLORE, J. Mª y BATLLORE, J. (1998): Guía de juegos. Ed. Espasa Calpe, Madrid.

CASCÓN P. (1995): La alternativa del juego I y II: juegos y dinámicas en educación para la paz. Ed. Los autores, Madrid.

DECRETO 27/2023, de 10 de marzo, del Consell, por el que se regulan la tipología y el funcionamiento de los centros, servicios y programas de servicios sociales, y su ordenación dentro de la estructura funcional, territorial y competencial del Sistema Público Valenciano de Servicios Sociales.

DELGADO, F. y DEL CAMPO, P. (1993): Sacando jugo al juego: Guía para vivir jugando. Ed. Integral, Barcelona.

FABRA, M. LL. (1994): Técnicas de grupo para la cooperación. Ed. CEAC, Barcelona.

GASSIÓ, X. (Coord.) (1996): Todos los juegos del mundo. Ed. Planeta, Barcelona.

GUITARD ACED, R. (1999): Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos. Ed. Graó, Barcelona.

LUX, C. (1997): Aventuras y descubrimientos en la Naturaleza. Ed. Círculo de lectores, Benelor.

MAGALHAES, R. W. S. (2011). La Educación Física y el juego. *Investigación Educativa*, *14*(26).

MARCH,A. F. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, (24), 35-56.

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.

MARTÍNEZ RICO, G. (2003): Orientación y Actividades Lúdicas. Cuadernos de Animación Sociocultural. Nº 3. Ed. Edetania Ediciones. Godella, Valencia

MENDEZ Y MENDEZ Méndez Giménez, A. Y Méndez Giménez, C. (2000). Los juegos en el currículum de la Educación Física. Paidotribo: Barcelona

MONTULL, J. (1998): Juegos para el tiempo libre. Editorial CCS, Madrid.

NELLA, J., & TALADRIZ, C. (2009). El juego en las clases de Educación Física: ¿El propósito es promover o producir una manera de jugar? *Educación Física y Ciencia*, (11), 33-40.

NAVARRO, V. (2002). El afán de jugar. Inde: Barcelona.

OLAYO, J. M. (1996): El alumnado con discapacidad y la actividad física y deportiva extraescolar (I). M.E.C., Madrid.

OWEN, P. (1997): Los Nudos Básicos y su Aplicación. Ed. Tutor, Madrid.

PARLEBÁS, P. (1983): Las cuatro esquinas de los juegos. Edi. Deportiva Agonos (Málaga)

PINOS QUILEZ, M. (1997): Actividades Físico Deportivas en la Naturaleza. Ed. GYMNOS. Madrid.

PULET, R. (1995): Juegos de animación en educación infantil y primaria. Ed. Aljibe, Málaga.

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.

SENENT, 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.