



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

RHYTHM AND GAMES

**GRADO EN MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL
MODALIDAD PRESENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2020-2021

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO	3
REQUISITOS PREVIOS	3
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	5
METODOLOGÍA: ESCENARIO A	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS	6
EVALUACIÓN	7
METODOLOGÍA: ESCENARIO B	8
ACTIVIDADES FORMATIVAS	8
EVALUACIÓN	9
BIBLIOGRAFÍA	11

RESUMEN

Centro	Universidad del Atlántico Medio		
Titulación	Maestro en Educación Infantil		
Asignatura	Rhythm and Games	Código	F4C3G09034
Materia	Mención Lengua Extranjera (Inglés)		
Carácter	Formación optativa		
Curso	4º		
Semestre	1		
Créditos ECTS	6		
Lengua de impartición	Inglés		
Curso académico	2020-2021		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	
Correo electrónico	
Tutorías	

REQUISITOS PREVIOS

Sin requisitos previos.

COMPETENCIAS

Competencias básicas:

CB1

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.

CB2

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.

CB3

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.

CB4

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales:

CG9

Abordar con eficacia situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multiculturales y multilingües.

CG10

Expresarse oralmente y por escrito y dominar el uso de diferentes técnicas de expresión.

Competencias específicas:

CE47

Ser capaz de fomentar una primera aproximación a una lengua extranjera

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Cuando el estudiante supere esta asignatura será capaz de:

- Diseñar y evaluar programaciones didácticas.
- Analizar los factores implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.
- Analizar los enfoques actuales para la enseñanza de segundas lenguas.
- Afrontar situaciones de aprendizaje de lenguas en contextos multilingües.
- Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover las competencias correspondientes.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Will cover topics such as: Pedagogical principles of body, musical, plastic and creative expression and children's games and songs as teaching resources with ludic components to promote auditory, rhythmic and vocal education.

Unit 1. Body language theory and uses for second language learning in infant and primary education.

Unit 2. Musical education theory and uses for second language learning.

Unit 3. Theory of games and the ludic approach.

Unit 4. Games and songs for english didactic in infant education.

Unit 5. Games and songs for english didactic in primary education.

**ESCENARIO A - PRESENCIALIDAD
ADAPTADA (MEMORIA VERIFICADA)**

METODOLOGÍA: ESCENARIO A

Metodología teórica-práctica con clases magistrales para establecer los fundamentos de la materia y talleres prácticos en los que el alumno construye su propio aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán trabajos y tareas orales y escritos, de manera individual y en grupo, con exámenes que permitan conocer, de manera objetiva, el grado de conocimiento del alumno.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico	30,25	100%
Workshop (Seminarios o Talleres)	24	100%
Tutorías, individuales y/o grupales, y seguimiento con apoyo virtual	9	75%
Trabajos individuales o en pequeño grupo, casos prácticos, proyectos, foros, test de autoevaluación, etc., con apoyo virtual	18	50%
Estudio individual y trabajo autónomo	66,75	0%
Examen final presencial	2	100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Participación en debates y actividades durante el desarrollo de las clases programadas, seminarios, talleres u otros medios participativos.	20%
Realización de trabajos y proyectos (individuales o en grupo), realizados fuera de las clases programadas, en los que se valorará el cumplimiento de las competencias y los objetivos marcados así como el rigor de los contenidos.	40%
Examen prueba presencial de tipo teórico-práctico.	40%

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 – 6,9 *Aprobado (AP)*

7,0 – 8,9 *Notable (NT)*

9,0 – 10 *Sobresaliente (SB)*

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

ESCENARIO B – SUSPENSIÓN COMPLETA DE LA ACTIVIDAD PRESENCIAL

METODOLOGÍA: ESCENARIO B

Metodología teórica-práctica con clases magistrales para establecer los fundamentos de la materia y talleres prácticos en los que el alumno construye su propio aprendizaje. Asimismo, se desarrollarán trabajos y tareas orales y escritos, de manera individual y en grupo, con exámenes que permitan conocer, de manera objetiva, el grado de conocimiento del alumno.

Desarrollo de la asignatura:

La asignatura se desarrollará telemáticamente debido a la imposibilidad de hacerlo presencialmente. Para ello se hará uso del campus virtual de la universidad y las herramientas que este proporciona: espacio para colgar contenidos para los alumnos, clases online planificadas con antelación y comunicadas a los alumnos a través del campus, foros y blogs para realizar debates y aclaración de dudas, espacio para planificar las tareas a los alumnos y que estos las suban en tiempo y forma, tablón del docente para comunicar a los alumnos las tareas, clases online, foros y cualquier información importante que considere el/la docente. Los contenidos de la asignatura se impartirán con los medios indicados para cumplir lo especificado en esta guía y en la memoria del grado.

Aparte de lo indicado anteriormente los/las docentes y alumnos/as al disponer de un correo institucional de Office 365 tienen la posibilidad de utilizar la aplicación “Microsoft Teams”, que mejorará también el apoyo a la actividad docente en modo remoto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases programadas síncronas, clases de carácter expositivo y práctico	30,25	100%
Workshop (Seminarios o Talleres)	24	100%
Tutorías, individuales y/o grupales, y seguimiento con apoyo virtual	9	75%
Trabajos individuales o en pequeño grupo, casos prácticos, proyectos, foros, test de autoevaluación, etc., con apoyo virtual	18	50%
Estudio individual y trabajo autónomo	66,75	0%
Examen final presencial	2	100%

EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	% CALIFICACIÓN FINAL
Participación en debates y actividades durante el desarrollo de las clases programadas, seminarios, talleres u otros medios participativos.	20%
Realización de trabajos y proyectos (individuales o en grupo), realizados fuera de las clases programadas, en los que se valorará el cumplimiento de las competencias y los objetivos marcados así como el rigor de los contenidos.	40%
Examen prueba presencial de tipo teórico-práctico.	40%

Evaluación:

La evaluación se realizará a través del campus virtual, en modalidad online. Para ello los docentes disponen del espacio “test” en el campus virtual de cada asignatura. Estos test podrán incluir preguntas de diverso Ppo (test, cortas,...) permitiendo al docente adaptar el examen teórico-práctico de su asignatura a esta opción. Cada test permite valorar individualmente la puntuación de cada pregunta, modificándola posteriormente según la respuesta del alumno/a. Una vez corregido y valorado cada test, se comunica al alumno vía campus virtual la nota obtenida en el mismo. Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online.

La herramienta utilizada para comprobar la identidad del alumno y evitar conductas fraudulentas será Respondus.

Los demás ítems de la evaluación permanecen igual. Lo único que cambia es la realización del examen presencial, que pasará a realizarse vía online. La entrega de trabajos se realizará a través del campus virtual, en las tareas habilitadas para ello por el docente. Si el trabajo incluye la presentación del mismo, el alumno podrá elaborar un vídeo de su presentación y enviarla al docente o realizarla de forma grupal utilizando el campus virtual o la herramienta TEAMS. Estos criterios quedarán a elección del docente. Todos los trabajos y prácticas se entregarán a través del campus virtual, siendo evaluados y dando feedback al alumno desde la plataforma.

La asistencia y participación se evaluará teniendo en cuenta la asistencia y participación de los alumnos a las clases online. Las clases telemáticas se impartirán en el mismo horario en el que se celebraban las clases presenciales.

Tutorías:

Las tutorías se realizarán en modalidad telemática a través del campus virtual. Para ello en el apartado de “Clases on line” se permite elegir entre las opciones “clase”, “tutoría individual” o “tutoría grupal”. Las tutorías se pueden llevar a cabo también a través de los chats y foros proporcionados por el campus virtual.

Sistemas de evaluación:

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será:

0 – 4,9 Suspenso (SS)

5,0 – 6,9 Aprobado (AP)

7,0 – 8,9 Notable (NT)

9,0 – 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula por cada 20 alumnos o fracción.

BIBLIOGRAFÍA

- **Básica**

Asher, J. (1960) Aprender otro idioma a través de acciones. Ciudad: San José. Editorial. SkyOaks Productions, Incorporated.

Ashworth J & Clarck, J.(1992). Playground Games. London: Collins

Bolaños., G. (2006). Educación Por Medio Del Movimiento y Expresión Corporal. Ciudad: Costa Rica.

Fonseca Mora, M. C. (2000) Foreign Language Acquisition and Melody Singing. *Elt Journal*, 54 (2), 146-152.

García, A. and LLull, J (2009). El Juego infantil y su Metodología. Editex

- **Complementaria**

Clark, E. (2003). First Language Acquisition. Cambridge. Editorial. Cambridge University Press.

Ekman, P & Friesen, W.V. (1969). The repertoire of nonverbal behavior: Categories, Origins, Usage and Coding. *Semiotica*, 1, 49-98.

Ferrero, M. Martín, M. (2002). El lenguaje no verbal utilizado por profesores de música del nivel superior y su incidencia en el clima áulico: un estudio preliminar. Ciudad Malbrán S. Editorial. Servicios y Publicaciones.

Flora Davis. (1976). La comunicación no verbal. Madrid. Alianza Editorial.

Fonseca-Mora, M. C.; Toscano-Fuentes, C. y Wermke, K. (2011) The relation between Language Aptitude and Musical Intelligence. *Anglistik: International Journal of English Studies*, 22 (1), 101-118.

Martínez, M. C. M. (2009). Psicología y Música: inteligencia musical y desarrollo estético.

Rodríguez M., et al. (2002) "Formación del profesorado y enseñanza de lenguas extranjeras en edades tempranas". Oviedo. Centro del profesorado y recursos de Oviedo.

Romero, V., & Gómez, M. (2003). Metodología del juego. Servicios socioculturales ya la comunidad c fgs Educación Infantil. Barcelona. Altamar.

Trilla, J. (1993). Otras educaciones: animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa. *Anthropos*.

Williams, M. (1991) A framework for teaching English to young learners' in Brumfit, Moon, and Tongue. *Teaching English to Children*,. Collins ELT, London.