



Información de la asignatura

Titulación: Grado en Maestro de Educación Infantil

Facultad: Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación

Código: 1412032 **Nombre:** El cuento como herramienta de dramatización en la etapa infantil

Créditos: 6,00 **ECTS** **Curso:** 4 **Semestre:** 2

Módulo: Mención en Desarrollo Psicomotor, Juego y Dramatización

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

Departamento: Lengua y Literatura

Tipo de enseñanza: Presencial

Lengua/-s en las que se imparte: Castellano

Profesorado:

ODP4A41 [Jose Manuel Boquera Navarrete](#) (**Profesor responsable**)

jose.boquera@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 necesarios



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, R3 | 20,00% | Exposición oral de trabajos grupales e individuales |
| R1, 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, R3 | 15,00% | Pruebas escritas no finales: trabajos dirigidos individuales o grupales |

Observaciones

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, M7, M10 | R1, 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. M2, M3, M4, M6, M8, M10 | 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. M7, M8 | 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, M9, M10 | R1, 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. M1, M2, M3, M4, M5, M6, M7, M8, M9, M10 | R1, 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, M6, M7, M8, M9, M10 | R1, 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 |
|---------------------|---|
| BLOQUE 1 | <p>Tema 1. Los cuentos como elementos para elaborar situaciones de drama.</p> <p>Tema 2. La escenificación de los sentimientos, emociones y vivencias para la optimización del desarrollo de la creatividad</p> <p>Tema 3. Los cuentos de la tradición oral y escrita como recursos didácticos en el aula.</p> |

Organización temporal del aprendizaje:

| Bloque de contenido | Nº Sesiones | Horas |
|---------------------|-------------|-------|
| BLOQUE 1 | 30,00 | 60,00 |



Referencias

- 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. M^a. (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.
- Tabernero, B., Aliseda, B. y Daniel, J. (2016) ¿Jugamos a los cuentos? Una propuesta práctica de animación a la lectura a través de la Educación Física How do we play to the stories? Fedearación Española de Asociaciones de Docentes de Educación Física. Edición impresa 1779-1726.