

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA
Taller de Juego Simbólico

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA		
Denominación (español/inglés): TALLER DEL JUEGO SIMBÓLICO/WORKSHOP OF THE SYMBOLIC GAME		
Módulo: ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO ESCOLAR, MATERIALES Y HABILIDADES DOCENTES		
Código: 202010304	Año del plan de estudio: 2010	
Carácter: OPTATIVO	Curso académico: 2021-2022	
Créditos: 6	Curso: 4 ^o	Semestre: 7 ^o
Idioma de impartición: CASTELLANO		

DATOS BÁSICOS DEL PROFESORADO		
Coordinador/a: INMACULADA GONZÁLEZ FALCÓN		
Centro/Departamento: FACULTAD DE EDUCACIÓN, PSICOLOGÍA Y CIENCIAS DEL DEPORTE		
Área de conocimiento: DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN ESCOLAR		
Nº Despacho: 15	E-mail: inmaculada.gonzalez@dedu.uhu.es	Telf.: 959218407
URL Web:		
Horario tutorías primer semestre ¹ : Lunes de 11.30 a 14.00 y de 16.00 a 18.00. Viernes de 10 a 11.30 Horario tutorías segundo semestre: Miércoles de 10 a 14.00 y de 16.00 a 18.00h		
Horario de enseñanza de la asignatura: https://www.uhu.es/fedu/contents/iacademica/2122/docs/horarios/horarioAnual-graeduci.pdf		
OTRO PROFESORADO:		
Nombre y apellidos:		
Centro/Departamento:		
Área de conocimiento: DIDÁCTICA Y ORGANIZACIÓN ESCOLAR		
Nº Despacho:	E-mail:	Telf.:
Horario tutorías primer semestre: Horario de tutorías primer cuatrimestre. Horario tutorías segundo semestre:		

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

¹ 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 el tablón de anuncios del Departamento de Pedagogía.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES: NINGUNO

COMPETENCIAS:

GENÉRICAS:

- G.2: Resolver problemas y tomar decisiones de forma efectiva.
G.12: Capacidad de organización y planificación.
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.

ESPECÍFICAS:

- 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.

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.

NÚMERO DE HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO:

Nº de Horas en créditos ECTS (Nº créd. x25):	150
Clases Grupos grandes:	33
Clases Grupos reducidos:	12
Trabajo autónomo o en tutoría	105

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	Horas	Presencialidad
1.- Actividades docentes presenciales (eventos científicos y/o divulgativos; exposiciones y debates; seminarios; exposición de trabajos; etc.)	33	100%
2.- Actividades docentes no presenciales (recensión bibliográfica; tutorías; preparación de materiales; debate virtual, etc.)	105	0%
4.- Actividades prácticas	12	100%

Las actividades formativas anteriores se concretarán en las siguientes:

- Análisis grupal de la documentación bibliográfica obligatoria (libro de referencia más ponencias, vídeos y artículos o capítulos adicionales vinculados a cada tema principal).
- Diseño, aplicación y evaluación de una arquitectura lúdica efímera o una propuesta lúdica similar.

Para el desarrollo de las actividades formativas, el alumnado se dividirá por grupos de trabajo de 4-6 estudiantes y elaborará una carpeta de trabajo donde irá dando cuenta de todas las actividades realizadas y expuestas en clase. Las actividades teórico-prácticas se podrán llevar a cabo tanto en gran grupo como en pequeño grupo, aunque estas últimas se utilizarán preferentemente para el seguimiento de las tareas prácticas. Cuando las actividades prácticas se lleven a cabo en colaboración con centros educativos, se terminarán de perfilar atendiendo también a sus necesidades e intereses. Únicamente se permitirán faltas excepcionales y debidamente justificadas. En la colaboración con los centros, ello supondrá la recuperación del trabajo implementado en los términos acordados por el profesorado.

El desarrollo teórico-práctico del que se compone la asignatura está apoyado en diferentes materiales de consulta para el alumnado (material PowerPoint, artículos de investigación, capítulos de libro, informes, recursos audiovisuales, etc.). Asimismo, podrá hacer uso de este material a través de la plataforma moodle o por cualquier otro medio que se estime oportuno.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Sesiones Académicas Teóricas	X
Sesiones Académicas Prácticas	X
Conferencias	
Seminarios / Exposición y Debate	X
Trabajos de Grupo	X
Tutorías Especializadas/Talleres/Prácticas en Laboratorios (informática, idiomas, etc.)	
Otro Trabajo Autónomo (Trabajo Individual)	X

PROGRAMA DE CONTENIDOS

BLOQUE 1. TEÓRICO

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 Y PRESIMBÓLICO

- 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 CONFIGURACIÓN DE ARQUITECTURAS LÚDICAS EFÍMERAS

- 4.1 Jugar para aprender: el escenario alternativo de la Ciudad del Arco Iris.
- 4.2 Otras experiencias pedagógicas innovadoras en relación al juego simbólico. La perspectiva de las escuelas de Reggio Emilia
- 4.3 La documentación como recurso clave de la innovación y configuración de arquitecturas lúdicas efímeras.

BLOQUE 2.- PRÁCTICO

En este bloque se sintetiza el contenido de carácter práctico que acompañará al desarrollo teórico de la materia y se corresponderá con las diferentes actividades formativas mencionadas anteriormente. Las actividades prácticas se aplicarán en pequeño grupo, aunque también se podrá disponer de las sesiones en gran grupo que sean necesarias para llevarlas a cabo.

1. Análisis de la documentación bibliográfica obligatoria: Ruiz, A. y Abad, J. (2011). El juego simbólico. Barcelona. Graó.

Se utilizará el libro de referencia obligatoria. Cada uno de sus capítulos se trabajará a partir de distintas dinámicas de grupo que permitirá ahondar en los siguientes contenidos:

- Sesión práctica 1.- La formación del símbolo.
- Sesión práctica 2.- El juego pre-simbólico.
- Sesión práctica 3.- La simbología del juego.
- Sesión práctica 4.- El juego simbólico.
- Sesión práctica 5.- Realidad y fantasía en el juego simbólico
- Sesión práctica 6.- Espacios de juego simbólico
- Sesión práctica 7.- Contexto de simbolización (0-3 años)
- Sesión práctica 8.- Contextos de simbolización (0-6 años)

2. Diseño, aplicación y evaluación de una arquitectura lúdica efímera o una propuesta lúdica similar.

- Sesión práctica 9. Boceto inicial, propuesta de materiales y organización de elementos
- Sesión práctica 10. Rediseño de la propuesta y elaboración de instrumentos de evaluación.
- Sesión práctica 11. Diseño definitivo y montaje. Prueba piloto
- Sesión práctica 12. Aplicación de la propuesta lúdica
- Sesión práctica 13. Evaluación de la actividad implementada

BIBLIOGRAFÍA

• Básica

- Bañeres, D. et al. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona. Laboratorio educativo y Graó.
- 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.
- Prieto, M.A. y Medina, R. (2005). *El Juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones*. Madrid. UNED.
- Ruiz, A. y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona. Graó.

• Otro material bibliográfico

- 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
- 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.
- Red territorial de educación infantil en Cataluña (2012). *Documentar, una nueva mirada*. Barcelona. Octaedro-Rosa Sensat.
- 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

Web Departamento de Educación: www.uhu.es/dedu

Webs de interés para la asignatura:

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

<http://www.reggiochildren.it/centro-internazionale-loris-malaguzzi/>

Moodle de la asignatura

SISTEMA DE EVALUACIÓN

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

Actividad evaluativa	Valoración
Carpeta de trabajo o portafolio (análisis de fuentes documentales, sesiones de clase, seminarios y exposiciones)	50%

Diseño, aplicación y evaluación de una arquitectura lúdica efímera o práctica lúdica similar	50%
--	-----

CONVOCATORIAS:

Convocatoria ordinaria I o de curso. La evaluación del temario se hará de la siguiente manera:

- **A) Análisis de las lecturas y material bibliográfico de consulta obligatoria (50%):**
Cada tema teórico irá acompañado de unas lecturas obligatorias: capítulos del libro “El juego simbólico” y algunos artículos o materiales adicionales seleccionados por el profesorado de la asignatura. Dichas lecturas servirán para reforzar o completar los contenidos básicos de la asignatura. En cada tema se especificarán algunas preguntas y categorías que guiarán el análisis a realizar por el alumnado. El análisis de tales documentos se irá realizando en las distintas sesiones prácticas fijadas para ello. El alumnado emitirá un informe grupal de cada lectura, así como una reflexión individual del conjunto de contenidos teórico-prácticos trabajados. Dichos informes se incluirán en la carpeta de trabajo o portafolio que el alumnado deberá entregar vía moodle en la fecha prevista para ello.
- **B) Diseño, aplicación y evaluación de una arquitectura lúdica efímera o práctica lúdica similar**
Cada grupo de trabajo diseñará una arquitectura lúdica efímera o propuesta de juego similar a ésta. Siempre que sea posible, se contextualizará en un centro educativo o en la Ciudad del Arcoiris. En caso contrario, se trabajará con casos prácticos hipotéticos. Cada grupo aplicará la parte de documentación realizada anteriormente (actividad formativa A) a su diseño y se encargará de definir los materiales, organización y estructura de su arquitectura. Para ello, también tendrá en cuenta los intereses y necesidades de la comunidad educativa en la que se contextualice la actividad, así como los principios vinculados a la documentación pedagógica visual y la dimensión estética de las arquitecturas lúdicas. El alumnado deberá aplicar la propuesta lúdica con niños y niñas de primer o segundo ciclo de educación infantil, pudiendo contactar para ello con algunas escuelas infantiles o con niños y niñas de su entorno. Tanto la fase de diseño, como de montaje, aplicación y evaluación de la arquitectura se incluirán en la carpeta de trabajo a entregar al final de la asignatura vía moodle (en la fecha prevista para ello).

Para aprobar la asignatura, el alumnado deberá sumar una calificación mínima de 5 sobre 10 entre todos los apartados (A y B) y se atenderá especialmente a uso del plagio, tomándose las medidas sancionadoras recogidas en la normativa general de evaluación de la Universidad de Huelva. Igualmente, considerando los acuerdos del equipo docente de la titulación de 07/07/2015, el incumplimiento de normas de ortografía, puntuación y expresión en prácticas, trabajos y exámenes influirá negativamente en la evaluación y, en algunos casos, podrá conllevar suspender la asignatura.

No se contempla la realización de exámenes parciales de la asignatura.

Para la obtención de la mención “matrícula de honor”, el alumnado debe superar todos los apartados con la máxima calificación demostrando sobresalir por sus aportaciones y reflexiones. El profesorado podrá solicitar, además, una prueba final excepcional si así lo considera oportuno.

Siguiendo el principio de individualización, el diseño final de las pruebas anteriores podrá 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.

Convocatoria ordinaria II o de recuperación de curso:

Será la misma que la de la convocatoria ordinaria I con la siguiente apreciación: el estudiante se examinará únicamente de la/s parte/s suspensas en la convocatoria ordinaria I.

Convocatoria ordinaria III o de recuperación en curso posterior (diciembre)

El alumnado deberá evaluarse de todos los contenidos de la asignatura (independientemente de si había aprobado alguna parte en las convocatorias anteriores). Para la evaluación de la parte práctica de la materia, se realizará una prueba individual de conocimientos tanto teóricos como prácticos.

En caso de un nuevo año académico se inicia el proceso. No se conservan las calificaciones del curso anterior.

Convocatoria extraordinaria para la finalización del título.

(Conforme al sistema de evaluación vigente en el curso académico inmediatamente anterior).

MODALIDADES DE EVALUACIÓN:

Evaluación continua:

La evaluación continua se llevará a cabo siguiendo las directrices recogidas al inicio de este apartado. Las convocatorias I y II estarán basadas preferentemente en la evaluación continua.

Evaluación única final:

De acuerdo al artículo 8 del *Reglamento de evaluación para las titulaciones de grado y máster oficial de la Universidad de Huelva*, aprobada el 13 de marzo de 2019, los estudiantes tendrán derecho a acogerse a una Evaluación única final.

Para acogerse a la evaluación única final, el estudiante, en las dos primeras semanas de impartición de la asignatura, lo solicitará al profesorado responsable por correo electrónico o según el procedimiento que se establezca en la guía docente de la asignatura. En este caso, el estudiante será evaluado en un solo acto académico que incluirá todos los contenidos desarrollados en la asignatura, tanto teóricos como prácticos, y que se realizará en la fecha de la convocatoria de evaluación ordinaria.

La/s prueba/s que formarán parte de la evaluación única final (100%) son:

- Examen escrito final sobre contenidos teóricos y prácticos. Valoración 100%

La prueba escrita, se basa en los contenidos del programa en base a cuatro preguntas teóricas (dos desarrollo y dos concretas) más dos de aplicación práctica.

Tendrá una duración máxima de 2h. y no permite el uso de material de consulta.

El alumnado dispondrá de la documentación obligatoria e instrucciones colgadas en moodle para preparar su evaluación.



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Graduado/a en Educación Infantil
Guía didáctica de la asignatura "Taller de Juego Simbólico"

