



EDUCACIÓN INFANTIL

Módulo 6: Competencias Escolares y Currículum II

GUÍA DOCENTE DE MÓDULO

2020-2021

ÍNDICE

1. Introducción	2
2. Contextualización.....	3
3. Organización de la TIM	3
4. Desarrollo de la TIM	4
5. Evaluación de la TIM	6
6. Competencias a trabajar con la TIM	8
7. Exenciones para la realización de la TIM	8
Anexo 1: Ficha-modelo.....	10
Anexo 2: Rúbrica para la evaluación del trabajo escrito.....	11

1. Introducción

El Decreto 237/2015, de 22 de diciembre, por el que se establece el Currículo de la Educación Infantil y se implantan estas enseñanzas en la Comunidad Autónoma del País Vasco (BOPV nº9, de 15 de enero de 2016), en su artículo 7, expresa que en la Educación Infantil “el planteamiento educativo está ligado a las vivencias de los niños y niñas y en consecuencia, las propuestas educativas se estructuran en ámbitos de experiencia.” A través de los ámbitos de experiencia «Construcción de la propia identidad y conocimiento del medio físico y social» y «Construcción de la propia identidad y comunicación y representación», se desarrollarán las siguientes competencias básicas disciplinares:

- a) Competencia en comunicación lingüística y literaria.
- b) Competencia matemática.
- c) Competencia científica.
- d) Competencia tecnológica.
- e) Competencia social y cívica.
- f) Competencia artística.
- g) Competencia motriz.

Asimismo, en el Anexo al Decreto, que recoge el Currículo de Educación Infantil, se establece que el desarrollo de estas competencias básicas, tanto transversales como específicas, “está condicionado por las formas de comprensión de la realidad de los niños y niñas de estas edades.” (Decreto 237/2015. BOPV nº 9, de 15 de enero de 2016, p. 31). Así, en el primer ciclo de la Educación Infantil (0-3 años) el cuerpo es el punto de partida de la exploración del mundo y de la experiencia. En este proceso de construcción del marco de referencia que les permitirá comprender la realidad, se produce también la toma de conciencia de la propia naturaleza social y de las distintas maneras de comunicación. El juego y la experimentación se conforman como el eje y el motor principal en el proceso de aprendizaje.

En el segundo ciclo de la Educación Infantil (3-6 años), toman parte en este proceso, además del juego y la experimentación, los cuentos infantiles, las narraciones y diálogos generados por los niños y niñas, favoreciendo el enriquecimiento de su comunicación a través del lenguaje oral.

En este 3º curso del Grado de Educación Infantil dedicamos especial atención a **los recursos educativos** que son básicos para la formación integral del alumnado; en la Tarea Interdisciplinar del módulo 5 se trabajó el tema de “los cuentos” y **la TIM del módulo 6 estará dedicada a “los juegos”**.

2. Contextualización

El módulo 6, “Competencias escolares y curriculum II”, se desarrolla durante el segundo cuatrimestre del 3º curso del grado de Educación Infantil.

La Tarea Interdisciplinar de Módulo (TIM) tiene un valor de 3 créditos y está relacionada con las materias siguientes:

- Pensamiento matemático y su didáctica (6 cr.)
- Ciencias Experimentales en el aula de Educación Infantil (6 cr.)
- Desarrollo de la Expresión Musical II (6 cr.)
- Didáctica de la Lengua y Lengua Extranjera (5+4=9 cr.)
- Didáctica de la Lengua y de la Literatura (9 cr.)

3. Organización de la TIM

La organización de la TIM seguirá las siguientes pautas:

a) Todos los alumnos y alumnas deberán realizar la TIM (ver exenciones en la página 8).

b) Los grupos de estudiantes para la realización de la Tarea se constituirán de forma autónoma, por el propio alumnado, en la 3ª semana del cuatrimestre (semana de la TIM) y estarán formados por 5-6 miembros. A cada grupo se le asignará un tutor o tutora que en todos los casos será profesor/a de alguna de las asignaturas implicadas. De manera orientativa, se llevarán a cabo tres tutorías a lo largo del proceso, más una última sesión de evaluación del trabajo.

c) La realización de la TIM requiere de unas 75 h. de trabajo del alumnado (30 h. presenciales), es decir tiene un valor de 3 créditos. Se realizará en 3 fases:

En la primera fase (3ª semana de clase) se dedicarán 20h. presenciales (4h/asignatura) a la presentación e inicio de la Tarea, así como a la constitución de los grupos de trabajo; además, estas horas servirán para comentar cómo

trabajar la TIM desde cada asignatura. Al finalizar la semana cada grupo entregará a su tutor/tutora un borrador del trabajo.

La segunda fase se desarrollará durante el mes de marzo. En estas semanas se trabajará la TIM en horas no presenciales y se realizarán tutorías con el profesorado asignado.

La tercera fase consistirá en la presentación en clase (horario presencial) del trabajo realizado por cada grupo (semana del 29 al 31 de marzo, semana 25). Se acordará un calendario de presentaciones, siendo obligatoria la asistencia de todo el grupo a las mismas. En una última sesión de tutoría (que cada tutor/a acordará con su grupo), se realizará la evaluación final del trabajo.

4. Desarrollo de la TIM

La Tarea a desarrollar en este módulo tiene por título **“Los juegos en el aula de infantil”**. Se presentará un conjunto de juegos interdisciplinares y cada juego deberá servir para trabajar los contenidos de varias áreas (dos-tres) del módulo.

A. Trabajo escrito:

1. Fundamentación.

Cada grupo tendrá que redactar un texto expositivo (3-4 páginas) explicando el valor del juego en E. Infantil; en el texto aparecerán al menos cinco referencias bibliográficas, citadas correctamente según las normas APA.

2. Justificación de la selección de juegos por su adecuación a la edad elegida, valor educativo y aprovechamiento interdisciplinar.

La propuesta se contextualizará para una o diferentes aula de E.I. (reales o simuladas) teniendo en cuenta que al menos uno de los juegos deberá estar dirigido a alumnado del 1er ciclo. Cada grupo de estudiantes deberá seleccionar cinco juegos. Estos deberán ser de diferentes tipos (en coherencia con lo que se haya establecido en la justificación teórica) y, en cualquier caso, deberán servir para trabajar las competencias del currículum de Educación Infantil. Para garantizar la interdisciplinariedad, con cada juego se trabajarán contenidos de dos-tres de las asignaturas que intervienen en este módulo. Además, mediante la batería de juegos se debe garantizar la presencia de las cinco áreas del módulo¹.

¹ En el caso del alumnado matriculado sólo en tres o cuatro asignaturas del módulo, sólo esas

3. Informe de los juegos seleccionados cumplimentando la ficha adjunta (Anexo 1, pág. 9).

Uno de los juegos deberá relacionarse, especialmente, con el aprendizaje del inglés y su correspondiente ficha deberá ser redactada en dicha lengua.

La descripción del juego será lo suficientemente amplia y detallada para que cualquiera pudiera jugar a él con esta información. Es imprescindible que se indiquen las posibilidades didácticas de los juegos elegidos, como por ejemplo, en qué situación se podrían utilizar, en qué espacio y momento, con qué agrupación de niños/as, con qué materiales, etc. Es necesario documentar el juego. Se podrá admitir, incluso, algún juego aprendido en las prácticas y, excepcionalmente, alguno inventado pero debidamente fundamentado.

4. Reflexión final.

En este apartado se llevará a cabo la reflexión final del grupo sobre el trabajo. Podrán incluirse cuestiones como:

- lo aprendido sobre el juego y su valor en relación con las diferentes asignaturas
- la importancia de la interdisciplinariedad
- aspectos metodológicos a tener en cuenta
- aportación para el futuro profesional...

Todo ello deberá estar debidamente fundamentado y referenciado, evitando valoraciones subjetivas y poco precisas.

B. Presentación.

En la semana del 29 al 31 de marzo (semana 25) cada grupo realizará una presentación del trabajo sobre los juegos elegidos ante sus compañeros y compañeras de clase. Se enfatizará la relación con las asignaturas del Módulo y el contexto educativo de Educación Infantil. Además, en la presentación se expondrá o representará de forma práctica un juego. La presentación tendrá una duración máxima de 20 minutos. Se contempla la posibilidad de que en esta sesión esté presente, además del tutor/a, algún profesor del módulo.

deberán ser incluidas en el trabajo, si bien se mantiene el número de juegos a presentar.

C. Evaluación

El grupo entregará el trabajo escrito a su tutor/tutora la última semana de abril (fecha límite: 30 de abril). Una vez valorado el trabajo, cada grupo tendrá una última sesión de tutoría para conocer aspectos mejorables.

Los trabajos entregados deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Las referencias bibliográficas que se utilicen han de ser académicas.
- Debe haber una relación clara entre la parte teórica del trabajo, los juegos y la explicación de los mismos.
- Se debe justificar de qué manera o a través de qué estrategias se trabajarán los objetivos y contenidos vinculados a los juegos y cómo se llevará a cabo el proceso docente.
- En la búsqueda de los juegos, se deben utilizar colecciones de juegos o similares.
- Hay que justificar los criterios utilizados para seleccionar los juegos y, cuando se trate de juegos inventados, hay que explicar los criterios utilizados en su creación.

5. Evaluación de la TIM

La TIM es un trabajo interdisciplinar y grupal de obligado cumplimiento para todo el alumnado, cuya evaluación será continua y basada en:

- Informe escrito, que se entregará en las fechas acordadas
- Presentación oral del trabajo realizado
- Entrega del primer borrador del trabajo al finalizar la semana de la TIM (3ª semana de clase)

La dedicación y la calificación correspondiente a la TIM equivale al 10% de los créditos cursados para cada asignatura en este cuatrimestre.

El tutor/a valorará tanto la presentación realizada en el aula como el informe final

grupal, según estos porcentajes:

Trabajo escrito (60%) (según rúbrica en Anexo 2)

Presentación oral (30%)

Primer borrador del trabajo que se ha de entregar en la semana de la TIM (10%)

AVISO: Si se detecta plagio total o parcial en el trabajo TIM, la evaluación automática del mismo será de 0 puntos.

Debido a la naturaleza modular de la titulación y al contenido interdisciplinar de la TIM, el alumnado que **por causas justificadas** (motivos laborales, personas a su cargo, discapacidad igual o superior al 33%, deportista de alto nivel, actividades artísticas/culturales que implican viajes o gran dedicación, compatibilización con otros estudios superiores, compatibilización con cargos políticos, sindicales, asociaciones, ONGs, u otros) no pueda participar en el sistema de evaluación continua, deberá realizar un trabajo relacionado con dicha TIM y proceder a su defensa oral en la fecha que se determinará para ello en cada módulo (siempre dentro de la primera semana del período de exámenes). El valor de esta prueba será el mismo que corresponde a la TIM en este módulo, es decir, el 10% de los créditos cursados para cada asignatura en este cuatrimestre. En este caso la presentación oral valdrá el 30% de la nota final de la TIM y el trabajo escrito el 70%.

El alumnado que esté en esa situación deberá contactar con la persona coordinadora de módulo (o de titulación) antes de la semana 24, para justificar su ausencia y planificar el trabajo (fecha de entrega del trabajo escrito, fecha de presentación oral); dicha tarea no será tutorizada por un profesor/a concreto y el alumno/a deberá acudir al profesorado del área correspondiente en el caso de dudas o aclaraciones.

Al alumnado que supere la TIM en la convocatoria ordinaria se le guardará la calificación hasta la convocatoria extraordinaria (junio-julio). Al alumnado que en la convocatoria ordinaria, o bien no haga la TIM, o bien habiéndola hecho la haya suspendido, tendrá una segunda oportunidad en la convocatoria extraordinaria, en la fecha que se determine a tal efecto (siempre dentro de la primera semana del período de exámenes). En este caso la evaluación de la TIM se hará de la misma forma en la que se evalúa, en la convocatoria ordinaria, al alumnado que no haya participado en el sistema de evaluación continua.

IMPORTANTE: Las notas del trabajo TIM no se guardan de un curso para el siguiente. Así pues, el alumnado que, habiendo hecho la TIM, suspenda tres o más asignaturas, estará obligado a hacer nuevamente la TIM si en el siguiente curso se matricula de tres o más asignaturas.

6. Competencias que se trabajarán mediante esta Tarea

Apreciar las posibilidades del sonido y de la música para realizar y dinamizar los juegos infantiles. Se deberán tener en cuenta diferentes parámetros musicales (altura, ritmo, intensidad, timbre, etc.) o elementos de la pieza musical (estructura, forma, instrumentación, etc.).	Música
Utilizar y seleccionar diferentes recursos musicales acordes con la edad del alumnado y el juego propuesto: canciones infantiles, prosodia, percusión corporal, movimientos y coreografías, materiales y objetos sonoros (cotidiáfonos, juguetes sonoros, instrumentos musicales...), etc.	Música
Utilizar la imitación, la improvisación y la creación al seleccionar los juegos y adecuarlos a la educación infantil.	Música
Promover actitudes favorables hacia las lenguas extranjeras.	DL y L. Ext.
Ser conscientes de que la matemática está presentes en cualquier juego	Matemática
Promover el gusto por la literatura.	DLL
Utilizar recursos literarios para subrayar los aspectos lúdico, expresivo y creativo.	DLL
Promover actitudes favorables hacia el entorno como respeto, interés, curiosidad... por los fenómenos naturales.	CCEE
Utilizar/identificar elementos del entorno natural.	CCEE
Reflexionar en equipo sobre lo realizado en el aula, para innovar y mejorar la labor docente y su actividad profesional futura	Transversal
Tomar conciencia de las posibilidades del juego como recurso para la enseñanza interdisciplinar.	Transversal
Planificar conjuntamente actividades (juegos) dirigidas a organizar y evaluar el trabajo de las niñas y de los niños.	Transversal
Utilizar el juego para favorecer el desarrollo de las distintas habilidades comunicativas de las niñas y de los niños.	Transversal

7. Exenciones para la realización de la TIM

1. El alumnado que se encuentre en programas de movilidad estará exento de la tarea de TIM, excepto en el caso de estar matriculado en un módulo completo.
2. El alumnado de Grado deberá realizar la tarea TIM siempre y cuando esté matriculado de al menos 3 asignaturas del mismo módulo. En el resto de casos el alumnado estará exento de realizarla.
3. En los casos que haya exención de la tarea de TIM, la calificación de la materia será sobre 10, sin aplicar el porcentaje correspondiente a la TIM.
4. En el caso de estudiantes que, por tener convalidadas o suspendidas algunas asignaturas, deban realizar dos módulos al mismo tiempo, sólo tendrán que realizar la TIM en el módulo en el que tengan mayor número de asignaturas. Si el nº de asignaturas a cursar fuera el mismo en ambos módulos, realizarán la TIM en el módulo del curso superior.

Anexo 1: Ficha-modelo para la descripción de cada juego

FICHA PARA DESCRIBIR EL JUEGO	
Grupo de estudiantes (nombres y apellidos)	
NOMBRE DEL JUEGO:	Tipo de juego:
Descripción	
Justificación de la elección en base al valor educativo del propio juego	
Relación con el currículo de Educación Infantil (Revisad Decreto)	
Áreas implicadas y contenidos a trabajar en cada una de ellas. En relación a las asignaturas de módulo 6. (Revisad guías)	
Posibilidades didácticas (espacio, momento, materiales, participantes...)	
Fuentes utilizadas (¿De dónde lo habéis sacado? Bibliografía, internet, tradición...)	

Anexo 2: Rúbrica para la evaluación del trabajo escrito

Aspecto evaluado	Excelente	Notable	Aceptable	Insatisfactoria
Terminología, ortografía y gramática	Uso efectivo de un amplio rango de terminología y estricta corrección ortográfica y gramática. (2)	Uso adecuado de la terminología. El trabajo en general está correctamente escrito, aunque existe algún error aislado de ortografía y/o gramática. (1,5)	Uso aceptable de la terminología, aunque podría ser más rico. Algunos errores de ortografía y gramática, a pesar de que el trabajo en general está correctamente escrito. (1)	Frecuentemente el uso de la terminología es inadecuado. Errores frecuentes en ortografía y gramática. (0)
Orden, coherencia y lógica en la presentación de las ideas	Se explican las ideas de forma clara y concisa, con una lógica fluida. Uso correcto del índice y de epígrafes y sub-epígrafes para estructurar y ordenar el trabajo. Hay una perfecta relación entre la teoría, los juegos y las explicaciones (2)	Se explican las ideas de forma consistente a lo largo del trabajo, aunque podría mejorarse para aumentar la claridad. Uso correcto del índice, aunque también podría incluirse algún epígrafe o sub-epígrafe más para ordenar el trabajo. Hay bastante relación entre la teoría, los juegos y las explicaciones (1.5)	El orden y la coherencia, aunque presente en algunos apartados, no se mantiene constante a lo largo de todo el trabajo, por lo que es claramente mejorable. El índice tiene algún error y podrían incluirse algún epígrafe o sub-epígrafe más para ordenar el trabajo. Hay escasa relación entre la teoría, los juegos y las explicaciones (1)	Se explican las ideas de forma confusa, inconsistente y con falta del suficiente orden lógico. Trabajo farragoso de seguir. El índice no se corresponde con el trabajo posterior, y hay muchos errores. No hay unión entre la teoría, los juegos y las explicaciones (0)
Profundidad científica	Comprensión profunda del tema, incorporando elementos más allá de lo cubierto en la asignatura, relacionándolo con el contexto en el que se presenta. Se explica en profundidad cómo se trabajarán los contenidos. Se justifican adecuadamente la selección de juegos y las ideas presentadas (4,5)	Comprensión adecuada del tema, y al menos una comprensión parcial del contexto y de otros temas relacionados. Hay una cierta explicación de cómo se trabajarán los contenidos. Se percibe un esfuerzo por justificar la selección de juegos y las ideas presentadas (3,3)	Comprensión aceptable del tema, y al menos un intento de relacionar el tema con otros temas y otros contextos de aplicación. Apenas se explica cómo se trabajarán los contenidos. Se justifican ligeramente la selección de juegos y las ideas presentadas (2,75)	Baja comprensión del tema, escasa relación con otros temas y ausencia o baja aplicación del tema en diferentes contextos. No se explica cómo se trabajarán los contenidos. No se justifica la selección de juegos ni las ideas presentadas (0)
Utilización de las fuentes de información	Excelente uso de las fuentes académicas de información, ya que se usan para sostener los presupuestos planteados. Todas las citas o referencias se incorporan correctamente siguiendo normativa APA (1,5)	La gran mayoría de los puntos de vista son sustentados con fuentes académicas de información. Se incorporan la gran mayoría de las citas o referencias correctamente siguiendo normativa APA. (0,7)	Algunos de los puntos de vista no han sido sustentados con fuentes académicas de información. Se incorporan la mayoría de las citas o referencias correctamente siguiendo normativa APA. (0,25)	Nulo o escaso uso de fuentes académicas de información para sustentar los puntos expuestos. Errores en las citas o referencias que se integran en el texto, que no se ajustan a la normativa APA. (0)
Puntuación	10	7	5	0