

## GUÍA DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA

### TALLER DEL JUEGO SIMBÓLICO

#### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

<b>Denominación (español/inglés):</b> TALLER DEL JUEGO SIMBÓLICO/WORKSHOP OF THE SYMBOLIC GAME		
<b>Módulo:</b> ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO ESCOLAR, MATERIALES Y HABILIDADES DOCENTES		
<b>Código:</b> 202010304	<b>Año del plan de estudio:</b> 2010	
<b>Carácter:</b> OPTATIVO	<b>Curso académico:</b> 2016-2017	
<b>Créditos:</b> 6	<b>Curso:</b> 4º	<b>Semestre:</b> 7º
<b>Idioma de impartición:</b> CASTELLANO		

#### DATOS BÁSICOS DEL PROFESORADO

<b>Coordinador/a:</b> INMACULADA GONZÁLEZ FALCÓN				
<b>Centro/Departamento:</b> FACULTAD DE CC. EDUCACIÓN / EDUCACIÓN				
<b>Área de conocimiento:</b> DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN ESCOLAR				
<b>Nº Despacho:</b> 15	<b>E-mail:</b> inmaculada.gonzalez@dedu.uhu.es		<b>Telf.:</b> 959218407	
<b>URL Web:</b>				
<b>Horario tutorías primer semestre<sup>1</sup>:</b>				
<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>
	11.00-12.30		11.00-14.00	
			17.30-19.00	
<b>Horario tutorías segundo semestre: Del 13 de febrero al 24 de marzo</b>				
<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>
	16.00-18.30			11.00-14.30
<b>Horario tutorías segundo semestre: A partir del 27 de marzo</b>				
<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>
		10.00-14.00		
		16.30-18.30		

#### DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

**REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES:** NINGUNO

**COMPETENCIAS:**

<sup>1</sup> El horario de tutorías de ambos semestres puede sufrir modificaciones con posterioridad a la publicación de esta Guía Docente; se recomienda al alumnado consultar las actualizaciones del mismo en los tablones de anuncios de los Departamentos.

**a. Genéricas (G):**

G.2: Resolver problemas y tomar decisiones de forma efectiva.  
G.12: Capacidad de organización y planificación.  
G.20. Conocimiento de otras culturas y de otras costumbres.  
G.21. Conocimiento y comunicación en lenguas extranjeras.  
G.22: Creatividad o capacidad para pensar las cosas desde diferentes perspectivas, ofreciendo nuevas soluciones a los problemas.  
G.26: Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

**b. Específicas (E):**

E.6: 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.  
E.19: 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.  
E.21: 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 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.  
E.30: Participar en la elaboración y seguimiento de proyectos educativos de educación infantil en el marco de proyectos de centro y en la colaboración con el territorio y con otros profesionales y agentes sociales.  
E.48: Afrontar situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multilingües.

**RESULTADOS DE APRENDIZAJE:**

- ❖ Adquirir una base conceptual sólida, que permita conocer, interpretar y valorar la importancia del juego simbólico y el aprendizaje lúdico, desde la óptica del futuro profesional de la enseñanza.
- ❖ Analizar y valorar el uso de espacios y ambientes de aprendizaje que promuevan el juego simbólico en la etapa de educación infantil.
- ❖ Conocer los principales recursos y materiales didácticos que promueven el juego simbólico y la actividad lúdica en educación infantil.
- ❖ Desarrollar las competencias necesarias para diseñar, aplicar y evaluar propuestas pedagógicas y recursos basados en el aprendizaje lúdico y globalizado de la etapa infantil.
- ❖ Desarrollar procesos de reflexión e innovación de la enseñanza a partir del análisis de experiencias educativas lúdicas exitosas.

**METODOLOGÍA**

**Número de horas de trabajo del alumno:**

Nº de Horas en créditos ECTS ( <i>Nº créd. x25</i> ): .....	150
• Clases Grupos grandes: .....	33
• Clases Grupos reducidos: .....	12

**Actividades Formativas**

	Horas	Presencialidad
1.- Actividades docentes presenciales (Presentación oral; sesión magistral)	33	100%
2.- Actividades docentes no presenciales (Análisis de fuentes documentales; eventos científicos y/o divulgativos; lecturas; análisis de vídeos y recursos digitales)	105	0%
4.- Actividades prácticas	0-12	100%

**Metodologías docentes:**

Sesiones Académicas Teóricas	X
Sesiones Académicas Prácticas	X
Conferencias	
Seminarios / Exposición y Debate	X
Trabajos de Grupo/Aprendizaje colaborativo	X
Tutorías Especializadas/Talleres/Prácticas en Laboratorios (Informática, Idiomas)	X
Otro Trabajo Autónomo (Trabajo Individual)	X
Prácticas en instituciones educativas	

**TEMARIO DESARROLLADO**

1. ÁMBITO Y SIGNIFICADO DEL JUEGO EN LA VIDA DEL NIÑO Y LA NIÑA
  - 1.1. Los derechos de los niños y niñas: juego, autonomía y participación.
  - 1.2. La importancia del juego para el desarrollo y aprendizaje de los niños/as.
  - 1.3. Evolución y tipos de juego de 0 a 6 años.
  
2. EL JUEGO SIMBÓLICO COMO RECURSO CLAVE EN EDUCACIÓN INFANTIL
  - 2.1 Función socializadora y pedagógica del juego simbólico.
  - 2.2 El papel del juego simbólico en las propuestas metodológicas.
  - 2.3 El rol de maestro/a en el desarrollo del juego simbólico.

### 3. EL DISEÑO DE RECURSOS Y ESCENARIOS EDUCATIVOS PARA LA REALIZACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

- 3.1 El principio lúdico en la proyección de espacios y ambientes educativos.
- 3.2 Espacios para el juego y contextos de simbolización.
- 3.3 Principales recursos y materiales para jugar y aprender de manera simbólica.
- 3.4 Seguimiento y evaluación del juego simbólico.

### 4. EL JUEGO SIMBÓLICO DESDE UNA PERSPECTIVA PRÁCTICA: LA CIUDAD DEL ARCO IRIS

- 4.1 Jugar para aprender: el escenario alternativo de la Ciudad del Arco Iris.
- 4.2 Metodología y desarrollo del proyecto: funciones y acciones principales.
- 4.3 Evaluación y seguimiento: un compromiso compartido.
- 4.4 Otras experiencias pedagógicas innovadoras en relación al juego simbólico.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### • **General**

- Bañeres, D. et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona Ed. Laboratorio educativo y Graó.
- Prieto, M.A. y Medina, R. (2005). *El Juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones*. Madrid. UNED.
- Ortega, R., Lozano, T., Díaz, M.D y Martín, J. (1993). *Módulo Didáctico 4. Espacios de juego en la educación infantil. Colección de materiales curriculares para la educación infantil*. Sevilla. Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia.
- Ruiz, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona. Ed. Graó.

### • **Específica**

- AAVV (2012). *Observar para interpretar. Actividades de la vida cotidiana para la educación infantil (2-6)*. Barcelona. Ed. Graó.
- AAVV (2012). *Los proyectos de trabajo en el aula. Reflexiones y experiencias prácticas*. Barcelona. ED. Laboratorio educativo y Ed. Graó.
- Vélez. R. (2000). *Jugar y aprender: Talleres y experiencias en Educación Infantil* Barcelona. Octaedro.
- Baques, M. (2003). *600 juegos para Educación Infantil*. Madrid. CEAC.

- Becker, J.; Reid, K.; Steinhaus, P. y Wieck, P. (2000). *Currículo abierto, flexible, creativo y divertido para 3 - 6 años*. Narcea. 2ª edición.
- Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid. Ed. Morata.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid. Ed. Morata
- González, I.; Romero, A. (2008). El Proyecto Ciudad Arco Iris: jugar para aprender, aprender para jugar. En *XXI Revista de Educación*, Vol. 10, pp. 185-202.
- Moyles, J. R. (1998). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Ed. Morata.
- November, J. (1997). *Experiencias de juego con preescolares*. Madrid. Ed. Morata.
- Loos, S.y Metref, K. (2007). *Jugando se aprende mucho. Expresar y descubrir a través del juego*. Ed. Narcea.

• **Otros recursos:**

Web Facultad Ciencias de la Educación: [www.uhu.es/fedu](http://www.uhu.es/fedu)

Web Departamento de Educación: [www.uhu.es/dedu](http://www.uhu.es/dedu)

**Webs de interés para la asignatura:**

<http://www.uhu.es/arcoiris.es>

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación final se conseguirá teniendo en cuenta las puntuaciones obtenidas en cada uno de las siguientes actividades:

Actividad evaluativa	Mínimo	Máximo
Prácticas de aula (análisis de fuentes documentales y del cuento didáctico)	30%	60%
Prueba escrita sobre contenidos teóricos	20%	40%

- Para superar la materia es necesario tener aprobadas ambas partes (prácticas grupales y examen individual).

- Las prácticas de la asignatura consistirán, por un lado, en el dossier de actividades de clase y, por otro lado, en el análisis didáctico de un cuento. Para ello, los estudiantes se dividirán en grupos de trabajo (de unas 4 personas). Tanto las actividades de clase como el análisis del cuento se valorarán con 3 puntos respectivamente. En la evaluación de ambas prácticas se tendrá en cuenta la participación activa del alumnado durante las sesiones de clase y la exposición y defensa que hagan de cada una de ellas.

- El examen teórico escrito se realizará individualmente. No obstante, su preparación también será grupal. Para ello, al final de cada tema el

alumnado sintetizará las ideas claves y contenidos más relevantes. Se discutirá y reflexionará en grupo y se plantearán preguntas que orienten a la preparación del examen teórico a partir de las lecturas de referencia de cada tema. El examen podrá realizarse antes de finalizar el periodo de docencia reglada, aunque la fecha se acordará con los estudiantes para ajustarse a sus necesidades. La evaluación versará fundamentalmente sobre los contenidos teóricos tratados por el alumnado y profesora en las sesiones de clase.

- Será necesario aprobar ambas partes (práctica y examen) para superar la asignatura.

- Siguiendo el principio de individualización, la concreción final las pruebas anteriores puede variar con objeto de atender mejor a las necesidades y demandas del alumnado. No obstante, las adaptaciones serán atendiendo a los criterios de evaluación descritos.

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN ALTERNATIVO

Siguiendo lo prescrito en el artículo 9 de la normativa de evaluación para las Titulaciones de Grados, se articularán modalidades específicas de evaluación para los estudiantes que se encuentren en algunas de las situaciones previstas (estudiantes con discapacidad, estudiantes deportistas de alto nivel o rendimiento, con enfermedad de larga duración, etc). Como norma general, los estudiantes que no puedan asistir a clases por alguna de esas circunstancias deberán realizar un examen escrito final sobre los contenidos teórico-prácticos que se valorará sobre un máximo de 10 puntos. No obstante, en función de las necesidades concretas en cada caso, esta evaluación también podrá sufrir modificaciones para garantizar que el alumno/a pueda llevarla a cabo.

<b>Actividad evaluativa</b>	<b>Valoración %</b>
Examen escrito final sobre contenidos teóricos y prácticos	100%

- En esta opción, se recomienda que el alumnado asista, al menos, a tres tutorías individualizadas para preparar el examen final y la aplicación de los contenidos teóricos.

#### CONVOCATORIAS:

Atendiendo a la normativa de evaluación para las Titulaciones de Grados, el alumno/a tendrá derecho a dos convocatorias por curso académico (normalmente junio/septiembre). En ambas se aplicarán los mismos criterios y técnicas de evaluación. En la convocatoria de septiembre, sin embargo, los alumnos/as se examinarán únicamente de la/s parte/s suspensas en junio. En el siguiente curso académico deberán seguir los criterios de evaluación fijados en la correspondiente guía académica, no pudiéndose computar las partes superadas en cursos académicos anteriores.

#### • Técnicas e instrumentos de evaluación:

- ❖ Confección de carpetas de trabajo en evolución y definitivas.
- ❖ Exposición de conocimientos: defensa oral de las prácticas de la materia.
- ❖ Observación sistemática de las actividades realizadas en la Ciudad del Arco Iris.
- ❖ Pruebas y exámenes.

• **Criterios de evaluación y calificación:**

- ❖ Actitud colaborativa y participación activa en las sesiones teóricas y actividades prácticas.
- ❖ Cumplimiento de las normas y funciones acordadas en clase en relación a las prácticas de la asignatura.
- ❖ Cuidado de los aspectos formales en la presentación y defensa de las pruebas y examen escrito: ortografía, presentación, organización de contenidos... En todo el proceso de evaluación se tendrá especialmente en cuenta la expresión escrita y oral de los alumnos/as.
- ❖ Manejo significativo de los conocimientos más importantes recogidos en el programa.
- ❖ Profundidad en el análisis efectuado.
- ❖ Originalidad e implicación con las ideas que se plantean.
- ❖ Fundamento y rigor de los argumentos expuestos.
- ❖ Relación entre las ideas y aplicación de contenidos-teóricos-prácticos: comparaciones, contrastes, semejanzas...
- ❖ Crítica razonada.
- ❖ Claridad y orden en la exposición.
- ❖ Uso de elementos de síntesis en las producciones: índices, introducción, conclusiones, gráficos, tablas, ilustraciones, etc.
- ❖ Uso y manejo de bibliografía pertinente.

**MECANISMOS DE CONTROL Y SEGUIMIENTO**

- ❖ Participación activa en las clases teóricas y prácticas de la materia.
- ❖ Revisión durante el proceso de las producciones hasta su versión definitiva: tutorías personales.
- ❖ Informes de evaluación cualitativos y dialogados: tutorías en equipo.
- ❖ Guías de trabajo, documentos específicos y orientaciones precisas para facilitar el tratamiento de los contenidos.
- ❖ Sesiones concretas de clase para revisar y reorientar la dinámica de trabajo.

**ORGANIZACIÓN DOCENTE SEMANAL PRIMER SEMESTRE**

SEMANA	Nº horas				Contenidos teóricos/prácticos		Nº horas tutorías especializadas	Entrega/exposición prevista de trabajos y/o actividades	Nº de horas pruebas evaluación	Otras (añadir cuantas sean utilizadas)
	Gran Grupo	Grupo reducido			Gran Grupo	Grupo reducido				
		A	B	C						
<b>26-30 septiembre</b>	2				X					
<b>3-7 octubre</b>	4				Tema 1	Tema 1				
<b>10-14 octubre</b>	2	2			Tema 1	Tema 1	2			
<b>17-21 octubre</b>	2		2		Tema 2	Tema 2				
<b>24-28 octubre</b>	2	2			Tema 2	Tema 2				
<b>31 octubre-4 noviembre</b>	2		2		Tema 2	Tema 2	2			
<b>7-11 noviembre</b>	2	2			Tema 3	Tema 3		2		
<b>14-18 noviembre</b>	2		2		Tema 3	Tema 3				
<b>21-25 noviembre</b>	2	2			Tema 3	Tema 3				
<b>28 noviembre-2 diciembre</b>	2		2		Tema 3	Tema 3	2			
<b>5-9 diciembre</b>	2	2			Tema 4	Tema 4				
<b>12-16 diciembre</b>	2		2		Tema 4	Tema 4				
<b>19-22 diciembre</b>	Vacaciones Navidad									
<b>23 diciembre-8 enero</b>	2	2					2			
<b>9-13 enero</b>	2		2					Análisis didáctico del cuento	2	
<b>16-23 enero</b>	3							Análisis final de actividades de clase	2	
<b>Total horas</b>	<b>33</b>	<b>12</b>	<b>12</b>							

Días festivos: 12 de octubre (fiesta nacional de España), 2 de noviembre (lunes siguiente al día de Todos los Santos); 7 de diciembre (lunes siguiente al día de la Constitución), 8 de diciembre (día de la Inmaculada)