

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/jas 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

## Educación tecnológica en edades tempranas

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

<b>Autores</b>	Gonzalo Fernández, Ramón; Arcadio, Luis
<b>Editorial</b>	Editorial Vicens Vives
<b>Edición</b>	1991
<b>Precio aproximado</b>	11.79€
<b>ISBN</b>	8431629053
<b>Autores</b>	Gonzalo Fernández, Ramón; Arcadio, Luis
<b>Editorial</b>	Editorial Vicens Vives
<b>Edición</b>	1991
<b>Precio aproximado</b>	11.79€
<b>ISBN</b>	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](mailto: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 teniendo 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