

# Grado en Maestro en Educación Infantil

Modalidad Presencial

Curso 2024/25

Jueg\_IP

Guía Docente

## Juegos en educación



ESCUELA UNIVERSITARIA  
DE MAGISTERIO  
FRAY LUIS DE LEÓN

## 1. Datos descriptivos de la Asignatura

<b>Nombre asignatura:</b>	Juegos en educación
<b>Carácter:</b>	Optativo
<b>Código:</b>	EIE11
<b>Curso:</b>	4º
<b>Duración (Semestral/Anual):</b>	Semestral
<b>Nº Créditos ECTS:</b>	4
<b>Prerrequisitos:</b>	Ninguno
<b>Responsable docente:</b>	Brais Ruibal Lista
<b>Título académico</b>	Graduado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte
<b>Doctorado en</b>	Doctor en Ciencias del Deporte y la Educación Física
<b>Email:</b>	<a href="mailto:brais.ruibal@frayluis.com">brais.ruibal@frayluis.com</a>
<b>Área Departamental:</b>	Educación Física
<b>Lengua en la que se imparte:</b>	Castellano
<b>Módulo:</b>	Optatividad
<b>Materia:</b>	Optatividad A

## 2. Objetivos y competencias

### 2.1. 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.

## 2.2. COMPETENCIAS GENERALES

- **CG-2.** Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.
- **CG-3.** 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.
- **CG-4.** 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.
- **CG-5.** Reflexionar en grupo sobre la aceptación de normas y el respeto a los demás. Promover la autonomía y la singularidad de cada estudiante como factores de educación de las emociones, los sentimientos y los valores en la primera infancia.
- **CG-7.** Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.
- **CT-11.** Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

## 2.3. COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- **CT-1.** Desarrollar la responsabilidad y el compromiso ético con la tarea docente buscando siempre la capacidad crítica y creativa en el análisis, planificación y realización de tareas, como fruto de un pensamiento flexible y divergente.
- **CT-2.** Dominar la comunicación oral y escrita en lengua nativa.
- **CT-5.** Capacidad para trabajar en equipo de forma cooperativa, para organizar y planificar el trabajo, tomando decisiones y resolviendo problemas, tanto de forma conjunta como individual analizando y evaluando tanto el propio trabajo como del trabajo en grupo.
- **CT-6.** Adquirir capacidad de liderazgo, iniciativa y espíritu emprendedor especialmente en la resolución de problemas y la toma de decisiones.
- **CT-7.** Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones, en contextos tanto locales como nacionales e internacionales.
- **CT-8.** Desarrollar una actitud abierta y crítica ante las nuevas tecnologías para utilizar diversas fuentes de información, para seleccionar, analizar, sintetizar y extraer ideas importantes y gestionar la información.
- **CT-9.** Capacidad en el manejo y uso de las TICs especialmente en la selección, análisis, evaluación y utilización de distintos recursos en la red y multimedia.

- **CT-10.** Respetar los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, los Derechos Humanos, los valores del humanismo cristiano, los principios medioambientales y de cooperación al desarrollo que promuevan un compromiso ético en una sociedad global, intercultural, libre y justa donde prevalezca por encima de todo la dignidad del hombre.

#### 2.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- **CE-4.** Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.
- **CE-5** Saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
- **CE-7** Identificar dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.
- **CE-53** Conocer y utilizar canciones para promover la educación auditiva, rítmica y vocal.
- **CE-54** Saber utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos.
- **CE-55** Elaborar propuestas didácticas que fomenten la percepción y expresión musicales, las habilidades motrices, el dibujo y la creatividad.

#### 2.5. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Capacidad de identificar los conceptos básicos en el campo de estudio ligados a profundizar en desempeños de competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales
- Capacidad para diseñar, justificar, aplicar y evaluar propuestas de intervención para trabajar a través del juego motor en la Educación Infantil.
- Capacidad para ofrecer al alumnado de Educación Infantil recursos lúdico-motores diversos para un adecuado desarrollo de la motricidad infantil.
- Capacidad para valorar críticamente la presencia del juego en la Educación Infantil.
- Saber emplear el juego como medio y como contenido de enseñanza.
- Ser capaz de analizar el juego de la infancia y obtener información de utilidad para futuras intervenciones didácticas.
- Situar el papel del juego motor, su importancia y repercusiones en el contexto de la Educación Infantil.

### 3. Contenidos de la asignatura

#### 3.1. PROGRAMA

##### **Tema 1 – Marco conceptual del Juego Motor**

- Concepto de Juego.
- Características del Juego.

##### **Tema 2 – Fundamentos Teóricos del Juego**

- Teorías del Juego.
- Evolución del Juego en la Etapa Infantil.

##### **Tema 3 – El Juego como medio educativo**

- El Juego como medio de educación integral.
- Juego Libre vs. Juego Dirigido.
- Tipos de Juegos: Habilidades Motrices Básicas, creatividad, expresión corporal y danza.
- Estructura de una sesión de Juegos.
- Calificación y Evaluación de los Juegos.

##### **Tema 4 – El Juego Motor en el currículo de la Educación Infantil**

- Análisis del Juego en el currículo educativo.
- Empleo del Juego para el desarrollo motor en edad infantil.

##### **Tema 5 – El Juego Motor y su didáctica**

- Didáctica y metodología del Juego.
- Organización de espacios lúdicos.

##### **Tema 6 – Juegos Populares y Tradicionales**

- Origen y evolución de los Juegos Populares.
- Clasificación de los Juegos Populares.

##### **Tema 7 – Propuestas de intervención a través del Juego**

- Sesiones teórico-prácticas dirigidas por el docente.
- Sesiones prácticas dirigidas por el alumnado observadas por el docente.

### 3.2. BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS Y ENLACES

#### Bibliografía

- Álava, S. (2021). El arte de educar jugando. JDEJ Editores.
- Ballesteros, M. (2009). Los juegos populares en infantil y primaria: análisis y aplicación práctica. Almería: Procompal.
- Bantulá, J. (2001). Juegos motrices cooperativos. Paidotribo: Barcelona.
- Bernabeu, N. (2009). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Narcea.
- Conde, J. L. Y Viciano, V. (1997). Fundamentos para el desarrollo de la motricidad en edades tempranas. Aljibe: Málaga
- Conde, J.L. (2001). Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices en Educación Infantil. Aljibe: Málaga
- Daly, L y Beloglovsky, M (2016). Loose Parts 2: Inspiring Play with Infants and Toddlers. Saint Paul: Redleaf Press.
- Daly, L y Beloglovsky, M (2018). Loose Parts 3: Inspiring Culturally Sustainable Environments. Saint Paul: Redleaf Press.
- Daly, L y Beloglovsky, M (2019). Loose Parts 4: Inspiring 21st-Century Learning. Saint Paul: Redleaf Press.
- Daly, L y Beloglovsky, M. (2014). Loose Parts: Inspiring play in young children. Saint Paul: Redleaf Press.
- Delgado, I. (2011). El Juego infantil y su metodología. Ed. Paraninfo.
- Díez Navarro, M.C. (2013). 10 ideas clave de la educación infantil. Barcelona: Graó
- Ferland, F.(2009). ¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Madrid: Narcea
- Garaigordobil, M. (2011). Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años. Madrid: Pirámide.
- García Fernández, P. (2005). Fundamentos teóricos del juego. Wanceulen: Sevilla.
- García Montes, M. E. y Ruiz Juan, F. (2001). Educación motriz a través del juego Infantil: materiales no convencionales. Gymnos: Madrid.
- García, A. V. y Peñalba, J. L. (2009). El Juego infantil y su metodología. Editex.
- Gil Madrona, P. (2004). Evaluación de la Educación Física en Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen.
- Gil Madrona, P. (2005a). Unidades didácticas de educación física para educación infantil 0-3 años: propuestas y concrecciones prácticas en realidades de aprendizaje y espacios de acción. Sevilla: Wanceulen.
- Gil Madrona, P. (2005b). Unidades didácticas de educación física para Educación Infantil, 3-6 años. Sevilla: Wanceulen.
- Gil Madrona, P., y Navarro Adelantado, V. (2005). El juego motor en Educación Infantil. Sevilla: Wanceulen.

- Marín, I. (2018). ¿Jugamos?: Como el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Paidós Educación.
- Martínez, G. (1999). El juego y el desarrollo infantil. Octaedro.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. INDE.

## Recursos Web

- Los juegos de gimnasia en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/juegos-de-gimnasia-en-educacion-fisica/>
- Juegos tradicionales como contenido en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/juegos-tradicionales-de-castilla-y-leon/>
- Competencia motriz en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/competencia-motriz-en-educacion-fisica/>
- Condición Física y salud en la Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/condicion-fisica-y-salud/>
- 11 estrategias para aumentar la motivación en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/aumentar-la-motivacion-en-educacion-fisica/>
- El Pinfuvote en Educación Física: una respuesta educativa: <https://mundoentrenamiento.com/pinfuvote-en-educacion-fisica/>
- Datchball: un deporte alternativo en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/datchball-en-educacion-fisica/>
- Lacrosse: un deporte alternativo como contenido en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/lacrosse-en-educacion-fisica/>
- Archikirol: una propuesta práctica de un deporte alternativo para Educación física: <https://mundoentrenamiento.com/artzikirol-en-educacion-fisica/>
- Boccia en educación física: <https://mundoentrenamiento.com/boccia-en-educacion-fisica/>
- Goalball en educación física: <https://mundoentrenamiento.com/goalball-en-educacion-fisica/>
- Colpbol en Educación Física: un deporte alternativo: <https://mundoentrenamiento.com/colpbol-en-educacion-fisica/>
- Pickleball en Educación Física: un deporte educativo y en expansión: <https://mundoentrenamiento.com/pickleball-en-educacion-fisica/>
- Tchoukball como contenido de Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/tchoukball-en-educacion-fisica/>
- Ultimate como contenido de Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/ultimate-en-educacion-fisica/>
- Historia de la Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/historia-de-la-educacion-fisica/>
- Deporte en educación física: <https://mundoentrenamiento.com/deporte-en-educacion-fisica/>

- Metodologías activas en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/metodologias-activas-en-educacion-fisica/>
- Evaluación en Educación Física: <https://mundoentrenamiento.com/evaluacion-en-educacion-fisica/>
- Sesiones de educación física: cómo plantearlas: <https://mundoentrenamiento.com/sesiones-de-educacion-fisica/>

#### 4. Indicaciones Metodológicas

- **Clases magistrales:** Mediante la clase magistral el profesor de la asignatura expondrá y explicará a los alumnos los contenidos principales de la misma, fomentando la participación y la opinión crítica de los alumnos. Los temas de la asignatura serán expuestos en el aula a través de diferentes medios: explicación oral, apoyo con presentaciones informáticas...
- **Lecturas:** Consta de la lectura y reflexión personal, por parte del alumnado, sobre artículos relacionados, previamente designados por el profesor.
- **Debates:** Intervención inherente a los procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la exposición verbal a través de la cual los estudiantes y docentes interactúan de manera ordenada, proponiendo preguntas, aclarando y exponiendo temas, trabajos, conceptos, hechos o principios de manera dinámica.
- **Visionado de vídeos:** El profesor podrá facilitar a los alumnos el visionado de alguna conferencia de expertos o fragmentos de algún reportaje filmográfico para facilitar la comprensión de la materia. Sobre el mismo requerirá un breve resumen o una valoración personal del asunto que se trata.
- **Sesiones de simulación:** Consiste en la representación a través del juego dramático de situaciones procedentes de la realidad. El alumnado se podrá bajo condiciones hipotéticas a partir de un tema o situación problema elegido por ellos de antemano, ante la cual se pone a prueba su expresión corporal, capacidad comunicativa, de resolución de problemas y creatividad.
- **Estudio de casos:** El alumno, en pequeños grupos, resolverá los ejercicios y casos prácticos planteados por el profesor, estudiando con detenimiento todo lo relacionado con las asignaturas que componen la materia.
- **Realización de trabajos:** Se dedicará un tiempo para todo el grupo en el que se explicará en qué consiste el trabajo; previo a la puesta en práctica se reunirá cada grupo con el profesor. Así se establecerá la validez del diseño y contenidos de trabajo para su puesta en práctica, estableciéndose las correcciones oportunas de cara a la exposición.
- **Puesta en práctica del trabajo:** A través de esta metodología se llevarán a la práctica los diferentes trabajos del alumnado en las instalaciones del centro.



- **Tutorías:** La atención personalizada se realizará a través de los siguientes canales, en función de las posibilidades y necesidades de cada momento: tutorías en persona en el despacho del profesorado, tutorías en directo a través del área de trabajo “Teams”, mediante videoconferencia, conexión de audio o chat; a través del correo electrónico institucional; a través de los chats y foros disponible en Teams y Moodle.

## 5. Distribución de horas según actividad y ECTS

La distribución de horas de dedicación según actividades y créditos ECTS se recoge en el siguiente cuadro:

TIPOS DE ACTIVIDADES	HORAS	HORAS DE TRABAJO	TOTAL	%
	PRESENCIALES	AUTÓNOMO	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesiones magistrales	30	0	30	100
Lecturas	0	7	7	0
Debates y Tareas de Aula	0	7	7	0
Visionado de vídeos	3	3	6	50
Sesiones de simulación	6	10	16	25
Estudio de caso	3	3	6	50
Realización de trabajos	2	20	22	10
Tutorías individualizadas	6	0	6	100
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>100</b>	

La correspondencia de esta distribución entre horas y créditos ECTS se obtiene de la siguiente relación: 1 crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del alumno.

## 6. Evaluación

La evaluación es un componente fundamental de la formación del alumno. Está compuesta por un examen final escrito y la evaluación continua, que consta de ejercicios y actividades evaluables.

La evaluación de esta asignatura se realiza mediante la media del examen (valorado en un 50%) y la realización de diferentes trabajos de evaluación continua (con valor del 50%).

En segundo lugar, existirá una evaluación extraordinaria, donde se valorará la realización de un examen escrito.

### **Criterios de evaluación generales**

- Análisis de los elementos educativos relevantes en las actividades o experiencias presentadas y valoración de los efectos de las mismas.
- Análisis valorativo de las posibilidades educativas de materiales y recursos didácticos.
- Capacidad de diseño y elaboración de las principales actividades de educación.
- Dominio del vocabulario de la asignatura y buen uso de la lengua española.
- Elaboración argumentada de los conceptos básicos de la asignatura.
- Grado de análisis y comprensión de las lecturas propuestas y de los documentos analizados.
- Grado de colaboración con los compañeros y compañeras en el desarrollo de las actividades de la asignatura.

## **Evaluación**

### **EXAMEN (50% de la nota final)**

---

- El examen constará de preguntas tipo test y preguntas cortas, basadas en el contenido tratado durante el desarrollo de la asignatura, bien sea en el temario, las presentaciones o el material adicional proporcionado al alumno. La superación de dicho examen (al menos con un 5) constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura.
- El examen tendrá las siguientes características específicas:
- Se realizará en el horario que está previsto para el examen de la asignatura según el calendario oficial. El alumno deberá responder a las preguntas del examen antes de la finalización del tiempo del examen.
- El alumno dispondrá de un tiempo limitado, en torno a 90 minutos y previamente informado, para la resolución de su examen.
- El examen constará de 30 preguntas tipo test y 6 preguntas cortas, de forma que el alumno pueda redactar libremente su propia respuesta. La parte de preguntas tipo test valdrá 6 puntos y la de preguntas cortas, 4 puntos.
- En relación con las preguntas tipo test, cada una tendrá una respuesta de elección múltiple, con cuatro opciones posibles en total de entre las cuales sólo una es la correcta.
- El sistema de valoración de respuestas tipo test será el siguiente: cada respuesta correcta sumará 0.20 punto; cada respuesta incorrecta restará 0.033 puntos y cada pregunta sin respuesta no tendrá valoración.
- El sistema de valoración de las preguntas cortas oscilará entre los 0 y 1 puntos, en función del nivel de la respuesta a cada pregunta.

## EVALUACIÓN CONTINUA (50% de la nota final)

### Trabajo Teórico-Práctico (30%)

El alumnado, mediante el trabajo en clases prácticas y el trabajo autónomo, deberá entregar un trabajo individual donde desarrolle juegos para la etapa de educación infantil. Así mismo, deberá desarrollar ese trabajo delante de sus compañeros en una sesión práctica.

Los criterios de evaluación del trabajo práctico serán los siguientes:

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>REDACCIÓN</b>
El trabajo cumple los requisitos formales solicitados en el guión
No presenta faltas de ortografía y gramática
Incluye una opinión y reflexión crítica de la sesión
Propone aportaciones o mejoras de la sesión de manera argumentada
Citan correctamente la bibliografía según las normas APA 7ª edición
<b>EXPOSICIÓN</b>
La sesión se ajusta al objetivo y contenido planteados
Las tareas y la sesión están adaptadas al grupo-edad/patología planteada
La sesión está correctamente dividida en partes
Considera las sugerencias y aportaciones previas a la sesión previamente diseñada
Presentación personal. organización y limpieza de los materiales
Introducción, desarrollo y conclusión
Optimización del tiempo entre las partes de la sesión. Uso de tiempo total
Tono y fluidez de la voz y las palabras. Manejo de escenario-desplazamiento.

### Actividades de Aula (20% de la nota final)

La participación en clase, la realización de ejercicios teórico-prácticos, el visionado de vídeos, el estudio de casos, las lecturas y los debates forman parte de las Actividades de Aula.

Para aprobar la asignatura es necesario obtener, como mínimo, 2.5 puntos sobre 5 en la evaluación de conocimientos teóricos y 1.5 puntos sobre 3 en el trabajo individual. A partir de ello se calculará la nota y calificación final.

En el siguiente cuadro se resumen los instrumentos y el sistema de evaluación:

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PROPORCIÓN
EXAMEN	Prueba oral o escrita	50%
EVALUACIÓN CONTINUA	Elaboración de trabajos/proyectos	30%
	Asistencia y participación en clase (Actividades de Aula)	20%
TOTAL		100%

### Criterios de calificación de la evaluación continua

Los criterios para la evaluación de los apartados reflejados en la evaluación continua se podrán consultar en el campus virtual.

## 7. Apoyo tutorial

Para el apoyo tutorial, el alumno tendrá a su disposición un tutor encargado de acompañar al alumno durante toda su andadura en el proceso formativo, prestando una atención personalizada al alumno.

El Profesor responsable docente es el encargado de resolver todas las dudas específicas de la asignatura y de informar al alumno de todas las pautas que debe seguir para realizar el estudio y trabajos requeridos en la asignatura.

- Horario de tutoría: Se informará a través de la web de la EUM Fray Luis y en la plataforma virtual de la asignatura.

Herramientas para la atención tutorial:

- Presencial: Despacho
- Online: Campus virtual, Microsoft Teams, Email...

Para la correcta realización de las tutorías, se avisará al profesor para concretar la misma con la mayor antelación posible, bien sea presencial u online. Atendiendo a causas excepcionales, se podrá atender a los alumnos fuera del horario de tutorías, si el profesor tiene disponibilidad para ello.

## 8. Horario de la asignatura y calendario de temas

**Horario de la asignatura:** El alumno deberá consultar los horarios de clases de la asignatura en el apartado correspondiente dentro de la página web de la **EUM Fray Luis de León**: [www.frayluis.com](http://www.frayluis.com). Igualmente, se informará de ellos en el campus virtual del curso correspondiente.

Las sesiones se desarrollarán según la siguiente tabla, en la que se recogen los contenidos, las actividades y la evaluación:

SEMANA	CONTENIDOS	ACTIVIDADES Y EVALUACIÓN
1ª y 2ª	Tema 1 – Marco conceptual del Juego Motor Tema 2 – Fundamentos Teóricos del Juego	Conocer el concepto, características y funciones del juego en esta etapa. Conocer los fundamentos y teorías del juego.
3ª y 4ª	Tema 3 – El Juego como medio educativo	Conocer las etapas del juego según las edades del niño/a.
5ª y 6ª	Tema 4 – El Juego Motor en el currículo de Ed. Infantil	Clasificar los juegos motores. Desarrollar ejemplos de juegos motores en la etapa de Educación Infantil.
8ª y 8ª	Tema 5 – El Juego Motor y su didáctica	Desarrollar el juego en la etapa de forma correcta. Aplicar una metodología estructurada.
9ª y 10ª	Tema 6 – Juegos Populares y Tradicionales	Conocer diferentes juegos tradicionales autóctonos. Desarrollar juegos populares de forma práctica y grupal.
11ª y 12ª	Tema 7 – Propuestas de intervención a través del Juego	Abordar diversas propuestas de carácter práctico en interiores y entornos al aire libre.
13ª y 14ª	Tema 7 – Propuestas de intervención a través del Juego	Abordar diversas propuestas de carácter práctico en interiores y entornos al aire libre.
15ª y 16ª	Repaso de Temas y Exposición de Trabajos	Repaso de los temas teóricos y presentación de trabajos grupales e individuales.

El plan de trabajo y las semanas son orientativos, pudiendo variar ligeramente, dependiendo de la evolución del alumno durante las distintas sesiones.

Las posibles modificaciones de la temporalización de la asignatura serán comunicadas al alumnado a través del Campus Virtual.