Universidad Isabel I

Guía Docente de la Asignatura: El Juego Infantil y su Metodología

Responsable	Prof. D. Antonio Segura Marrero					
Facultad	Humanidades y Ciencias Sociales					
Titulación	Grado en Educación Infantil					
Materia	Procesos educativos, aprendizaje y desarrollo de la personalidad					
Plan	2012					
Carácter	Formación Básica					
Periodo de impartición	Trimestral					
Curso/es	Segundo					
Nivel/Ciclo	Grado					
Créditos ECTS	**Teóricos**	6	**Prácticos**	0	**Total**	6
Lengua en la que se imparte	Castellano					
Datos de Contacto:	Correo electrónico: antonio.segura@ui1.es					

<table>
<tr><td>Asignaturas de la Materia</td><td>
<table>
<tr><th>Asignaturas</th><th>Carácter</th><th>Curso</th><th>Créditos</th><th>Horas</th></tr>
<tr><td>Psicología del aprendizaje</td><td>FB</td><td>1</td><td>6</td><td>150</td></tr>
<tr><td>Desarrollo cognitivo y motor</td><td>FB</td><td>1</td><td>6</td><td>150</td></tr>
<tr><td>Desarrollo socioafectivo</td><td>FB</td><td>1</td><td>6</td><td>150</td></tr>
<tr><td>Procesos educativos en Educación Infantil</td><td>FB</td><td>1</td><td>6</td><td>150</td></tr>
<tr><td>El juego infantil y su metodología</td><td>FB</td><td>2</td><td>6</td><td>150</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Contextualización curricular de la asignatura</td><td>
La asignatura “El juego infantil y su metodología” se adscribe a la materia “Procesos educativos, aprendizaje y desarrollo de la personalidad” incluida en el Módulo de Formación Básica del Título, y su núcleo de competencias básicas aparece definido en la ORDEN ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habilitan para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil.

Esta asignatura se propone profundizar sobre el papel esencial del juego para la práctica educativa en la etapa de educación infantil, así como también la planificación, determinación y evaluación de las actividades lúdicas en el ámbito escolar. Todo ello desde la atención a la diversidad, la integración y la inclusión.

De este modo la asignatura se encuadra dentro de la formación básica para los alumnos de segundo curso de Grado en Educación Infantil.

Los objetivos de la asignatura son:

• Conocer lo que es el juego y las diversas teorías que explican su origen y significado dentro de la educación Infantil
• Iniciar en la planificación de proyectos de intervención lúdica.
• Profundizar en el papel del juego como eje metodológico del aprendizaje en la escuela en el área de educación Infantil.
• Saber utilizar los diversos recursos lúdicos en el aula.
• Conocer la tipología de los juegos y su aplicación.
• Transmitir valores y atender a la diversidad en educación infantil mediante el juego.
</td></tr>
<tr><td>Prerrequisitos para cursar la asignatura</td><td>Para esta asignatura no se precisa haber superado previamente materias determinadas, por tanto, los requisitos serán los propios del título.</td></tr>
</table>

Generales de la Materia	CG-01: Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil. CG-02: Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva. CG-03: Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos. CG-06: Conocer la evolución del lenguaje en la primera infancia, saber identificar posibles disfunciones y velar por su correcta evolución. Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y multilingües. Expresarse oralmente y por escrito y dominar el uso de diferentes técnicas de expresión CG-10: Actuar como orientador de padres y madres en relación con la educación familiar en el periodo 0-6 y dominar habilidades sociales en el trato y relación con la familia de cada estudiante y con el conjunto de las familias. CG-11: Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes. CB-02: Saber aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.	**Específicas de la Materia**	CE-01: Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar. Conocer los desarrollos de la psicología evolutiva de la infancia en los periodos 0-3 y 3-6. Conocer los fundamentos de atención temprana. Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas. CE-02: Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual. CE-07: Conocer los principios básicos de un desarrollo y comportamiento saludables. Identificar trastornos en el sueño, la alimentación, el desarrollo psicomotor, la atención y la percepción auditiva y visual. Colaborar con los profesionales especializados para solucionar dichos trastornos. Detectar carencias afectivas, alimenticias y de bienestar que perturben el desarrollo físico y psíquico adecuado de los estudiantes. CE-08: Comprender que la dinámica diaria en educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación, y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente. Valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral de los estudiantes. Atender las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto.

			CE-09: Saber trabajar en equipo con otros profesionales de dentro y fuera del centro en la atención a cada estudiante, así como en la planificación de las secuencias de enseñanza-aprendizaje y en la organización de las situaciones de trabajo en el aula y en el espacio de juego, identificando las peculiaridades del periodo 0-3 y del periodo 3-6. CE-10: Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil. Dominar las técnicas de observación y registro. Abordar análisis de campo mediante metodología observacional utilizando tecnologías de la información, documentación y audiovisuales. Saber analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones. CE-30: Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica. Participar en las propuestas de mejora en los distintos ámbitos de actuación que se puedan establecer en un centro. Conocer formas de colaboración con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.
Propias de la Universidad	CU-02: Identificar y dar valor a las oportunidades tanto personales como profesionales, siendo responsables de las actuaciones que se pongan en marcha, sabiendo comprometer los recursos necesarios, con la finalidad de realizar un proyecto viable y sostenible para uno mismo o para una organización. CU-03: Utilizar la expresión oral y escrita de forma adecuada en contextos personales y profesionales.	**Transversales**	CT-01: Promover la capacidad de análisis y síntesis. CT-02: Ser capaz de trabajar con organización y planificación. CT-06: Mantener actualizadas y desarrollar las propias competencias, destrezas y conocimientos según estándares de la profesión.

	CU-04: Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) para poner en marcha procesos de trabajo ajustados a las necesidades de la sociedad actual. CU-06: Aprender a trabajar individualmente de forma activa. CU-07: Valorar lo que suponen las nuevas formas de trabajo actuales, como es el teletrabajo y el trabajo en red y saber trabajar de forma colaborativa en ellas. CU-08: Entender las prácticas y el trabajo laborativo como una manera de aplicar la teoría y como una manera de indagar sobre la práctica en valores teóricos. CU-09: Considerar los valores propios de la Formación Profesional Superior en términos de igualdad formativa y educativa con la universitaria. CU-15: Utilizar una adecuada estructura lógica y un lenguaje apropiado para el público no especialista y escribir con corrección. CU-16: Saber transmitir un informe técnico de la especialidad. CU-17: Ser capaz de concluir adecuadamente la tesis de la exposición basándose en modelos, teorías o normas, etc.		
Competencias de la Asignatura	CG-02: Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva. CG-03: Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos. CG-11: Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes. CE-02: Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual		

	CE-02: Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual. CE-08: Comprender que la dinámica diaria en educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación, y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente. Valorar la importancia de la estabilidad y la regularidad en el entorno escolar, los horarios y los estados de ánimo del profesorado como factores que contribuyen al progreso armónico e integral de los estudiantes. Atender las necesidades de los estudiantes y transmitir seguridad, tranquilidad y afecto. CT-01: Promover la capacidad de análisis y síntesis. CT-02: Ser capaz de trabajar con organización y planificación. CT-06: Mantener actualizadas y desarrollar las propias competencias, destrezas y conocimientos según estándares de la profesión. CU-06: Aprender a trabajar individualmente de forma activa.

Actividades Formativas de la Materia

Trabajo dirigido	ECTS	HORAS	Trabajo autónomo del alumno	ECTS	HORAS
Comunidad de aprendizaje (Aula Virtual).			Actividades de trabajo autónomo individual (Estudio de la Lección).	6,4	160
Actividades de descubrimiento inducido (Estudio del Caso).	3	75	Actividades de aplicación práctica (individuales).	5,4	135
Actividades de Interacción y colaboración (Foros-Debates de apoyo al caso y a la lección).	1,2	30	Lectura crítica, análisis e investigación.	6,4	160
Actividades de aplicación práctica (grupal online).	2	50	Actividades de evaluación.	0,6	15
Presentaciones de trabajos y ejercicios.	2,8	70			
Seminarios.			Prácticas Externas.		
Interacción alumno-tutor (Aula Virtual).			Trabajo Fin de Grado.		
Tutorías.	0,40	10			
Presentaciones de trabajos y ejercicios propuestos.	1,2	30			
Actividades de evaluación.	0,6	15			
Total	**11,20**	**280**	**Total**	**18,80**	**470**

Actividad	Descripción
Trabajo dirigido.	
Comunidad de aprendizaje (Aula Virtual).	
Actividades de descubrimiento inducido (Estudio del Caso).	Actividades en las que el alumno podrá llevar a cabo un aprendizaje contextualizado trabajando, en el Aula Virtual y de manera colaborativa, una situación real o simulada que le permitirá realizar un primer acercamiento a los diferentes temas de estudio.
Actividades de Interacción y colaboración (Foros-Debates de apoyo al caso y a la lección).	Actividades en las que se discutirá y argumentará acerca de diferentes temas relacionados con las asignaturas de cada materia y que servirán para guiar el proceso de descubrimiento inducido.
Actividades de aplicación práctica (grupal online).	Incluye la resolución de problemas, elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de las asignaturas.
Presentaciones de trabajos y ejercicios.	Incluye la elaboración conjunta en el Aula Virtual y, en su caso, defensa virtual de los trabajos y ejercicios solicitados conforme a los procedimientos de defensa que se establezcan en las guías docentes.
Seminarios.	Incluye la asistencia presencial o virtual a sesiones en pequeño grupo dedicadas a temáticas específicas de cada asignatura.

Interacción alumno-tutor (Aula Virtual).	
Tutorías	Permiten la interacción directa entre docente y alumno para la resolución de dudas y el asesoramiento individualizado sobre distintos aspectos de las asignaturas.
Presentaciones de trabajos y ejercicios propuestos.	Incluye la elaboración individual, presentación y, en su caso, defensa virtual de los trabajos y ejercicios solicitados, conforme a los procedimientos de defensa que se establezcan en las guías docentes.
Actividades de evaluación.	*Véase información al respecto en el apartado siguiente.*
Trabajo Autónomo del alumno	
Actividades de trabajo autónomo individual (Estudio de la Lección).	Trabajo individual de los materiales utilizados en las asignaturas, aunque apoyado por la resolución de dudas y construcción de conocimiento a través de un foro habilitado para estos fines. Esta actividad será la base para el desarrollo de debates, resolución de problemas, etc.
Actividades de aplicación práctica (individuales).	Incluye el trabajo individual en la resolución de problemas, elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de la asignatura.
Lectura crítica, análisis e investigación.	Se trata de actividades en las que el alumno se acerca a los diferentes campos de estudio con una mirada crítica que le permite un acercamiento a la investigación. Se incluyen, a modo de ejemplo, recensiones de libros o crítica de artículos y proyectos de investigación.
Actividades de evaluación.	*Véase información al respecto en el apartado siguiente.*

Actividades Formativas de la Asignatura

Actividad	Descripción
Trabajo dirigido.	
Comunidad de aprendizaje (Aula Virtual).	
Actividades de descubrimiento inducido (Estudio del Caso).	Actividades en las que el alumno podrá llevar a cabo un aprendizaje contextualizado trabajando, en el Aula Virtual y de manera colaborativa, una situación real o simulada que le permitirá realizar un primer acercamiento a los diferentes temas de estudio.
Actividades de Interacción y colaboración (Foros-Debates de apoyo al caso y a la lección).	Actividades en las que se discutirá y argumentará acerca de diferentes temas relacionados con las asignaturas de cada materia y que servirán para guiar el proceso de descubrimiento inducido.

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td colspan="2">Interacción alumno-tutor (Aula Virtual).</td></tr>
<tr><td>Tutorías</td><td>Permiten la interacción directa entre docente y alumno para la resolución de dudas y el asesoramiento individualizado sobre distintos aspectos de las asignaturas.</td></tr>
<tr><td>Presentaciones de trabajos y ejercicios propuestos.</td><td>Incluye la elaboración individual, presentación y, en su caso, defensa virtual de los trabajos y ejercicios solicitados, conforme a los procedimientos de defensa que se establezcan en las guías docentes.</td></tr>
<tr><td>Actividades de evaluación.</td><td>Véase información al respecto en el apartado siguiente.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Trabajo Autónomo del alumno</td></tr>
<tr><td>Actividades de trabajo autónomo individual (Estudio de la Lección).</td><td>Trabajo individual de los materiales utilizados en las asignaturas, aunque apoyado por la resolución de dudas y construcción de conocimiento a través de un foro habilitado para estos fines. Esta actividad será la base para el desarrollo de debates, resolución de problemas, etc.</td></tr>
<tr><td>Actividades de aplicación práctica (individuales).</td><td>Incluye el trabajo individual en la resolución de problemas, elaboración de proyectos y actividades similares que permitan aplicar los aspectos conceptuales, procedimentales y actitudinales trabajados en otras partes de la asignatura.</td></tr>
<tr><td>Lectura crítica, análisis e investigación.</td><td>Se trata de actividades en las que el alumno se acerca a los diferentes campos de estudio con una mirada crítica que le permite un acercamiento a la investigación. Se incluyen, a modo de ejemplo, recensiones de libros o crítica de artículos y proyectos de investigación.</td></tr>
<tr><td>Actividades de evaluación.</td><td>Véase información al respecto en el apartado siguiente.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Proceso de Aprendizaje</td><td>

Estudio de Caso real de aplicación práctica: A través de una noticia, video o texto vincular el contenido de la asignatura a la realidad cotidiana y motivar una reflexión previa desde preguntas y afirmaciones expuestas a posteriori en los contenidos.
Contenidos teóricos/Texto Canónico: Desde un texto canónico que es la base de lo que el alumno/a debe saber y "saber hacer" ofrecer elementos (cuadros sinópticos, glosario, imágenes…) que ayuden a su comprensión. El estudio de los contenidos supone también una dimensión práctica expresa.
Foros de Debate: Ofrecer textos referidos en la bibliografía recomendada, o de actualidad, y enlaces que contengan claves desde las que se ofrezcan elementos para la reflexión y contraste de posturas.
Trabajo Colaborativo/WebQuest: Ofrecer líneas de investigación que el alumno pueda elegir y ofrecer claves desde las que poder organizar un trabajo sencillo de investigación progresivo y fundamentado en situaciones cotidianas en el aula con otros compañeros.

</td></tr>
</table>

Orientaciones al estudio	El alumno comenzará el estudio de cada Unidad Didáctica con el "Estudio del caso propuesto" respondiendo a las cuestiones esgrimidas. Las respuestas, en este caso concreto, se plantearán en un chat con objeto de que puedan compartirse con los otros alumnos y el profesor encargado de la materia pueda dirigir el desarrollo de los diálogos y posibles líneas de reflexión que puedan emerger. El contenido de la materia supone la exposición de los principales elementos de la Unidad Didáctica. Mediante diversos cuadros conceptuales y un glosario que se construirá desde la reflexión del texto se plantea una prueba tipo test con objeto de poder valorar la adquisición de dichos contenidos. En cuanto a los foros de debate se ofrecerán algunos textos básicos desde los que poder analizar y reflexionar de forma crítica sobre los contenidos de la asignatura. Se tendrá en cuenta la capacidad de comprensión y contraste con los contenidos de la asignatura. El trabajo que se ofrece de investigación se desarrollará a lo largo de toda la asignatura con lo que en cada unidad didáctica se construirá de manera escalonada. Su seguimiento se hará de manera personalizada y de acuerdo con el profesor que ayudará y guiará al alumno en su gestión.
Resultados de Aprendizaje de la Materia	Al completar de forma exitosa esta materia, el alumno: • Conecta el conocimiento aportado por las diferentes teorías de la Psicología del Aprendizaje y del Desarrollo a los distintos ambientes educativos, describiendo los procesos psicológicos implicados. • Elabora modelos explicativos referidos a las diferentes situaciones de aprendizaje. • Identifica problemas, dificultades y necesidades referidos a los procesos de aprendizaje. • Diseña pautas de intervención en relación con la problemática hallada en distintos contextos de aprendizaje. • Planifica estrategias, actividades y recursos de intervención en el ámbito sensorial, analizando las teorías explicativas y las características específicas del grupo al que va dirigido. • Planifica estrategias, actividades y recursos de intervención en el ámbito motor, relacionándolos con las características individuales y del grupo al que va dirigido. • Planifica estrategias, actividades y recursos de intervención en el ámbito cognitivo relacionándolos con las teorías del desarrollo cognitivo, y las características individuales y del grupo al que va dirigido. • Planifica estrategias, actividades y recursos psicomotrices, relacionándolos con los principios de la educación psicomotriz y las características individuales y del grupo al que va dirigido. • Implementa actividades de intervención en el ámbito sensorial, motor, cognitivo y psicomotor, relacionándolas con los objetivos previstos y con las características de los niños y niñas. • Evalúa el proceso y el resultado de la intervención realizada en el ámbito sensorial, motor, cognitivo y psicomotor, argumentando las variables relevantes en el proceso y justificando su elección. • Planifica intervenciones para favorecer el desarrollo afectivo de los niños y niñas analizando las teorías explicativas y las características individuales y del grupo al que van dirigidas. • Planifica intervenciones para favorecer el desarrollo social de los niños y niñas relacionándolas con los factores influyentes y las características individuales y del grupo al que van dirigidas.

	• Planifica intervenciones para favorecer el desarrollo en valores de los niños y niñas, relacionándolas con las teorías explicativas y las características individuales y del grupo al que van dirigidas. • Planifica intervenciones para favorecer el desarrollo sexual de los niños y niñas, analizando las características evolutivas de la sexualidad infantil y la influencia de los estereotipos sociales. • Programa estrategias de intervención en los trastornos habituales de conducta y los conflictos en las relaciones infantiles, analizando las teorías y técnicas de la modificación de conducta. • Implementa programas y actividades de intervención en el ámbito socioafectivo, relacionándolas con los objetivos, las estrategias metodológicas y el papel del educador o educadora. • Evalúa la intervención realizada en el ámbito socioafectivo justificando la selección de las variables e instrumentos empleados. • Relaciona el papel de los contextos educativos y socializadores de la Educación Infantil. • Analiza los distintos procesos educativos y de aprendizaje, para su aplicación educativa en el aula. • Aplica los modelos de intervención pedagógica y metodológica en el aula. • Diseña estrategias didácticas acordes con las Teorías de la Educación. • Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico. • Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil. • Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña. • Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil. • Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios. • Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.
Resultados de Aprendizaje de la Asignatura	Al completar de forma exitosa esta asignatura, el alumno: • Elabora modelos explicativos referidos a las diferentes situaciones de aprendizaje. • Identifica problemas, dificultades y necesidades referidos a los procesos de aprendizaje. • Diseña pautas de intervención en relación con la problemática hallada en distintos contextos de aprendizaje. • Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico. • Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil. • Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña. • Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil. • Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios. • Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

Plan de Evaluación	En el sistema de evaluación de la Universidad Internacional Isabel I de Castilla, en coherencia con la consecución gradual de competencias y resultados de aprendizaje que se ha descrito en la metodología, se dará preferencia a la evaluación continua complementada con una evaluación final presencial en cada unidad trimestral. Estas evaluaciones finales presenciales permiten obtener garantías respecto a la identidad del estudiante a la que se refiere la Guía de Apoyo para la elaboración de la Memoria de verificación de títulos oficiales universitarios (Grado y máster[1]) y a la veracidad del trabajo realizado durante el proceso de aprendizaje online, puesto que una parte importante de estas pruebas finales consiste en pruebas de verificación de la evaluación continua. Ésta será, por tanto, la vía preferente y recomendada por la Universidad para la obtención de los mejores resultados por parte del estudiante. Sin embargo, es voluntad de esta Universidad ofrecer también una respuesta adecuada para aquellas personas que, por razones personales o profesionales, no pueden hacer un seguimiento de las asignaturas mediante el sistema de evaluación continua. No podemos olvidar que el perfil característico del estudiante de las universidades no presenciales se corresponde con personas de más de 25 años, en muchos casos con otros estudios universitarios y con responsabilidades profesionales y personales que deben compatibilizar con sus estudios online. Teniendo en cuenta ambas perspectivas, el sistema de evaluación de la Universidad Internacional Isabel I de Castilla queda configurado de la siguiente manera: • **Opción 1.** Evaluación continua más evaluación final. Los estudiantes que opten por esta vía podrán obtener hasta el 60% de la nota final a través de las actividades que se planteen en la evaluación continua. El 40% restante se podrá obtener en la prueba de evaluación final que se realizará de manera presencial. Esta prueba tendrá una parte dedicada a la verificación del trabajo realizado por el estudiante durante la evaluación continua (que se corresponde con el 60% de la nota final) y otra parte en la que realizarán diferentes pruebas teórico-prácticas para evaluar las competencias previstas en cada asignatura. La no superación de la parte de verificación implica que la calificación de la evaluación continua no se tendrá en cuenta y, por tanto, el 100% de la nota dependerá del resultado obtenido en la prueba final de evaluación de competencias. • **Opción 2.** Evaluación final. Para los estudiantes que opten por esta vía, el 100% de la nota de la asignatura depende del resultado obtenido en esta prueba de evaluación final. Tanto en el proceso de información previa como en la formalización de la matrícula, el tutor informará de la existencia de esta posibilidad y valorará conjuntamente con cada persona su experiencia previa en la temática de la asignatura y otros factores que puedan influir en el resultado final. Todos los estudiantes, independientemente de la opción seleccionada, tendrán derecho a una convocatoria extraordinaria de la prueba final de evaluación de competencias que se realizará después de finalizadas las pruebas de evaluación final ordinaria del conjunto de tres trimestres. Para los estudiantes de evaluación continua que no hayan superado la verificación y que también hayan suspendido la prueba de evaluación de competencias ordinaria, el 100% de la nota final dependerá del resultado obtenido en esta convocatoria extraordinaria o "Prueba de conjunto".

[1] Versión 0.1 - 22/03/2011 (Disponible en: http://www.aneca.es/content/download/10717/120032/file/verifica_guia_11°324.pdf)

Opciones	Seguimiento de la Evaluación Continua (EC)	Ponderación valor%
Opción 1.	Si	60%
Opción 2.	No	0%

→

Opciones	Examen final de *verificación* de la EC	Examen final de validación de competencias	Total
Opción 1.	Superado.	40%	100%
	No superado.	100%	100%
Opción 2.	No.	100%	100%

Tabla. Sistema de evaluación.

Nota: Si no se supera la *verificación* se pasa de la Opción 1 de evaluación a la Opción 2.

Los alumnos que no superen alguno/s de los exámenes finales trimestrales de validación de competencias pasarán a la evaluación extraordinaria que se celebrará un mes después de cada conjunto de tres trimestres y que se denominará "Prueba de conjunto".

Finalmente, las Prácticas externas y el Trabajo Fin de Grado (TFG) tendrán su propio sistema de evaluación, que se especificará en las Guías docentes correspondientes. El TFG, en todo caso, deberá ser defendido por el estudiante ante una Comisión de Evaluación.

El sistema de evaluación final será común para todas las asignaturas de la materia y se basará en una selección de las pruebas de evaluación más adecuadas para el tipo de competencias que se trabajen. Las pruebas de evaluación, on-line o presenciales, se clasifican de la siguiente forma (Montanero et al., 2006[2]):

1. Pruebas para evaluar competencias relacionadas con la comprensión, análisis, expresión de información (1, 2, 3, 4, 12).
2. Pruebas para evaluar competencias relacionadas con la aplicación de técnicas, procedimientos o protocolos de actuación y resolución de problemas (5, 6, 7, 13).
3. Pruebas para evaluar competencias relacionadas con la capacidad de investigar, pensar o actuar con creatividad y comunicarse verbalmente (8, 9, 12).
4. Pruebas para evaluar otras competencias profesionales, sociales y personales de carácter transversal (6, 9, 10, 11, 12).

[2] Montanero, M.; Mateos, V. L.; Gómez, V.; Alejo, R.: Orientaciones para la elaboración del Plan Docente de una Asignatura. Guía extensa. Badajoz, Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones. 2006

Estrategias Evaluativas	Componentes de las competencias		
	Saber Competencias técnicas	**Saber Hacer Competencias metodológicas**	**Saber ser-estar Competencias sociales y personales**
Pruebas objetivas (tipo test).	x		
Pruebas semiobjetivas (preguntas cortas).	x		
Pruebas de desarrollo.	x		
Entrevista oral (en determinadas áreas).	x		x
Solución de problemas.	x	x	
Análisis de casos o supuestos prácticos.	x	x	x
Registros de observación sistemática.	x		
Proyectos y trabajos.	x	x	x
Entrevista (tutoría ECTS).	x	x	x
Pruebas de ejecución.	x	x	x
Solución de problemas.	x	x	x
Prueba de evaluación presencial.	x	x	x
Otros.			

Tabla. Estrategias o procedimientos de evaluación.

Los procedimientos de evaluación, al igual que ocurre con las actividades, se integran en el Sistema de Garantía Interna de Calidad (SGIC) de esta Universidad, de manera que la información recogida en cada trimestre se tendrá en cuenta en posteriores implementaciones de las asignaturas. La información acerca de la evaluación formará parte del compromiso público de la Universidad Internacional Isabel I de Castilla con sus estudiantes, de manera que las Guías docentes proporcionarán la información precisa sobre cómo se va a realizar el seguimiento de su trabajo y en qué va a consistir el sistema de evaluación de cada asignatura.

El sistema de calificaciones previsto para esta titulación se ajusta al Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y de validez en todo el territorio nacional, que en su artículo 5, respecto al Sistema de calificaciones establece lo siguiente:

- La obtención de los créditos correspondientes a una materia comportará haber superado los exámenes o pruebas de

	evaluación correspondientes. • El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se expresará con calificaciones numéricas, que se reflejarán en su expediente académico junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones, sobre el total de alumnos que hayan cursado los estudios de la titulación en cada curso académico. • La media del expediente académico de cada alumno será el resultado de la aplicación de la siguiente fórmula: suma de los créditos obtenidos por el alumno multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que correspondan, y dividida por el número de créditos totales obtenidos por el alumno. • Los resultados obtenidos por el alumno en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa: 0-4,9: Suspenso (SS). 5,0-6,9: Aprobado (AP).7,0 -8,9: Notable (NT).9,0 -10: Sobresaliente (SB). • Los créditos obtenidos por reconocimiento de créditos correspondientes a actividades formativas no integradas en el plan de estudios no serán calificados numéricamente ni computarán a efectos de cómputo de la media del expediente académico. • La mención de Matrícula de Honor podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia 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.
Sistema de Calificación	Ponderación de la Evaluación Continua dentro del Proceso: 60% • Estudio de Caso Real de aplicación práctica: 10% • Contenidos teóricos/Texto Canónico: 20% • Foros de Debate: 15% • Trabajo Colaborativo/WebQuest: 15% Ponderación de la Evaluación Final dentro del Proceso: 40% • Prueba de Contenidos + Prueba de Validación del Alumno/a

Introducción	Conforme a la Orden ESD/4066/2008, de 3 de noviembre, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Educación Infantil, los ejes temáticos serán los siguientes: • Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa. • Planificación de proyectos y de actividades de carácter lúdico-recreativo en la infancia relacionándolos con las teorías del juego y del momento evolutivo del niño/a. • Determinación de recursos lúdicos. • Implementación y evaluación de actividades lúdicas. • Rol del juego en la animación a la lectura.
Breve Descripción de los Contenidos	**1.** El juego: concepto y teorías 1.1. Concepto y clasificaciones del juego. 1.2. Historia del juego infantil. 1.3. Teorías del juego infantil. 1.4. El juego y el desarrollo del niño. **2.** La planificación de proyectos de intervención lúdica. 2.1. La animación lúdica como actividad socioeducativa en la infancia. 2.2. Elementos de planificación de proyectos y actividades lúdicas. 2.3. Los espacios lúdicos. 2.4. Disposiciones legislativas. **3.** El juego en la escuela 3.1. El juego como eje metodológico. 3.2. Intervención educativa y el juego en el aula. 3.3. El papel del juego en la animación a la lectura. 3.4. Evaluación del juego en la etapa de educación infantil. **4.** Los recursos lúdicos 4.1. Funciones del juguete 4.2. Clasificación de los juguetes. 4.3. Creatividad y juguete. 4.4. La calidad y la seguridad en los juguetes. **5.** Los juegos, clasificación y funciones 5.1. Criterios de clasificación de la actividad lúdica. 5.2. Consideraciones específicas sobre los distintos tipos de juegos. 5.3. ¿Cómo elaborar un fichero de juegos? 5.4. Los juegos y las nuevas tecnologías.

	6. Juego y diversidad. 6.1. Atención a la diversidad. 6.2. Intervención el proceso de integración a través del juego. 6.3. Adaptación de espacios y recursos. 6.4. El juego y el juguete como transmisores de valores.

Bibliografía Básica	**GARVEY, Catherine, *El juego infantil.* Ed. Morata, Madrid 1985.** Es una obra clásica, en la que la autora por primera vez, esclarece el modo mediante el cual el juego ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que le rodea, describiendo sus distintas manifestaciones: juego con movimiento, con objetos, con el lenguaje, con papeles sociales, etc. El objetivo de la obra es mostrar el juego infantil de una forma nueva, exponer su naturaleza sistematizada y regida por reglas que es, a un tiempo, producto y huella de la herencia biológica del hombre y de su capacidad creadora de cultura. La tesis principal que sostiene es que el juego, uno de los más naturales y difundidos fenómenos de la infancia, debe ser reconocido, más que como una actitud, como un tipo particular de comportamiento que se debe potenciar y observar. Las implicaciones de este libro en la práctica educativa son importantes dado que fundamenta la posterior aplicación didáctica y la comprensión del juego como elemento esencial para el parendeizaje en la etapa de educación infantil. Podemos destacar para nuestra asignatura el capítulo I: *¿Qué es el juego infantil?* pp. 9-32; el capítulo IV: *El juego con objetos* pp. 69-93. **MOYLES, J. R., *El juego en la educación infantil y primaria.* Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid 1990.** En esta obra se cuestiona ¿hasta qué punto es verdaderamente valorado el juego por los que intervienen en la educación de los niños y niñas pequeños? ¿Con cuánta frecuencia el juego y la elección de materiales lúdicos se reservan como actividad para cuando éstos hayan acabado de «trabajar», reduciendo así tanto su impacto como su efecto en el desarrollo infantil? Esta obra explora por qué debemos estimular, promover, valorar e iniciar el juego en las aulas y por qué el profesorado debe participar en él. J. A. Moyles utiliza los hallazgos de numerosas investigaciones para la determinación del valor del juego. Se centra en los niños y niñas de cuatro a ocho años, examinando los principios del juego en la educación e indicando el modo de ponerlos en práctica. Proporciona una justificación plena a la inclusión del juego en el curriculum de los primeros años y, a través de ejemplos de estudiantes jugando, y estimula a los maestros/as a revisar su propio pensamiento sobre tales cuestiones. Para nuestra asignatura destacamos la primera parte pp. 15-48. Los dos capítulos que la integran (*Desvelar el msiterio del juego* y *Juego y juego aprendizaje*) nos ayudan a profundizar en lo que es el juego y su vinculación con el aula.
Bibliografía Complementaria	**LIBROS** ANGUERA, M.T., *Manual de prácticas de observación.* Trillas. México, 1983. ID., *Observación en el aula.* Grao. Barcelona, 1988. ARRÁEZ, J. M., *¿puedo jugar yo? El juego modificado. Propuestas para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales.* Proyecto Sur ediciones. Armilla (Granada) 2000 BRUNELLE, L. *La verdadera naturaleza del juego.* Kapelusz. Buenos Aires, 1978. CASCON, P- MARTÍN, C., *La alternativa del juego.* Los libros de la Catarata. Madrid, 1997.

MARTÍNEZ CRIADO, G., *El juego y el desarrollo infantil.* Octaedro. Barcelona 1999.

PAREDES ORTIZ, J., *Juego luego soy: teoría de la actividad lúdica.* Wanceulen. Sevilla, 2003.

RAMSEY, C. *Juegos adaptados para niños con necesidades educativas especiales*. Ministerio de Asuntos Sociales INSS. Madrid 2000.

VIGOTSKI, L.S., *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo. Barcelona, 1979.

ARTÍCULOS

García-Valcárcel Muñoz-Repiso, Ana. "El juego y las nuevas tecnologías". Pixel-Bit: Revista de medios y educación, Nº. 13, 1999. http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n13/n13art/art137.htm

Garaigordobil Landazabal, Maite. "Importancia del juego infantil en el desarrollo humano". Aula de infantil, Nº. 25, 2005, págs. 37-43.

ID. "La perspectiva de Vygotski en la investigación del juego infantil: juego y desarrollo de las funciones psicológicas superiores". Infancia: educar de 0 a 6 años, Nº. 97, 2006, págs. 3-9

Hervás Anguita, Esther. "El juego en educación infantil". Innovación y experiencias educativas. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_6/ESTHER_HERVAS_1.pdf

Linaza Iglesias, José Luis. "El juego es un derecho y una necesidad de la infancia". Bordón. Revista de pedagogía, Vol. 65, Nº 1, 2013 (Ejemplar dedicado a: Juego, educación y aprendizaje: la actividad lúdica en la pedagogía infantil), págs. 103-118.

Ortega Ruiz, Rosario: "Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil". Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development, Nº 55, 1991, pags. 87-102.

ID. "El juego infantil: revisión de la teoría de Vygotski sobre la naturaleza psicológica del juego". Investigación en la escuela, Nº 4, 1988, págs. 19-24.

Otálvaro Garcés, Sandra Jenny."El juego en la dimensión infantil: Aprendizaje e intersubjetividad". Revista de educación y pensamiento, Nº. 18, 2011, págs. 24-33

Ramírez Belmonte, Carmen y Roblizo Colmenero, Manuel Jacinto. "¿Por qué juegan los niños?. El papel del juego en el aprendizaje infantil". Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, Nº. 22, 2007, págs. 295-308

Otros Recursos	http://www.juegoseso.galeon.com/ Al pinchar en la sección "Teorías sobre el juego" se pueden encontrar un resumen de la teorías más importantes relativas al juego infantil. http://www.juegoydesarrollocognitivo.blogspot.com Blog cuyo objeto de estudio es la relación entre juego y desarrollo cognitivo. Ambos enmarcados en el constructivismo, y cuestionados y enriquecidos por la psicología cognitiva, http://scbarbastro.wordpress.com/?ref=spelling En la sección "Escuelas infantiles" se encuentran recursos relativos la distribución d elos espacios en el aula y lagunas ideas para los rincones de juego. http://www.ite.educacion.es/ En la sección recursos se pueden encontrar miles de recursos educativos para el docente. http://www.redpizarra.org/Base/ Wiki participativa de construcción de conocimientos libres para el auto-aprendizaje y la enseñanza especialmente en el ámbito escolar. http://www.elhuevodechocolate.com/ Página en la que se puede encontrar juegos para niños y otras actividades. http://www.ludomecum.com/el-buscador-de-juegos-y-juguetes/ Buscador que contiene alrededor de 700 juguetes clasificados por criterios pedagógicos. http://joguinasegura.coop/es/ Web que informa sobre qué juguete es seguro. Es decir aquel que no pone en peligro la seguridad y la salud de los niños, cumple la normativa e informa eficazmente de los aspectos de uso. http://www.psicologoescolar.com/ Web que contiene ejercicios, juegos, fichas y actividades on-line. http://edutec.rediris.es/ Contiene un apartado de revistas electrónicas y otro de documentos de contenido didáctico. http://tecnum.net/juguetes.htm Ejemplos de juguetes adaptados y modificados para que las personas con discapacidad puedan tener la oportunidad de desarrollar sus conocimientos a través de los juegos.

	http://ticne.es/ Catálogo de Soluciones TIC para niños y niñas con NEAE http://elcisne.org/ Juegos y juguetes para niños y niñas con necesidades especiales. http://www.menudospeques.net/ Página de recursos y juegos para el aula. http://cosasinfantiles.com/ Web que ofrece una amplia tipología de juegos clasificados según su finalidad. http://recursostic.educacion.es/infantil/fantasmin/web/ Web del Ministerio de Educación con recursos para el profesorado y actividades para Educación Infantil.