

**Grado en Educación Infantil**

---

**Curso 2021/22**

**Guía Docente de**

**TRABAJO EN LUDOTECA  
Modalidad Semipresencial**



**ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE MAGISTERIO  
FRAY LUIS DE LEÓN**



## 1. Datos descriptivos de la Asignatura

<b>Nombre:</b>	TRABAJO EN LUDOTECA
<b>Módulo:</b>	OPTATIVIDAD
<b>Materia:</b>	OPTATIVIDAD A
<b>Carácter:</b>	OPTATIVO
<b>Código:</b>	EIE13
<b>Curso:</b>	4º
<b>Duración (Semestral/Anual):</b>	SEMESTRAL
<b>Nº Créditos ECTS:</b>	4
<b>Prerrequisitos:</b>	NINGUNO
<b>Modalidad:</b>	SEMIPRESENCIAL
<b>Responsable docente:</b>	Mª Nieves Barahona Esteban
<b>Dra. Lic. en:</b>	Psicología
<b>Diplomada en:</b>	Trabajo Social
<b>Máster en:</b>	Máster Universitario en Bioética y Formación
<b>Líneas de investigación:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Aplicaciones de la Psicología positiva a lo largo del ciclo vital</li><li>- Procesos de evaluación e intervención en discapacidad, dependencia y at. a la diversidad</li></ul>
<b>Publicaciones recientes:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Barahona, M.N., Cabaco, A.S. y Urchaga, J.D. (2013). PIC program: implementation of the Positive Instructional Cognition in improving vital skills and quality of life. <i>Atención Primaria</i>, Vol. 45, 105. ISSN: 0212-6567.</li><li>- Martín, L. y Barahona, M.N. (2015). Desarrollo emocional y social en un grupo de personas con discapacidad intelectual. <i>Cuadernos de psiquiatría y psicoterapia del niño y del adolescente</i>, 60, 45-51. ISBN: 1575-5967.</li><li>- Pérez-Lancho, M.C., Barahona, M.N., Fernández, L.M., Cabaco, A.S., Sánchez, E. &amp; Urchaga, J.D. (2017). Entrenamiento de la memoria en personas mayores con diabetes mellitus tipo 2. <i>Psychology, Society and Education</i>, 9(3), 381-391.</li></ul>
<b>Lengua en la que se imparte:</b>	español

En el curso 2021/2022, de manera general y como consecuencia de la situación sanitaria actual será de aplicación lo dispuesto en el Anexo I de esta Guía docente, para el escenario “Nueva normalidad”.

En caso de que las circunstancias sanitarias lleven a un nuevo confinamiento, será de aplicación lo dispuesto en el Anexo II de esta Guía para el escenario “Confinamiento”.

## 2. Objetivos y competencias

### 2.1 OBJETIVOS

Los objetivos principales que se pretenden que alcancen los alumnos son los siguientes:

1. Estudiar el concepto y las características de ludoteca.
2. Saber organizar los espacios, recursos y tiempos.
3. Adquirir técnicas e instrumentos para una correcta observación y evaluación de la actividad lúdica.
4. Conocer el papel de la ludoteca en la educación infantil.
5. Estudiar el concepto juguete, su clasificación y diferenciar los tipos de juguetes.
6. Reconocer los juguetes educativos.

### 2.2 COMPETENCIAS BÁSICAS

- ✓ CB-1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- ✓ CB-2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean 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.
- ✓ CB-3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.



- ✓ CB-4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- ✓ CB-5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### 2.3 COMPETENCIAS GENERALES

- ✓ CG-2 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-3 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-4 Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. Saber observar sistemáticamente contextos de aprendizaje y convivencia y saber reflexionar sobre ellos.
- ✓ CG-5 Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
- ✓ CG-6 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-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.

### 2.4 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- ✓ CT-1. Desarrollar la responsabilidad y el compromiso ético con la tarea docente buscando siempre la capacidad crítica y creativa en el análisis, planificación y realización de tareas, como fruto de un pensamiento flexible y divergente.
- ✓ CT-2 Dominar la comunicación oral y escrita en lengua nativa.

- ✓ CT-4 Capacidad de adaptarse a nuevas situaciones en una sociedad cambiante y plural.
- ✓ CT-5 Capacidad para trabajar en equipo de forma cooperativa, para organizar y planificar el trabajo, tomando decisiones y resolviendo problemas, tanto de forma conjunta como individual analizando y evaluando tanto el propio trabajo como del trabajo en grupo.
- ✓ CT-6 Adquirir capacidad de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor especialmente en la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- ✓ CT-7 Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones, en contextos tanto locales como nacionales e internacionales.
- ✓ CT-8 Desarrollar una actitud abierta y crítica ante las nuevas tecnologías para utilizar diversas fuentes de información, para seleccionar, analizar, sintetizar y extraer ideas importantes y gestionar la información.
- ✓ CT-9 Capacidad en el manejo y uso de las TIC's especialmente en la selección, análisis, evaluación y utilización de distintos recursos en la red y multimedia.
- ✓ CT-10 Respetar los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, los Derechos Humanos, los valores del humanismo cristiano, los principios medioambientales y de cooperación al desarrollo que promuevan un compromiso ético en una sociedad global, intercultural, libre y justa donde prevalezca por encima de todo, la dignidad del hombre.

## 2.5 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- ✓ CE-4 Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.
- ✓ CE-5 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.
- ✓ CE-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.



- ✓ CE-7 Identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.
- ✓ CE-9 Adquirir recursos para favorecer la integración educativa de estudiantes con dificultades

## 2.6 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- El alumno, en las asignaturas que componen la materia, es capaz de identificar los conceptos básicos en el campo de estudio ligados a profundizar en desempeños de competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales.
- El alumno es capaz de entender que la educación permite favorecer el bienestar y la satisfacción personal de las personas, facilitando la formación de una auto-imagen positiva, a través del juego.
- El alumno es capaz de utilizar e interpretar diferentes procedimientos que le informen sobre los procesos globales del desarrollo evolutivo de los niños y la puesta en práctica de estrategias de intervención, cuando aparecen alteraciones en el mismo.
- El alumno mantiene una actitud de aprendizaje y motivación para profundizar en las diferentes propuestas aplicadas de la Materia.

## 3. Contenidos de la asignatura

### 3.1 PROGRAMA

Tema 1: Fundamentos conceptuales de la ludoteca. Características. Ludoteca escolar.

Tema 2: Actividades lúdicas.

Tema 3: Organización, espacios, recursos y tiempos.

Tema 4: Observación y evaluación de la actividad lúdica.

Tema 5: Noción y tipos de juguetes.

### 3.2 BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS Y ENLACES

- AA.VV.: *Educación preescolar: métodos, técnicas y organización*. CEAC.
- Albasini, M. (2001). *Juegos en el parque*. Step Two, S.A.
- Andraud, A. (1981): *Los ejercicios de lenguaje en el parvulario*. Médica y Técnica.
- Artiga, C. (1984): *El material escolar*. Vic. Eumo.
- Bernal, J. A. (2002). *Juegos y deportes con material alternativo*. Editorial Wanceulen,
- Bernal, J. A. (2002). *Juegos y deportes de aventura*. Editorial Wanceulen.
- Bernal, J. A. (2002). *Juegos y deportes de otros países*. Editorial Wanceulen.
- Borja, M. de (2000). *Las Ludotecas: Instituciones de juegos*. Ediciones Octaedro, S. L.
- Borja, M. de (2012). *El juego en las ludotecas y en los patios escolares*. Octaedro.
- Díez, M. C. (1995): *La oreja verde de la escuela. Trabajo por proyectos en Educación Infantil*. Proyecto Didáctico Quirón/ La Torre.
- Domènech, J. y Viñas, J. (2007). *La organización del tiempo y del espacio en el centro educativo*. Graó.
- Domínguez, G. (2000). *Proyectos de trabajo. Una escuela diferente*. Ed. La Muralla.
- Francia, A. y Martínez, O. (1999). *Juegos y dinámicas*. Ediciones San Pablo.
- Fuste, X. (2001). *Juegos de iniciación a los deportes colectivos*. Editorial Paidotribo, S. L.
- Galeano, A.E. y Cardona, J.I. (2011). *Ludoteca. Más allá del juego*. Espacio logopédico.
- Garrido, J. M. (2000). *Más de 100 juegos para aprender en diversidad*. Centro de Profesores y de Recursos de Albacete.
- Giacone, E. y Schivetta, M. (2002). *Un juego al día. 1.183 juegos para todos los gustos y edades*. Editorial CCS.
- Girón, F. J. y Gómez, M. A. (2001). *Teoría de los juegos*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Guitart, R. M. (2001). *Jugar y divertirse sin excluir: Recopilación de juegos no competitivos*. Editorial Grao.
- Jardi, C., Rius y Sans, J. (2001). *1000 ejercicios y juegos con material alternativo*. Editorial Paidotribo, S. L.



- Kamii, C. (1988): *Juegos colectivos en la primera enseñanza: implicaciones de la teoría de Piaget*. Visor.
- Ketele, J.M. de (1984): *Observar para educar*. Visor.
- Laguía, M.J. y Vidal, C. (2008). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Graó.
- Lamata, R. y Domínguez, R. (2003). *La construcción de procesos formativos en educación no formal*. Narcea.
- López, M. y Villegas, J. (2016). *Organización y animación de ludotecas*. CCS.
- Murillo, B. y Gadea, E. (2000). *Juegos infantiles sobre los derechos humanos*. Mugarik Gabe.
- Ortega, R. (1994). *Jugar y aprender*. Díada.
- Pablo, P. y Trueba, B. (1994). *Espacios y recursos para mí, para tí, para todos*. Escuela Española.
- Pelegrín, A. (1997). *Poesía española para niños*. Ed. Alfaguara.
- Salgado, J.A. y Fernández, J.L. (2011). *Ludotecas. Conceptos y claves para su creación y gestión*. Aenor ediciones.
- Saussois, N. du (1982): *Actividades en talleres para guarderías y preescolar*. Organizar/animar. Cincel- Kapelusz.
- Savater, F.: *El valor de educar*. Ed. Ariel
- Schiller, P. y Rossano, J. (1990). *500 actividades para el currículo de Educación Infantil*. Madrid. Narcea.
- Trueba, B. (1989). *Talleres integrales en educación infantil. Una propuesta de organización del escenario escolar*. Ediciones La Torre.
- Vopel, K. W. (2001). *El animador competente. Teoría y praxis de los juegos de interacción*. Editorial CCS.
- Wagner, B.J. y Stunard, E.A. (1986): *Cómo hacer fácilmente material didáctico*. CEAC.



#### 4. Indicaciones Metodológicas

Para el escenario “Nueva normalidad” consultar Anexo I.

Para el escenario “Confinamiento” consultar Anexo II.

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Clase magistral:** mediante la clase magistral el profesor de la asignatura expondrá y explicará a los alumnos los contenidos principales de la misma, fomentando la participación y la opinión crítica de los alumnos.
- **Debates:** la proposición de temas de debate por parte del profesor permite al alumno participar en temas de actualidad y animarle a estar al día de noticias relacionadas con la Materia en cuestión.
- **Lectura y reflexión personal sobre artículos y páginas web relacionadas:** El profesor indicará a los alumnos algún artículo o página web de interés para que lean y reflexionen sobre él.
- **Seminarios.** Se propondrá la realización de un trabajo grupal relacionado con la intervención educativa en ludotecas.
- **Proyección de videos** relacionados con el contenido propio de la materia.
- **Realización de proyectos** en los que puedan plasmar el conocimiento y dominio de la materia y sirva de aprendizaje práctico.
- **Visitas a centros,** para poder en la realizada el funcionamiento de una ludoteca y el trabajo que realiza allí el profesional de la educación.
- **Tutorías personalizadas:** El profesor pondrá a disposición del alumno un tiempo para que éste pueda plantear cuantas dudas le surjan en el estudio de la materia, pudiendo el docente ilustrar sus explicaciones por medio de ejemplos y cualquier otra orientación de interés para el alumno.

## 5. Distribución de horas según actividad y ECTS

La distribución de horas de dedicación según actividades y créditos ECTS se recoge en el siguiente cuadro:

	HORAS PRESENCIALES	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL HORAS	PRESENCIALIDAD %
Sesión magistral	8 h		8	100
Lecturas	1 h	14 h	15	6,7
Estudio de casos	1 h	10 h	11	9
Seminarios	1 h	10 h	11	9
Trabajos tutelados	1 h	15 h	16	6,2
Examen	2 h		2	100
Preparación del examen		20 h	20	
Tutorías individualizadas	2 h		2	100
Realización de proyectos		15	15	
<b>TOTAL</b>	<b>16 h</b>	<b>84 h</b>	<b>100 h</b>	

La asignatura consta de 4 créditos ECTS. La correspondencia de esta distribución entre horas y créditos ECTS se obtiene de la siguiente relación: 1 crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del alumno.

## 6. Evaluación

**Para el escenario “Nueva normalidad” consultar Anexo I. Para el escenario**

**“Confinamiento” consultar Anexo II.**

Criterios de evaluación generales:

- Dominio del vocabulario de la asignatura y buena utilización de la lengua española.
- Elaboración argumentada de los conceptos básicos de la asignatura.
- Análisis valorativo de las posibilidades educativas de materiales y recursos didácticos.
- Capacidad de diseño y elaboración de las principales actividades de educación.

- Grado de análisis y comprensión de las lecturas propuestas o de los documentos analizados.
- Análisis de los elementos educativos relevantes en las actividades o experiencias presentadas y valoración de los efectos de las mismas.
- Grado de colaboración con los compañeros en el desarrollo de las actividades de la asignatura.

La evaluación de esta asignatura se realiza mediante los elementos que se proponen en la tabla a continuación:

Sistema de evaluación	% Evaluación
Examen	50%
Elaboración de los diseños/proyectos	10%
Asistencia y participación en clase	10%
Programación y simulación de enseñanza de una unidad didáctica	10%
Resumen crítico, comentarios de texto	10%
Ejercicios prácticos	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

- **Examen**

El examen constará de preguntas de verdadero/falso y/o preguntas cortas y una parte de desarrollo donde se podrá elegir un tema de dos propuestos.

La superación de dicho examen (al menos con un 5) constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura. El alumno dispondrá de dos convocatorias de examen por curso académico.

- **Evaluación continua**

La evaluación continua se hará mediante:

**Realización de ejercicios presenciales de trabajo individual y/o en grupo, seminarios, videos, resúmenes críticos, comentarios de texto y exposición oral.**



Son ejercicios realizados en horas de clase y que están incluidos en las prácticas de la asignatura. Momento: durante todo el semestre.

**Elaboración de un proyecto.** El alumno podrá hacer un proyecto en algún aspecto del temario, previamente acordado con el profesor docente, que se valorará en la evaluación final. Momento: hasta el inicio del periodo de vacaciones de Navidad. Los criterios para la evaluación del trabajo son los siguientes:

ASPECTO DEL TEXTO	CARACT. POSTIVAS	1	0,75	0,5	0,25	0	CARACT. NEGATIVAS
<b>Formato</b>	Adecuado						Inadecuado
<b>Estructura</b>	Bien organizado						Mal organizado
<b>Redacción-expresión escrita</b>	Corrección gramatical y ortografía						Incorrección y faltas.
<b>Planteamiento del tema</b>	Bien expuesto						Mal o no se explica.
<b>Exposición del desarrollo del tema</b>	Bueno						Mal o no se explica
<b>Terminología</b>	Uso adecuado						Uso inadecuado
<b>Conclusión</b>	Existe, clara y correcta						Confusa, errada o ausente
<b>Opinión personal</b>	Bien expuesta						Mal o no se explica.
<b>Aplicabilidad práctica a la docencia</b>	Coherente y acertada						Afirmaciones poco coherentes
<b>Referencias bibliográficas</b>	Adecuadas, actuales						No adecuadas, antiguas

La superación de la parte de evaluación continua constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura, independientemente de la nota obtenida en el examen. En el caso de tener la evaluación continua superada y no aprobar el examen, se guardará su nota hasta la segunda convocatoria de examen perteneciente al curso académico actual.

Para aprobar la asignatura es necesario obtener, como mínimo, 2,5 puntos en la evaluación de conocimientos teóricos y 2,5 puntos en la evaluación continua. A partir de ello se calculará la nota y calificación final.

## 7. Apoyo tutorial

Para el apoyo tutorial, el alumno tendrá a su disposición un tutor encargado de acompañar al alumno durante toda su andadura en el proceso formativo, prestando una atención personalizada al alumno.

El **Profesor responsable docente** es el encargado de resolver todas las dudas específicas de la asignatura, en este caso Psicología del desarrollo, y de informar al alumno de todas las pautas que debe seguir para realizar el estudio y trabajos requeridos en la asignatura.

**Horario de tutoría:** miércoles de 13:00 a 14:00h. Despacho 5.

**Herramientas para la atención tutorial:** presencial, por correo electrónico de la Escuela, a través de videoconferencia a través del programa Teams y mediante atención telefónica: 600455498.

## 8. Horario de la asignatura y calendario de temas

### Horario de la asignatura\*:

- Sesiones de fin de semana: 3 sábados. Dos horas cada sábado.
- Sesión semanal: 1 hora semanal.

*\*Véase el calendario de clases en la web y en la plataforma virtual.*

El peso de cada unidad formativa dentro de cada asignatura queda determinado en el cronograma por el tiempo dedicado a la misma. Las sesiones se desarrollarán en la medida de lo posible y según el desarrollo de las clases **como muestra la siguiente tabla, en la que se recogen las competencias, resultados de aprendizaje, actividades y evaluación:**

COMPETENCIAS	RESULTADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA	EVALUACIÓN
<b>1ª y 2ª Sesión</b>				
<b>Básicas, generales, transversales y específicas.</b>	Presentación Conocer los fundamentos conceptuales, características y las funciones de las ludotecas	Tema 1: Fundamentos conceptuales de la ludoteca. Características. Ludoteca escolar.	Exposición teórica y práctica del profesor Ejercicios prácticos	Participa. en clase Ejercicios prácticos
<b>3ª y 4ª sesión</b>				
<b>Básicas, generales, transversales y específicas.</b>	Estudiar las actividades lúdicas	Tema 2: Actividades lúdicas.	Exposición teórica y práctica del profesor Ejercicios prácticos	Participa. en clase Ejercicios prácticos
<b>5ª y 6ª sesión</b>				
<b>Básicas, generales, transversales y específicas.</b>	Exponer la organización, espacio, recurso y tiempo para el trabajo en ludoteca	Tema 3: Organización, espacios, recursos y tiempos.	Exposición teórica y práctica del profesor Ejercicios prácticos	Participa. en clase Ejercicios prácticos
<b>7ª y 8ª sesión</b>				
<b>Básicas, generales, transversales y específicas.</b>	Explicar las prácticas de observación y evaluación para la actividad lúdica	Tema 4: Observación y evaluación de la actividad lúdica.	Exposición teórica y práctica del profesor Ejercicios prácticos	Participa. en clase Ejercicios Prácticos
<b>9ª sesión</b>				
<b>Básicas, generales, transversales y específicas.</b>	Conocer el concepto de juguete y los diferentes tipos.	Tema 5: Noción y tipos de juguetes.	Exposición teórica y práctica del profesor Ejercicios prácticos	Participa. en clase Ejercicios prácticos

***El plan de trabajo y las semanas son orientativos, pudiendo variar ligeramente, dependiendo de diferentes criterios, así como la evolución del alumno durante las distintas sesiones.***

## ANEXO I

### Escenario NUEVA NORMALIDAD

#### 1. Medidas de adaptación de la metodología docente

La metodología docente no sufrirá ningún cambio y se seguirá lo dispuesto en la Guía docente de la asignatura.

Las tutorías se atenderán a través de atención telefónica, por correo electrónico o a través de la plataforma Teams.

#### 2. Medidas de adaptación de la EVALUACIÓN

La Evaluación no sufrirá ningún cambio y se seguirá lo dispuesto en la Guía docente de la asignatura

## ANEXO II

### Escenario CONFINAMIENTO

#### 1. Medidas de adaptación de la metodología docente

La docencia presencial se desarrollará siguiendo las medidas de seguridad vigentes en ese momento, marcadas por las Autoridades competentes y se deberán seguir las pautas metodológicas presentes en la presente adenda.

La metodología docente a seguir en esta asignatura, para el escenario “confinamiento” se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas:

1. El **desarrollo de las clases magistrales y del resto de actividades formativas** se seguirán realizando en el horario habitual según están planteadas en esta guía y de la forma en que están descritas en la plataforma de la asignatura, dado que el sistema de retransmisión de las clases por *Microsoft Teams* permite la consecución de todos los elementos necesarios a tal fin, cuales son:
  - a. La posibilidad de compartir material de apoyo a la clase, en formatos .pdf, .doc o .ppt.
  - b. El uso de pizarra, si fuera necesario. En concreto, utilizaremos con este propósito el software *Microsoft OneNote*, que el alumno puede ver con la máxima calidad y a tiempo real.
  - c. La visualización conjunta y puesta en común de vídeos relacionados con la asignatura.
  - d. La posibilidad de interactuar con cada alumno y los alumnos entre ellos a tiempo real.
2. El planteamiento en clase de las **actividades encaminadas a la evaluación continua** será realizado a través de *Microsoft Teams*, su realización corresponderá al alumno de manera remota y la recepción de sus respuestas se llevará a cabo a través de tareas establecidas a tal efecto en la plataforma *Moodle* de la asignatura.
3. Los horarios de **tutorías** siguen vigentes en el horario aprobado en el comienzo del curso y publicado en la plataforma de la asignatura. Los medios remotos para la satisfacción de estas tutorías serán, preferentemente, el correo electrónico y la conexión presencial síncrona remota por *Microsoft Teams*.



4. El desarrollo de los contenidos y de las actividades formativas de la asignatura están garantizados a través de las diferentes herramientas y adaptaciones propuestas, así también lo está la posibilidad de adquisición de todas las competencias, básicas, generales, específicas y transversales, propias de la asignatura y recogidas en esta Guía Docente. En consecuencia, los **criterios de evaluación** se mantienen.

## 2. Medidas de adaptación de la EVALUACIÓN

Sistema de evaluación	% Evaluación
Examen	40%
Elaboración de los diseños/proyectos	20%
Asistencia y participación en clase	10%
Programación y simulación de enseñanza de una unidad didáctica	10%
Resumen crítico, comentarios de texto	10%
Ejercicios prácticos	10%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

La Evaluación para el escenario “confinamiento” será llevada a cabo de manera no presencial como se describe a continuación:

- **Evaluación continua: Ejercicios y trabajo de profundización**
  - Descripción: **realización de ejercicios presenciales de trabajo individual, seminarios, videos, resúmenes críticos, comentarios de texto y exposición oral.** Son ejercicios que están incluidos en las prácticas de la asignatura.

Y de la **Elaboración de un proyecto**. El alumno podrá hacer un trabajo de profundización en algún aspecto del temario, previamente acordado con el profesor docente.

Los criterios para la evaluación del trabajo son los siguientes:

ASPECTO DEL TEXTO	CARACT. POSTIVAS	1	0,75	0,5	0,25	0	CARACT. NEGATIVAS
<b>Formato</b>	Adecuado						Inadecuado
<b>Estructura</b>	Bien organizado						Mal organizado
<b>Redacción-expresión escrita</b>	Corrección gramatical y ortografía						Incorrección y faltas.
<b>Planteamiento del tema</b>	Bien expuesto						Mal o no se explica.
<b>Exposición del desarrollo del tema</b>	Bueno						Mal o no se explica
<b>Terminología</b>	Uso adecuado						Uso inadecuado
<b>Conclusión</b>	Existe, clara y correcta						Confusa, errada o ausente
<b>Opinión personal</b>	Bien expuesta						Mal o no se explica.
<b>Aplicabilidad práctica a la docencia</b>	Coherente y acertada						Afirmaciones poco coherentes
<b>Referencias bibliográficas</b>	Adecuadas, actuales						No adecuadas, antiguas

- Criterios de evaluación: evaluación de los ejercicios y del trabajo de profundización.
- Porcentaje sobre calificación final: 60%

La superación de la parte de evaluación continua constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura, independientemente de la nota obtenida en el examen. En el caso de tener la evaluación continua superada y no aprobar el examen, se guardará su nota hasta la segunda convocatoria de examen perteneciente al curso académico actual.

#### ➤ **Examen: a través de la plataforma**

- Descripción: examen tipo test de 20 preguntas de Verdadero o Falso, 2 preguntas cortas y una pregunta a desarrollar. Duración: 40 minutos.
- Criterios de evaluación: cada pregunta tipo test cuenta 0,1 puntos, las preguntas cortas 0,5 y la pregunta a desarrollar 1 punto.
- Porcentaje sobre calificación final: 40%

La superación de dicho examen (al menos con un 5) constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura. El alumno dispondrá de dos convocatorias de examen por curso académico.

Para aprobar la asignatura es necesario obtener, como mínimo, 2 puntos en la evaluación de conocimientos teóricos y 3 puntos en la evaluación continua. A partir de ello se calculará la nota y calificación final.