





# PRESENTACIÓN

El juego es un medio idóneo para enseñar y aprender, especialmente en las primeras edades y etapas educativas, además es un elemento básico y necesario para desarrollar ciertas capacidades intelectuales, motoras y afectivas. Mediante este curso revisamos los fundamentos psicopedagógicos que sustentan la enseñanza a través del juego.

75 h  Online 

## OBJETIVOS

- Conocer la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- Emplear el juego infantil como medio de estimulación.
- Utilizar el juego como terapia centrada en el niño/a.
- Identificar los diferentes rincones y talleres educativos que pueden conformar el aula.
- Conocer los diferentes tipos de actividades, juegos y talleres que se utilizan durante la Educación Infantil para las diferentes áreas de conocimiento.
- Adquirir conocimientos sobre la distribución, decoración y acondicionamiento del aula para facilitar el aprendizaje sensorial de los niños/as.

# CONTENIDOS

## **Tema 1: Introducción al juego infantil**

- 1.1 Concepto y naturaleza del juego infantil
- 1.2 El juego a lo largo de la historia
- 1.3 Características del juego
- 1.4 Beneficios del juego infantil
- 1.4 Evolución infantil y juego

## **Tema 2: Teoría del juego**

- 2.1 Teorías del juego
- 2.2 Vigotsky
- 2.3 Piaget
- 2.4 Bruner
- 2.5 Klein

## **Tema 3. Clasificación de los juegos**

- 3.1 Clasificación de los juegos
- 3.2 Clasificación del juego por autores
- 3.3 Clasificación del juego según dónde se juega
- 3.4 Clasificación del juego según con qué se juega
- 3.5 Clasificación del juego según los participantes
- 3.6 Clasificación del juego según el papel del adulto
- 3.7 Clasificación del juego según las capacidades que desarrolla

## **Tema 4. Importancia del juego en el desarrollo infantil**

- 4.1 La importancia del juego en el desarrollo integral del niño
- 4.2 Aportaciones del juego en el desarrollo del niño
- 4.3 Aportaciones al desarrollo social
- 4.4 Aportaciones al desarrollo cognitivo
- 4.5 Aportaciones al desarrollo afectivo
- 4.6 Aportaciones al desarrollo motor

## **Tema 5. La psicomotricidad en la infancia y en el juego**

- 5.1 La psicomotricidad
- 5.2 Estimulación psicomotriz
- 5.3 Intervención Psicomotriz

5.4 Coordinación dinámica general o psicomotricidad gruesa

5.5 Coordinación visomotora o psicomotricidad fina

### **Tema 6. El juego infantil como medio de estimulación**

6.1 La estimulación en la infancia

6.2 La importancia de la familia en la estimulación del niño

6.3 Sistemas sensoriales

6.4 El trabajo en estimulación sensorial

6.5 Juegos y ejercicios de estimulación sensorial

### **Tema 7. La terapia del juego**

7.1 La terapia de juego

7.2 ¿A quién puede ir dirigida la terapia de juego?

7.3 Juegos usados en la terapia de juego

7.4 Asociación Española de Terapia de Juego

### **Tema 8. La observación de la actividad lúdica**

8.1 La observación

8.2 La importancia de la observación en el juego

8.3 Instrumentos empleados en la observación

### **Tema 9. El espacio lúdico: los rincones y talleres**

9.1 Organización de los espacios

9.2 Los rincones educativos

9.3 Los talleres educativos

### **Tema 10. Servicios y organizaciones lúdicas**

10.1 La oferta lúdica

10.2 Ludotecas

10.3 Centros de ocio

10.4 Campamentos

10.5 Fundaciones sin ánimo de lucro

10.6 Locales socioculturales

# METODOLOGÍA

El curso se realizará 100% en modalidad e-learning, a través del Campus Virtual de la Asociación Didáctica, con un horario flexible para que cada alumno pueda organizar su tiempo de estudio.

El día de inicio de la formación, los alumnos recibirán por correo electrónico sus claves personales de acceso al curso. El Campus Virtual servirá de espacio para acceder al material didáctico, agenda, documentos de interés, enlaces, foros de debate y chat para interactuar con otros alumnos, etc.

Podrás compartir tus experiencias, problemas, resolver y plantear dudas a tus compañeros,... contando siempre con la ayuda de un profesor/tutor experto en la materia de estudio.

# EVALUACIÓN

A lo largo del curso se establecerán una serie de actividades de evaluación para comprobar la asimilación de los contenidos por parte del alumno. Estas actividades consistirán en:

- **Test de Autoevaluación** por cada tema/módulo.
- **Actividades Prácticas** para afianzar el contenido.
- Participación activa en **Foros Temáticos** propuestos.
- **Test de Evaluación Final** sobre todo el contenidos del curso.

Es obligatorio superar el 75% de las tareas propuestas y un 25% de la conexión a la plataforma sobre las horas totales del curso.

Durante todo el proceso de formación, el alumno contará con un tutor/a experto/a en la materia que lo orientará en su proceso de aprendizaje y le ayudará a resolver cualquier duda que le pueda surgir.

# TITULACIÓN

Al finalizar el curso con éxito, se obtendrá el Certificado Oficial de *Didáctica, Asociación de Innovación y Formación*, con el programa del curso en el reverso y acreditando las horas de la formación recibida.