

Desarrollo
profesional y personal

Curso académico 2014-2015

Inteligencia Lúdica

del 1 de diciembre de 2014 al 31 de mayo de 2015

25 créditos

DIPLOMA DE EXPERTO PROFESIONAL

Características: prácticas y visitas, material impreso, material multimedia, página web, curso virtual y guía didáctica.

Departamento

Didáctica, Organización Escolar y Dd. Especiales

Facultad de Educación

PROGRAMA DE DESARROLLO PROFESIONAL Y PERSONAL

El Programa de Desarrollo Profesional y Personal y el Programa de Enseñanza Abierta atienden una demanda de formación en respuesta a las necesidades e intereses del mundo del trabajo. Sus cursos estarán promovidos por la UNED o entidades sociales y económicas que busquen el apoyo académico de la Universidad para la mejor calidad de sus acciones de formación y promoción de sus colectivos laborales y profesionales.

Diploma de Capacitación Profesional: tendrán un mínimo de 15 ECTS.

Certificado de Enseñanza Abierta con menos de 15 ECTS.

Requisitos de acceso: no hay requisitos mínimos de acceso, salvo los específicos de cada curso establecidos por su director.

Destinatarios

- El curso va dirigido, en un primer término, a profesores de Educación Infantil, Primaria y Secundaria.
- Asimismo será muy útil a los profesores de Personas Adultas y a Formadores de Formadores, tanto en niveles universitarios como no universitarios.
- Interesará, además, a todos aquellos formadores que desempeñan funciones de formación básica en ámbitos de motivación difícil para el progreso y la futura inserción social y laboral de los jóvenes: profesores de Garantía Social, Escuelas Taller y Formación Profesional.
- Será un complemento formativo para todos aquellos profesionales de ludotecas, espacios de ocio, museos, exposiciones, ferias, bibliotecas, librerías y tiendas de juguetes que entiendan su profesión de forma activa e incitativa sobre sus usuarios y clientes.
- Finalmente, no tendrá pérdida para aquellos padres, madres y abuelos/as que comprendan la importancia del juego y del juguete en sus descendientes y para ellos mismos.

1. Presentación y objetivos

- Conocer las nomenclaturas, teorías y modelos interpretativos del juego y juguete en diversas formas y soportes.
- Comprender la importancia del juego en el desarrollo de la personalidad y el estímulo de la inteligencia.
- Experimentar con juegos y juguetes en diversas formas y soportes.
- Analizar juegos y juguetes en diversas formas y soportes para comprenderlos, utilizarlos, transformarlos y crearlos.
- Diseñar actividades y proyectos didácticos basados en el juego y en el juguete.
- Dirigir y desarrollar juegos y juguetes en diversas formas y soportes.
- Ludificar la actividad didáctica, comunicativa, profesional y relacional.

2. Contenido

MÓDULO I - El juego y el juguete en la personalidad y la cultura.

MÓDULO II - Juegos de lenguaje. Juguetes.

MÓDULO III - Contrucción de juguetes.

MÓDULO IV - Diseño didáctico.

MÓDULO V - Juegos populares.

MÓDULO VI - Juegos de mesa.

MÓDULO VII - Investigación experimental y etnográfica.

MÓDULO VIII - Juegos cooperativos. Juegos deportivos.

MÓDULO IX - Videoconsolas y videojuegos. Juegos en línea.

3. Metodología y actividades

La metodología de enseñanza será la típica de la enseñanza a distancia, sin obligatoriedad de enseñanza presencial, pero con todas las innovaciones que nos permite la enseñanza en línea. No hay enseñanza presencial obligatoria. El material básico para el curso estará a disposición del alumno en la plataforma de internet. En esta misma plataforma se podrán cumplimentar los trabajos escritos del alumno, que consistirán en cuatro cuadernos de evaluación a distancia, que serán su sistema de evaluación. Se dispondrá también de foro, chat, y sistema de autoevaluación en línea, que permita al alumno ir comprobando el progreso de su aprendizaje.

4. Material didáctico para el seguimiento del curso

4.1 Material obligatorio

4.1.1 Material en Plataforma Virtual

El grueso del material didáctico del curso estará colgado en la Plataforma de Internet y a él podrán acceder los alumnos con su clave personal.

4.1.2 Material enviado por el equipo docente (apuntes, pruebas de evaluación, memorias externas, DVDs,)

Todos ellos, unos de forma virtual a través de la plataforma, otros por correo postal.

Este material será abonado por el alumno junto a la matrícula del curso.

4.2 Material optativo, de consulta y bibliografía

4.2.1 Material editado y de venta al público

Educación tecnológica en edades tempranas

Autores Gonzalo Fernández, Ramón; Arcadio, Luis

Editorial Editorial Vicens Vives

Edición 1991

Precio aproximado 11.79€

ISBN 8431629053

Puede adquirir dichos materiales a través de la [Librería Virtual de la UNED](#).

5. Atención al estudiante

Se atenderá al alumno mediante tutoría telefónica, correo electrónico y, sobre todo, a través de un foro creado para ellos en la plataforma. El teléfono de la tutorías será:

91 398 76 97: los miércoles de 15 a 19 horas

correo electrónico: tfeliz@edu.uned.es

6. Criterios de evaluación y calificación

La evaluación se llevará a cabo mediante realizaciones prácticas que se presentarán de forma creativa y lúdica. El curso se aprobará siempre que estén aprobados las tres realizaciones de evaluación a distancia y tenida en cuenta la participación del alumno en los foros del curso.

7. Duración y dedicación

6 meses, 10 horas semanales

8. Equipo docente

Director/a

Director - UNED

FELIZ MURIAS, TIBERIO

Directores adjuntos

Director adjunto - Externo

GONZALO FERNANDEZ, RAMON

9. Precio público del curso

Precio público de matrícula: 700 €

Precio del material: 150 €

10. Matriculación

Del 5 de septiembre al 18 de diciembre de 2014.

FUNDACIÓN UNED

Francisco de Rojas, 2-2º Dcha

28010 Madrid

Teléfono: +34 913867275 / 1592

Fax: +34 913867279