

ANEXO II

MODELO ANEXO GUIA DOCENTE PARA ADAPTACIÓN A LA DOCENCIA EN LOS ESCENARIOS DE DOCENCIA A Y B PARA EL CURSO ACADÉMICO 2021-22

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL			
Asignatura: Taller de Juego Simbólico			
Curso	4º	Cuatrimestre	Primero
ESCENARIO A			
Adaptación del temario a la Docencia Mixta o Híbrida			
Se mantienen los mismos contenidos que en la guía de la asignatura			
Adecuación actividades formativas y metodologías docentes			
Actividades Formativas	Formato (presencial/online)	Metodología docente Descripción	
Actividades docentes presenciales (eventos científicos y/o divulgativos; exposiciones y debates; seminarios; exposición de trabajos; etc.)	Presencial/Online	Clases magistrales participativas realizadas presencialmente o a través de videoconferencia por zoom. Para aumentar la participación se abrirá un foro participativo sobre los contenidos que se estén impartiendo en cada momento.	
Actividades prácticas presenciales (trabajos en grupo, debates, diseño de arquitecturas lúdicas efímeras, etc).	Presencial	Consistirán en el diseño, montaje y experimentación de una arquitectura lúdica efímera. En ellas el alumnado deberá analizar el contexto educativo, espacio y características del alumnado al que se dirige la propuesta, realizar un boceto de arquitectura lúdica seleccionando recursos y materiales y finalmente diseñarla y llevarla a cabo. Se valorará su participación activa mediante presentación de pequeños informes y aportaciones grupales e individuales. Siempre que las medidas sanitarias adoptadas lo permitan, las sesiones prácticas o en pequeño grupo de la materia serán presenciales. Si el aforo a utilizar no fuera suficiente para garantizar las medidas de seguridad, el grupo se dividirá, y las clases se grabarán para que el resto del alumnado pueda seguirlas en directo o de manera asincrónica, subiéndose la grabación a la moodle.	
Actividades docentes no presenciales (recensión bibliográfica; tutorías; preparación de materiales; debate virtual, etc.)	Online	Las actividades teórico-prácticas descritas anteriormente permitirá el trabajo continuo de los contenidos por parte del alumnado y el seguimiento de su evolución y aprendizajes. Para esto último, se definen también otras pruebas, tanto síncronas como asíncronas.	

Adaptación sistemas de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

Prueba de evaluación	Formato (presencial/online síncrono o asíncrono)	Descripción	Porcentaje
Documentos propios (informe de prácticas)	Online asíncrono	Integrará las actividades grupales de análisis de fuentes documentales y actividades realizadas en las distintas sesiones de clase (40%) así como la reflexión personal sobre una cuestión objeto de análisis planteada por la profesora (10%)	50%
Resolución de problemas	Online asíncrono	El alumnado deberá analizar el caso planteado sobre el juego en primer o segundo ciclo de educación infantil y diseñar y llevar a cabo una arquitectura lúdica efímera. Realizará el registro y mediante la documentación pedagógica visual e integrará todo ello en un informe final que subirá a la Moodle de la asignatura	50%

SISTEMA DE EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Prueba de evaluación	Formato (presencial/online síncrono o asíncrono)	Descripción	Porcentaje
Examen	Presencial	Se realizará una prueba de dominio de los contenidos de la asignatura mediante preguntas cortas teóricas de manera presencial garantizando las medidas sanitarias.	40%
Prueba escrita de respuesta abierta	Presencial	Se realizará una prueba de dominio de los contenidos prácticos de la asignatura mediante la resolución de un caso práctico.	30%
Producción multimedia	Online asíncrono	Elaboración de un recurso audiovisual sobre el diseño de arquitectura lúdica efímera contextualizada en primer o segundo ciclo de educación infantil	30%

Para la convocatoria ordinaria II, se mantendrá las notas de las actividades aprobadas durante el curso en evaluación continua, debiendo presentar los trabajos pendientes o realizar las pruebas de evaluación no superadas.

ESCENARIO B

Adaptación del temario a la Docencia On-line

Se mantienen los mismos contenidos que en la guía de la asignatura

Adecuación actividades formativas y metodologías docentes

Actividades Formativas	Formato (presencial/online)	Metodología docente Descripción
Actividades docentes presenciales (eventos científicos y/o divulgativos; exposiciones y debates; seminarios; exposición de trabajos; etc.)	Online	Clases magistrales participativas realizadas a través de videoconferencia por zoom. Para aumentar la participación se abrirá un foro participativo sobre los contenidos que se estén impartiendo en cada momento.
Actividades prácticas presenciales (trabajos en grupo, debates, diseño de arquitecturas lúdicas efímeras, etc).	Online	Consistirán en el diseño, montaje y experimentación de una arquitectura lúdica efímera. En ellas el alumnado deberá analizar el contexto educativo, espacio y características del alumnado al que se dirige la propuesta (supuesto práctico) y, realizar un boceto de arquitectura lúdica seleccionando recursos y materiales. Se valorará su participación activa mediante presentación de pequeños informes y aportaciones grupales e individuales. Siempre que las medidas sanitarias adoptadas lo permitan, el alumnado tratará de llevar a la práctica su arquitectura y de que algún niño/a de su entorno vivencie la propuesta. De no ser posible, el alumnado expondrá su hipótesis de deriva lúdica.
Actividades docentes no presenciales (recensión bibliográfica; tutorías; preparación de materiales; debate virtual, etc.)	Online	Las actividades teórico-prácticas descritas anteriormente permitirá el trabajo continuo de los contenidos por parte del alumnado y el seguimiento de su evolución y aprendizajes. Para esto último, se definen también otras pruebas, tanto síncronas como asíncronas.

Adaptación sistemas de evaluación

ASIGNATURA TEÓRICO-PRÁCTICA

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

Prueba de evaluación	Formato (presencial/online)	Descripción	Porcentaje

	síncrono o asíncrono)			
Documentos propios (informe de prácticas)	Online asíncrono	Integrará las actividades grupales de análisis de fuentes documentales y actividades realizadas en las distintas sesiones de clase (40%) así como la reflexión personal sobre una cuestión objeto de análisis planteada por la profesora (10%)	50%	
Prueba escrita de respuesta abierta	Online asíncrono	El alumnado deberá analizar el caso planteado sobre el juego en primer o segundo ciclo de educación infantil y diseñar y llevar a cabo una arquitectura lúdica efímera. Cuando sea posible lo aplicará con niños/as de su entorno y cuando no, expondrá la hipótesis de deriva lúdica. Realizará el registro mediante la documentación pedagógica visual e integrará todo ello en un informe final que subirá a la Moodle de la asignatura	50%	

SISTEMA DE EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Prueba de evaluación	Formato (presencial/online síncrono o asíncrono)	Descripción	Porcentaje
Examen	Online síncrono	Se realizará una prueba de dominio de los contenidos de la asignatura mediante preguntas cortas teóricas de manera presencial garantizando las medidas sanitarias.	40%
Prueba escrita de respuesta abierta	Online síncrono	Se realizará una prueba de dominio de los contenidos prácticos de la asignatura mediante la resolución de un caso práctico.	30%
Producción multimedia	Online asíncrono	Elaboración de un recurso audiovisual sobre el diseño de arquitectura lúdica efímera contextualizada en primer o segundo ciclo de educación infantil	30%

Para la convocatoria ordinaria II, se mantendrá las notas de las actividades aprobadas durante el curso en evaluación continua, debiendo presentar los trabajos pendientes o realizar las pruebas de evaluación no superadas.