Información de la asignatura

Titulación: Grado en Maestro de Educación Infantil

Facultad: Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación

Código: 1412031 **Nombre:** Desarrollo y valoración de capacidades y habilidades motrices

Créditos: 6,00 **ECTS Curso:** 3 **Semestre:** 2

Módulo: Mención en Desarrollo Psicomotor, Juego y Dramatización

Materia: Mención en Desarrollo Psicomotor, Juego y Dramatización **Carácter:** Optativa

Departamento: Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Física, Plástica y Musical

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

ODP1A41 Pau García Grau **(Profesor responsable)** pau.garcia@ucv.es

Organización del módulo

Mención en Desarrollo Psicomotor, Juego y Dramatización

Materia	ECTS	Asignatura	ECTS	Curso/semestre
Mención en Desarrollo Psicomotor, Juego y Dramatización	30,00	Desarrollo y valoración de capacidades y habilidades motrices	6,00	3/2
		El cuento como herramienta de dramatización en la etapa infantil	6,00	4/2
		El desarrollo de la expresión a través del juego	6,00	4/2
		Juegos musicales y motrices	6,00	4/2
		Técnicas de estimulación motriz	6,00	3/2

Conocimientos recomendados

No se precisan conocimientos previos

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante deberá demostrar haber adquirido los siguientes resultados de aprendizaje:

R1 El estudiante conoce y sabe estructurar los fundamentos musicales, plásticos y de expresión corporal del currículo de la etapa de educación infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.

R2 El estudiante conoce canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal y sabe desarrollar propuestas didácticas.

R3 El estudiante sabe utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.

Competencias

En función de los resultados de aprendizaje de la asignatura las competencias a las que contribuye son: (valora de 1 a 4 siendo 4 la puntuación más alta)

GENERALES		Ponderación			
		1	2	3	4
G1	Conocer los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación de la Educación Infantil.				x
G2	Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.			x	
G3	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.				x
G4	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.			x	

ESPECÍFICAS		Ponderación			
		1	2	3	4
E55	Conocer los fundamentos de expresión corporal del currículo de esta etapa así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes.				x
E56	Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva y rítmica.			x	
E57	Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.				x
E58	Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión, las habilidades motrices, y la creatividad.				x
E59	Analizar los lenguajes audiovisuales y sus implicaciones educativas.			x	

E60	Promover la sensibilidad relativa a la expresión y a la creación artística.		x	
EDP1	Conocer el desarrollo psicomotor y diseñar intervenciones destinadas a promoverlo.		x	
EDP2	Ser capaz de crear, seleccionar y evaluar materiales curriculares destinados a promover el aprendizaje a través de actividades con sentido para el alumnado de estas edades.			x
EDP3	Ser capaz de desarrollar los hábitos de autonomía personal y el respeto a las normas de convivencia en sus alumnos.			x
EDP4	Ser capaz de diseñar, aplicar y evaluar actividades y materiales que fomenten la creatividad infantil.			x

Sistema de evaluación de la adquisición de las competencias y sistema de calificaciones

Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado	Instrumento de evaluación
R1, R2, R3	50,00%	Prueba escrita: Prueba sumativa final o continua teórico práctica (preguntas abierta, preguntas de prueba objetiva, examen truncado, etc). Elaboración de memorandos de trabajo de campo. Solución de casos prácticos, caso único, etc.
R1, R2, R3	20,00%	Exposición oral de trabajos grupales e individuales
R1, R2, R3	15,00%	Seguimiento individual de la asistencia a las sesiones presenciales y de la participación activa en las clases teórico- prácticas, los seminarios y las tutorías.
R1, R2, R3	15,00%	Pruebas escritas no finales: trabajos dirigidos individuales o grupales

Observaciones

PRUEBAS DE EVALUACIÓN:

·Elaboración de un dossier de sesiones (20%)
·Elaboración y exposición de una experiencia de aprendizaje (20%)
·Realización de trabajos en el aula (10%)
·Aplicación de instrumento de evaluación del desarrollo infantil, caso práctico (10%)
·Examen teórico final (40%)

El examen final consistirá en una prueba tipo test de opción múltiple como prueba final, donde cada opción errónea restará 0,33 del valor de una correcta.
La evaluación incluye varios instrumentos bien diferenciados. La calificación final será la media ponderada de los resultados obtenidos en cada uno de ellos, siempre que se haya superado el ejercicio o prueba escrita con un mínimo de 5 sobre 10. Todos los trabajos tendrán una fecha de ejecución y entrega concreta.

Evaluación única: De forma excepcional podrán optar a este sistema de evaluación aquellos alumnos que no puedan someterse al sistema de evaluación continua por no asistir a un mínimo del 70% de las clases.
En dicho caso, se evaluará de la siguiente manera:
60%. Solución de casos prácticos: Pruebas de ejecución, de tareas reales y/o simuladas y

exposición oral de trabajos grupales e individuales (oral, escrita, individual, en grupo). Pruebas orales (individual, en grupo, presentación de temas-trabajos). Resultados de aprendizaje asociados R1, R2 y R3.40%. Pruebas escritas: pruebas objetivas de respuesta corta, de desarrollo. Resultados de aprendizaje asociados R1, R2 y R3. Uso de Inteligencia Artificial:
Se permite el uso de la IA para:
Apoyo al estudio (generar explicaciones alternativas, mapas conceptuales o ejercicios de autoevaluación)Recibir retroalimentación sobre la claridad o coherencia de un texto propio.No se permite el uso de la IA para:
La realización de tareas evaluables, salvo que se requiera en alguna actividad en concreto y el profesor así lo indique.En caso de usar la IA en alguna de las actividades bajo las condiciones permitidas, se deberá citar en qué parte de la actividad ha sido utilizada, qué herramienta de IA se ha usado y para qué. En caso de tener dudas sobre la autoría de los documentos presentados y su uso de IA, el profesorado podrá realizar preguntas o cuestiones para comprobar dicha autoría.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:
De conformidad con la normativa reguladora de la evaluación y la calificación de la asignatura vigente en la UCV, la mención de “Matrícula de Honor” podrá ser otorgada a los alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. El número de “Matrículas de Honor” no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en el grupo 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”. De forma excepcional, se podrá asignar las matrículas de honor entre los diferentes grupos de una misma asignatura de manera global. No obstante, el número total de matrículas de honor a conceder será el mismo que si se asignaran por grupo, pero pudiéndose éstas, repartirse entre todos los alumnos en función de un criterio común, sin importar el grupo al que pertenece. Los criterios de concesión de “Matrícula de Honor” se realizará según los criterios estipulados por el profesor responsable de la asignatura detallado en el apartado de “Observaciones” del sistema de evaluación de la guía docente.

Actividades formativas

Las metodologías que emplearemos para que los alumnos alcancen los resultados de aprendizaje de la asignatura serán:

M1 CLASE MAGISTRAL PARTICIPATIVA

M2 PRÁCTICAS DE CLASE

M3 ESTUDIO DE CASOS

M4 CONTRATOS DE APRENDIZAJE

M5 TRABAJO EN SEMINARIO

M6 APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

M7 TUTORÍA GRUPAL

M8 TUTORÍA INDIVIDUAL

M9 APRENDIZAJE POR PROYECTOS

M10 TRABAJO COOPERATIVO Y COLABORATIVO

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula. M1, M2, M3, M6, M8, M9, M10	R1, R2, R3	20,00	0,80
Sesiones de trabajo grupal supervisadas por el profesor, estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas, estudio de campo, aula de informática, visitas, búsqueda de datos, bibliotecas, en red, Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno. M1, M2, M3, M4, M5, M6, M7, M9, M10	R1, R2, R3	35,00	1,40
Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc. M2, M7, M8, M9, M10	R1, R2, R3	2,00	0,08
Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o sumativa del alumno M2, M5, M6, M8	R2, R3	3,00	0,12
TOTAL		**60,00**	**2,40**

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	HORAS	ECTS
Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma u otros espacio virtuales. M2, M3, M4, M5, M6, M7, M8, M9, M10	R2, R3	60,00	2,40
Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma u otros espacios virtuales. M2, M3, M4, M5, M6, M8	R2, R3	30,00	1,20
TOTAL		**90,00**	**3,60**

Descripción de los contenidos

Descripción de contenidos necesarios para la adquisición de los resultados de aprendizaje.

Contenidos teóricos:

Bloque de contenido	Contenidos
Tema 1. Capacidades, habilidades, destrezas y tareas.	**Tema 1. Capacidades, habilidades, destrezas y tareas.** 1.Diferencias entre habilidades, destrezas, capacidades y tareas 2.Interacción entre las capacidades y las habilidades motrices 3.Evolución de las capacidades, habilidades y destrezas 4.Análisis de las tareas motrices
Tema 2. Recursos para la acción	**Tema 2. Recursos para la acción** 1.Conceptualización, recursos materiales, espaciales y didácticos. 2.Parques infantiles
Tema 3. La conciencia del propio cuerpo	**Tema 3. La conciencia del propio cuerpo** 1.Esquema corporal 2.Conocimiento del propio cuerpo 3.Lateralidad 4.Actitud 5.La respiración 6.Relajación
Tema 4. La percepción espacio-temporal	**Tema 4. La percepción espacio-temporal** 1.Espacialidad 2.Temporalidad
Tema 5. Habilidades motrices básicas	**Tema 5. Habilidades motrices básicas** 1.Habilidades locomotrices 2.Habilidades manipulativas 3.Habilidades de estabilidad
Tema 6. La coordinación	**Tema 6. La coordinación** 1.Tipos de coordinación 2.Recursos para el desarrollo de la coordinación

Tema 7. Currículum

Tema 7. Currículum

Organización temporal del aprendizaje:

Bloque de contenido	Nº Sesiones	Horas
Tema 1. Capacidades, habilidades, destrezas y tareas.	6,00	12,00
Tema 2. Recursos para la acción	6,00	12,00
Tema 3. La conciencia del propio cuerpo	3,00	6,00
Tema 4. La percepción espacio-temporal	4,00	8,00
Tema 5. Habilidades motrices básicas	5,00	10,00
Tema 6. La coordinación	4,00	8,00
Tema 7. Currículum	2,00	4,00

Referencias

·A.A.V.V. (1985): *Desarrollo de las funciones de inhibición y control* (ritmo). Alind(Madrid).

·A.A.V.V. (1999): *Formación de los maestros especialistas en E.F.* Valencia Generalitat Valenciana Consellería de Cultura Educación y Ciencia

·A.A.V.V. (2001): *Programación de la Educación Física en Primaria*. (vol. 1,2,3,4,5,6). Barcelona.
Inde.

·A.A.V.V. (2002): *Fichero de juegos dinámicos de interior.* Barcelona. Inde

·A.A.V.V. (2002):*Educación física de base.* Barcelona. Inde

·Allué, J. Mª. (1998): *El gran libro de los juegos*. Ed. Parramón Ediciones, Barcelona.

·Aparicio, M. (1997): *Aire libre: un medio educativo*. Ed. Ccs,Madrid.

·Bantulà, J. (1998): *Juegos motrices cooperativos.* Ed. Paidotribo, Barcelona.

·Batalla, A. (2000). *Habilidades Motrices.* Inde. Zaragoza

·Batllore, J. Mª y Batllore, J. (1998): *Guía de juegos*. Ed. Espasa Calpe,Madrid.

·Cascón P. (1995): *La alternativa del juego I y II: Juegos y dinámicas en educación para la paz.* Ed.
Los autores, Madrid.

·Castañer, M. y Camerino, O. (2006) *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Editorial: Edicions de la Universitat de Lleida.

·Castañer, M. y Camerino, O. (1992). *Unidades didácticas para primaria*. Inde. Barcelona.

·Conde Caveda L.(2001) *Cuentos motores.* Paidotribo. Barcelona

·Delgado, F. y Del Campo, P. (1993) *Sacando jugo al juego: guía para vivir jugando*. Ed. Integral, Barcelona. (Educación Física. Granada: Grupo Editorial Universitario)

·Fabra, M. Ll. (1994): *Técnicas de grupo para la cooperación.* Ed. Ceac, Barcelona.

·Florence, J. (1995). *Tareas significativas en la educación física escolar*. Inde. Barcelona

·Fernández, E., Gardoqui, M. L. y Sánchez, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas*. INDE

·Gassió, X. (coord.) (1996): *Todos los juegos del mundo*. Ed. Planeta. Barcelona.

·Gillmain, E. (1980). *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los doce años.* Médica y técnica: Barcelona

·Granda, J. (2002). *Manual de aprendizaje y desarrollo motor: una perspectiva educativa*. Paidós: Barcelona

·Guitard Aced, R. (1999): *Jugar y divertirse sin excluir. Recopilación de juegos no competitivos.* Ed.
Graó, Barcelona.

·Martínez Rico, G. (2002): *El educador de tiempo libre. Bibliografía temática. Guía de recursos.*
Cuadernos de animación sociocultural. Nº 1. Ed. Edetania Ediciones. Godella (Valencia).

·Méndez, A. y Méndez, C. (2000) *Los juegos en el currículum de la educación física*.

Paidotribo.
Barcelona

·Montull, J. (1998): *Juegos para el tiempo libre*. Editorial CCS, Madrid

·Morales-Murillo, C. P., Grau-Sevilla, M. D., McWilliam, R. A., & García-Grau, P. (2020). Quality of the early childhood education environment and interactions, and their relationship with time dedicated to free play (Calidad del entorno y de las interacciones en educación infantil y su relación con el tiempo dedicado al juego libre). *Journal for the Study of Education and Development*, *43*(2), 395-442.

·Morales-Murillo, C. P. , Lera-Rodríguez, M. J., Grau-Sevilla, M. D., & García-Grau, P. (2019). Aprendizaje Lúdico: Promoviendo Prácticas de Calidad en Educación Infantil. In *Actas del XIX Congreso Internacional de Investigación Educativa Volumen III. Diagnóstico y evaluación educativa* (p. 28).

·Navas, M. (2010). *Habilidades motrices básicas*. INDE.