


PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO	 IES Luis Buñuel	
	CÓDIGO	FM50102
Página 1 de 16		

DEPARTAMENTO	Servicios Socioculturales y a la Comunidad	CURSO	2017 / 2018
CICLO FORMATIVO	CFGS Educación Infantil		
MÓDULO PROFESIONAL	El juego infantil y su metodología – Vespertino -		
PROFESOR/A	Emma Pomar Lax		
CÓDIGO	013	Nº HORAS	192 / 194

INTRODUCCIÓN

El título de Formación Profesional de “Técnico Superior en Educación Infantil”, queda establecido en el *Real Decreto 1394/2007*, así como sus enseñanzas mínimas.

Por otro lado, la Orden de 21 de julio de 2008, por la que se establece el currículo del título de Técnico Superior en Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Aragón, fija en 192 horas la carga lectiva del módulo de El juego infantil y su metodología, que se imparte en el 1º curso del ciclo formativo.

El módulo de EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA está asociado a la Unidad de Competencia UC1030_3: Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.

COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES ASOCIADAS AL MÓDULO.

El módulo de El juego infantil y su metodología contribuye a alcanzar, las siguientes competencias profesionales, personales y sociales del título:

- a) Programar la intervención educativa y de atención social a la infancia a partir de las directrices del programa de la institución y de las características individuales, del grupo y del contexto.
- b) Organizar los recursos para el desarrollo de la actividad respondiendo a las necesidades y características de los niños y niñas.
- c) Desarrollar las actividades programadas, empleando los recursos y estrategias metodológicas apropiadas y creando un clima de confianza.
- f) Actuar ante contingencias relativas a las personas, recursos o al medio, transmitiendo seguridad y confianza y aplicando, en su caso, los protocolos de actuación establecidos.

- g) Evaluar el proceso de intervención y los resultados obtenidos, elaborando y gestionando la documentación asociada al proceso y transmitiendo la información con el fin de mejorar la calidad del servicio.
- i) Actuar con autonomía e iniciativa en el diseño y realización de actividades, respetando las líneas pedagógicas y de actuación de la institución en la que desarrolla su actividad.
- j) Mantener relaciones fluidas con los niños y niñas y sus familias, miembros del grupo en el que se esté integrado y otros profesionales, mostrando habilidades sociales, capacidad de gestión de la diversidad cultural y aportando soluciones a conflictos que se presenten.
- k) Generar entornos seguros, respetando la normativa y protocolos de seguridad en la planificación y desarrollo de las actividades.

OBJETIVOS.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales del ciclo formativo:

- a) Identificar y concretar los elementos de la programación, relacionándolos con las características del grupo y del contexto para programar la intervención educativa y de atención social a la infancia.
- b) Identificar y seleccionar los recursos didácticos, describiendo sus características y aplicaciones para organizarlos de acuerdo con la actividad y los destinatarios.
- c) Seleccionar y aplicar recursos y estrategias metodológicas, relacionándolos con las características de los niños y niñas, en el contexto para realizar las actividades programadas.
- f) Seleccionar y aplicar técnicas e instrumentos de evaluación, relacionándolos con las variables relevantes y comparando los resultados con el estándar establecido en el proceso de intervención.
- g) Seleccionar y aplicar estrategias de transmisión de información relacionándolas con los contenidos a transmitir, su finalidad y los receptores para mejorar la calidad del servicio.
- j) Identificar las características del trabajo en equipo, valorando su importancia para mejorar la práctica educativa y lograr una intervención planificada, coherente y compartida.
- l) Analizar los espacios y los materiales para la intervención, actualizando la legislación vigente en materia de prevención de riesgos y de seguridad para, así, preservar la salud e integridad física de los niños y niñas.

ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS EN UNIDADES DIDÁCTICAS.

Los contenidos curriculares del módulo de El juego infantil y su metodología, establecidos en la Orden 21 de julio de 2008, por la que se establece el currículo del título de Técnico Superior en Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Aragón, son:

Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa.

- El juego y el desarrollo infantil.
- El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora.

- Teorías del juego. Tipo y clases.
- Juego y aprendizaje escolar.
- El modelo lúdico. Características.
- Análisis de las técnicas y recursos del modelo lúdico.
- Toma de conciencia acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- Valoración del juego en la intervención educativa.

Planificación de proyectos de intervención lúdico–recreativos en la infancia.

- La animación como actividad socioeducativa en la infancia.
- Objetivos y modalidades de la animación infantil.
- Elementos de la planificación de proyectos lúdicos.
- Los espacios lúdicos. Interiores y exteriores. Necesidades infantiles.
- Análisis de los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales.
- Sectores productivos de oferta lúdica.
- Ludotecas.
- Otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros.
- Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos.
- Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos.
- Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.
- Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego.
- El uso de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.

Planificación de actividades lúdicas.

- Justificación del juego como recurso educativo.
- El proceso de análisis de destinatarios.
- Elementos de la planificación de actividades lúdicas.
- Los materiales y los recursos lúdicos utilizados en los juegos escolares y extraescolares.
- Clasificación de los juegos: tipos y finalidad.
- Recopilación de juegos tradicionales y actuales.
- Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos.
- Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juegos y juguetes infantiles.
- Influencia de los roles sociales en los juegos.
- Identificación y selección de juegos propios de la tradición popular aragonesa.

Determinación de recursos lúdicos.

- Funciones del juguete.

- Clasificación de los juguetes.
- Creatividad y juguetes.
- Selección de juguetes para distintos espacios.
- Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes.
- La organización de los recursos y materiales.
- El recurso lúdico: generación y renovación.
- Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juguetes infantiles.
- Influencia de los roles sociales en los juguetes.
- Legislación vigente sobre juguetes: identificación e interpretación de normas de seguridad y calidad.

Implementación de actividades lúdicas.

- Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil.
- Aplicación de la programación a las actividades lúdicas.
- Materiales lúdicos y juguetes. Elaboración.
- Preparación y desarrollo de fiestas infantiles, salidas extraescolares, campamentos, talleres, proyectos lúdicos y recreativos.
- Aspectos organizativos y legislativos.
- La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas.
- Análisis de estrategias para favorecer situaciones lúdicas.
- El juego y la transmisión de valores: promoción de la igualdad a partir de la actividad lúdica, el juego como recurso para la integración y la convivencia.

Evaluación de la actividad lúdica.

- La observación en el juego. Instrumentos.
- Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil.
- Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo.
- Diferentes instrumentos de observación.
- Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto.
- Las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.
- Predisposición a la autoevaluación.

Para el desarrollo de los contenidos curriculares se estructurarán dichos contenidos en las siguientes Unidades Didácticas:

UD 1: Aproximación teórica al juego

- Concepto y características del juego.
- Teorías explicativas del juego.
- El juego como recurso educativo

UD 2: Juego y desarrollo infantil.

- La evolución del juego durante el desarrollo infantil.
- Las aportaciones del juego a las dimensiones del desarrollo.
- El adulto y la estimulación del juego

UD3: Los juguetes.

- Aproximación teórica al juguete.
- Criterios para la selección de juguetes.
- Sistemas de clasificación de juguetes.
- Criterios para la organización, disposición y conservación de juguetes.
- Legislación vigente sobre la seguridad de los juguetes.
- Influencias sobre los juguetes y el papel del adulto.
- El juguete creado con material reciclado.

UD 4: Actividades lúdicas en el centro escolar.

- Clasificación de tipos de juegos.
- Juegos para espacios cerrados.
- Juegos para espacios abiertos.
- Otros juegos.
- El fichero de juegos

UD 5: El juego en las actividades complementarias y extraescolares.

- El juego en las actividades complementarias y extraescolares.
- Salidas y excursiones.
- Fiestas infantiles.

UD 6: Integración social a través del juego.

- La atención a la diversidad en Educación Infantil.
- El marco legislativo de la atención a la diversidad.
- La intervención educativa y la integración a través del juego.
- Las adaptaciones en los recursos lúdicos.
- La promoción de la igualdad a través del juego.

UD 7: Evaluación de la actividad lúdica.

- La evaluación del juego en Educación Infantil.

- La observación del juego en la etapa de Educación Infantil.
- Los instrumentos de observación en el juego.
- Las nuevas tecnologías como fuente de información para la evaluación.

UD 8: Programación e intervención.

- Elementos de la programación en las actividades lúdicas.
- Las nuevas tecnologías en la programación
- El educador en el juego de los niños.

UD 9: Proyectos lúdicos y recreativos de intervención para la infancia.

- La animación como actividad socioeducativa de la infancia.
- Los sectores productivos de oferta lúdica.
- Los recursos de oferta lúdica.
- Las fases en el desarrollo de proyectos.
- Elementos de la planificación en el diseño de un proyecto lúdico.
- Medidas de seguridad en espacios lúdicos y recreativos. Aspectos legislativos.
- Las nuevas tecnologías y planificación de proyectos.

	UD	TÍTULO	Horas programadas
1ª EVALUACIÓN		Presentación del módulo	2
	1	UD 1: Aproximación teórica al juego	20
	2	UD 2: Juego y desarrollo infantil	22
	3	UD3: Los juguetes	20
		Prueba escrita y corrección en clase	2
	TOTAL 1ª EVALUACIÓN		
2ª EVALUACIÓN	4	UD 4: Actividades lúdicas en el centro escolar	22
	5	UD 5: El juego en las actividades complementarias y extraescolares	24
	6	UD 6 Evaluación de la actividad lúdica	22
		Prueba escrita y corrección en clase	2
	TOTAL 2ª EVALUACIÓN		
3ª EVALUACIÓN	7	UD 7: Integración social a través del juego.	14
	8	UD 8: Programación e intervención	22
	9	UD 9: Proyectos lúdicos y recreativos de intervención para la infancia	22
		Prueba escrita y corrección en clase	2
	TOTAL 3ª EVALUACIÓN		
TOTAL CURSO			194

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS GENERALES.

Hay que procurar acercar al estudiante al entorno profesional, pero incluyendo tanto contenidos teóricos como prácticos de aplicación al trabajo. En la explicación de las unidades didácticas se hará uso de la terminología técnica adecuada, aunque aclarando el significado para facilitar su comprensión.

Al **iniciar una unidad** de trabajo se dará la oportunidad al alumno de compartir los conocimientos, ideas e interrogantes que posee sobre ese tema para crear un clima de interés sobre el mismo.

Se presentará una **visión global de cada unidad didáctica** para que el alumno sepa situarse en cada momento de la explicación y estudio.

La **exposición teórica** se apoyará con **medios visuales** como power point y documentales, etc, facilitando la asimilación de contenidos hasta construir la unidad global del módulo.

Cada tema tendrá su **parte práctica** que el alumno realizará en pequeños grupos durante la clase o individualmente fuera de la misma. Esto se complementará con debates y exposiciones en el aula.

Se fomentarán actividades de lectura y reflexión de artículos de prensa relacionados con el sector profesional y el uso de las nuevas tecnologías tanto en la búsqueda de información como en la elaboración de trabajos.

A lo largo del curso se realizarán diferentes **visitas** (centros, exposiciones, charlas, etc) que sirvan como actividades de refuerzo de los aprendizajes del aula. Se programarán en función de los contenidos trabajados y se realizará al menos una salida por trimestre.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil, y su papel como eje metodológico.

- a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.
- b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.
- c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.
- f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.
- g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.
- h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.
- i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.
- j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.

Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.

- a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.
- b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.
- c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y de personal.
- d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.
- e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.
- f) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta: el tipo de institución, los objetivos previstos, las características de los niños y niñas, los materiales de que se dispone, el presupuesto y el tipo de actividad a realizar en ellos.
- g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.
- h) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades a realizar, de organización y recogida de materiales, técnicas de evaluación y elementos de seguridad en los lugares de juegos.
- i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.
- j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.
- k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.

- a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.
- b) Se ha enumerado y clasificado diferentes actividades lúdicas atendiendo a criterios como son, entre otros: edades, espacios, rol del/a técnico/a, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.
- c) Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas.
- d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad y otros aspectos, identificando aquellos propios de la tradición popular aragonesa.
- e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.
- f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.
- g) Se han valorado las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.
- h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.

Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil y otros aspectos.

a) Se han analizado diferentes tipos de juguetes, sus características, sus funciones y las capacidades que contribuyen a desarrollar en el proceso evolutivo del niño y de la niña, y sin reproducir estereotipos sexistas.

b) Se han valorado las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.

c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.

d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.

e) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.

f) Se han enumerado y clasificado diferentes juguetes atendiendo a los criterios de: edad, espacio de realización, rol del educador o educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.

g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.

h) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.

i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.

Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.

a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.

b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.

c) Se han organizado los espacios, recursos y materiales adecuándose a las características evolutivas de los destinatarios, en función de la edad de los mismos y acordes con los objetivos previstos.

d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.

e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.

f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.

g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.

h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.

- b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.
- c) Se han aplicado distintas técnicas e instrumentos de evaluación a distintas situaciones lúdicas, teniendo en cuenta, entre otros, criterios de fiabilidad, validez, utilidad y practicidad para los usuarios de la información.
- d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.
- e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.
- f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.
- g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.

Los criterios de calificación son:

- El 60% de la calificación final se obtendrá del promedio de los resultados obtenidos en las pruebas escritas teórico-prácticas.
- El 40% de la calificación final corresponderá a los trabajos y talleres.

Para superar cada evaluación será necesario obtener una media ponderada superior a 5 puntos y que todas las calificaciones sean iguales o superiores a 5 puntos.

La aplicación del **redondeo al alza se llevará a cabo sólo para aquellas notas mayores de 5** y a partir del 0,6 (ejem. una nota de 4,8 será un cuatro al redondeo mientras que un 5,8 será un 6)

En la evaluación final se contarán las notas reales (con decimales) para calcular la media.

La calificación final del módulo en el mes de junio será el resultado de hallar la media de las calificaciones reales (sin contar el redondeo) obtenidas en las tres evaluaciones trimestrales. Pudiendo a través de la actitud matizar al alza la nota final.

En cada trimestre se realizará una **prueba de recuperación** a ser posible antes de la evaluación.

En el **mes de junio** el alumnado volverá a ser evaluado del trimestre que no haya superado. Se reservará la nota trimestral de la parte práctica o teórica que haya sido superada.

Prueba extraordinaria:

En el mes de junio, se realizará una prueba extraordinaria con los contenidos de todo el curso y los criterios siguientes:

Una prueba teórico-práctica (60%) y trabajos prácticos de la materia pendiente (40%)

Convocatoria extraordinaria de septiembre:

El alumnado que no supere la materia podrá recuperarla en el mes de septiembre. Acudirá a esta convocatoria con la totalidad de la materia del módulo. La evaluación constará de una prueba teórico-práctica y la realización de trabajos.

PORCENTAJE DE FALTAS DE ASISTENCIA QUE CONLLEVA LA PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.

La asistencia del alumno a clase y a todas las actividades programadas será condición necesaria para la aplicación de la evaluación continua, por lo que se llevará el control diario de asistencia a clase.

Se perderá el derecho a evaluación continua cuando un alumno/a supere el 15% de las horas del módulo en faltas. Este módulo tiene una duración de 192 sesiones, por lo que se perderá el derecho a evaluación continua con 29 faltas de asistencia.

Todos aquellos alumnos que hayan perdido este derecho, deberán examinarse de todos los contenidos teórico-prácticos al finalizar el curso, así como entregar los trabajos y actividades que se requieran.

Aquellos alumnos/as que falten al aula por motivos laborales podrán ausentarse a un 30% de las horas totales del módulo a lo largo del curso (58 faltas de asistencia). Este 30% se repartirá de la siguiente manera: 15% para las faltas generales (incluidas las faltas por motivos laborales, si así lo desea el alumno/a) y 15% para las faltas por motivos laborales. El alumno/a deberá justificar esas faltas laborales según el procedimiento establecido en el proyecto curricular.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS EXIGIBLES.

Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil, y su papel como eje metodológico.

- a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.
- b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.
- c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.
- f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.
- g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.
- h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.
- i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.
- j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.

Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.

- a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.
- b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.
- c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y de personal.

- d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.
- e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.
- f) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta: el tipo de institución, los objetivos previstos, las características de los niños y niñas, los materiales de que se dispone, el presupuesto y el tipo de actividad a realizar en ellos.
- g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.
- h) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades a realizar, de organización y recogida de materiales, técnicas de evaluación y elementos de seguridad en los lugares de juegos.
- i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.
- j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.
- k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.

- a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.
- b) Se ha enumerado y clasificado diferentes actividades lúdicas atendiendo a criterios como son, entre otros: edades, espacios, rol del/a técnico/a, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.
- c) Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas.
- d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad y otros aspectos, identificando aquellos propios de la tradición popular aragonesa.
- e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.
- f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.
- g) Se han valorado las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.
- h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.

Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil y otros aspectos.

- a) Se han analizado diferentes tipos de juguetes, sus características, sus funciones y las capacidades que contribuyen a desarrollar en el proceso evolutivo del niño y de la niña, y sin reproducir estereotipos sexistas.
- b) Se han valorado las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.

- c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.
- d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.
- e) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.
- f) Se han enumerado y clasificado diferentes juguetes atendiendo a los criterios de: edad, espacio de realización, rol del educador o educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.
- g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.
- h) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.
- i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.

Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.

- a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.
- b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.
- c) Se han organizado los espacios, recursos y materiales adecuándose a las características evolutivas de los destinatarios, en función de la edad de los mismos y acordes con los objetivos previstos.
- d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.
- e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.
- f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.
- g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.
- h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

- a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.
- b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.
- c) Se han aplicado distintas técnicas e instrumentos de evaluación a distintas situaciones lúdicas, teniendo en cuenta, entre otros, criterios de fiabilidad, validez, utilidad y practicidad para los usuarios de la información.
- d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.

e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.

f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.

g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.

PROCEDIMIENTOS, MECANISMOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

La **evaluación** del aprendizaje de los alumnos que cursen este módulo será **continua**.

Lo que se evalúa es el grado de consecución de los resultados de aprendizaje del módulo. Evaluar los resultados de aprendizaje significa conocer la competencia profesional que tiene el alumno sobre los contenidos del módulo y el nivel de madurez y motivación que posee para adaptarse a los cambios y acometer futuros aprendizajes.

La **evaluación inicial** permitirá conocer el nivel de conocimientos que sobre cada unidad tienen los alumnos. A partir de la evaluación inicial se estructura el proceso de aprendizaje. Se realizará a través de instrumentos variados como: cuestionarios iniciales, casos prácticos, artículos, etc.

La **evaluación formativa** se realizará a partir de:

- la observación del trabajo diario, de la actitud y participación en clase,
- trimestralmente se llevará a cabo una prueba de conocimientos.

Autoevaluación del alumno, el examen trimestral contendrá un pequeño cuestionario autoevaluativo con diferentes ítems: trabajo personal, trabajo en clase, actitud, estudio, etc..

Esta autoevaluación tendrá un carácter reflexivo para el alumno y consultivo para la profesora, no incidirá en la nota del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los principales instrumentos de evaluación serán:

- **Pruebas escritas** para valorar básicamente el nivel de conocimientos: que podrán contener preguntas de desarrollo, preguntas cortas, tipo test o casos prácticos.
- **Trabajos prácticos individuales o en grupo.** Se tendrá en cuenta la calidad de los trabajos, presentación, estructuración, apoyo bibliográfico y profundidad, así como la originalidad y la aportación creativa. Al inicio de estas actividades se les informará de los criterios de evaluación. No obstante, señalar que algunos de estos trabajos tendrán la valoración de aptos o no aptos, sin calificación numérica, dado que el mero hecho de su realización, independientemente del resultado, forman parte del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La **observación continua y directa** para valorar las actitudes y trabajo en equipo.

CONTENIDO Y FORMA DE LA EVALUACIÓN INICIAL.

En cada unidad didáctica se realizará una actividad inicial con el fin de conocer el nivel de conocimientos del grupo sobre los contenidos de la misma. A partir de ella se estructurará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se realizará de manera exploratoria mediante el planteamiento de cuestiones y/o la reflexión sobre citas-frases y/o imágenes. A través de estos instrumentos se enumerarán los contenidos básicos que deberán adquirir.

De manera similar se realizará la evaluación inicial del módulo a principio de curso, formulando algunas preguntas de carácter muy general que den paso a la explicación de la programación del módulo con la distribución de las unidades didácticas y la temporalización que se seguirá.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS PREVISTOS.

Bibliografía

No se llevará ningún libro de texto de base. La profesora mediante diferentes soportes expondrá los contenidos.

Lectura de bibliografía relacionada con el contenido del módulo

Otros Recursos

- Material de vídeo y audio, fundamentalmente documentales, espacios educativos-divulgativos de TVE y películas de especial interés.
- Fotocopias de noticias de prensa relacionadas con el módulo.
- Equipos informáticos (ordenadores y cañón)
- Salidas a actividades, charlas o visitas a centros de trabajo del sector.
- Talleres en el aula relacionados con el contenido del módulo: taller juguete reciclado, carnaval,....
- Implementación de juegos en el patio y gimnasio, animaciones musicales en el aula....
- Las actividades complementarias propuestas inicialmente para este curso son:

-Espacio bebé (PAI), Ludoteca “Escondecucas”, Juegos interculturales a través de “Saharais asociación AISA”.

- Proyecto de colaboración con el colegio Carmen y San José, gusantina y espacio waslala a final de curso. Organización del espacio lúdico y actividades.

Así como otras actividades complementarias como: visitas a centros de interés, charlas en el centro educativo por parte expertos sobre diferentes temas, salidas a exposiciones o conferencias que se desarrollen a lo largo del curso y sean de interés para la formación de nuestro alumnado.

MECANISMOS DE SEGUIMIENTO Y VALORACIÓN PARA POTENCIAR RESULTADOS POSITIVOS Y SUBSANAR POSIBLES DEFICIENCIAS.

Los mecanismos de seguimiento y valoración son los siguientes:

Este documento debe ser utilizado en soporte informático.
Las copias impresas no están controladas y pueden quedar obsoletas; por tanto, antes de usarlas debe verificarse su vigencia.

- Cuaderno del profesor. Permite la observación y valoración diaria de la programación, que queda reflejada en el diario de clase.
- Seguimiento mensual del desarrollo de la programación didáctica.
- Reuniones de departamento (con el prescriptivo seguimiento mensual de programaciones) y de equipo docente (que permiten el intercambio de información con otros profesores que imparten clase al grupo).
- Sesiones de evaluación.
- Resultados académicos
- Los resultados obtenidos en las encuestas de satisfacción.
- Memoria final anual (fundamentalmente el apartado de propuestas de mejora).

ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYO ENCAMINADAS A SUPERAR EL MÓDULO PENDIENTE.

Para apoyar la superación del módulo pendiente se concretará y se entregará un Plan de Recuperación de módulos pendientes según el formato FM50813, en el que constará el medio de contacto, el horario de atención, las actividades y pruebas necesarias para superar el módulo, fechas y criterios de calificación.

PLAN DE CONTINGENCIAS.

Para facilitar la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, cuando se dé alguna circunstancia por la que la profesora tenga que ausentarse, los alumnos podrán realizar las actividades previstas en el Plan de Contingencia, disponible en el departamento de “Servicios Socioculturales y a la Comunidad” del centro.