

**Programa del Módulo profesional: El juego infantil y su metodología. Grupo: 8D**

**Horas curriculares/horas reales: 233 /224**

**Profesora: María Rodanas Sanz Carvajal**

**Profesor/a de apoyo: María del Carmen Navarro Bernad**

**Se presenta módulo del plan LFP cuya programación está en construcción.**

Según el desarrollo de la Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional (**BOE 01 de abril de 2022**). Para la programación de este módulo se seguirá lo establecido en el Real Decreto 1394/2007, (BOE 24/11/2007), por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación Infantil y fija sus enseñanzas mínimas.

Además, se seguirá lo establecido en el DECRETO 91/2024, de 5 de junio, del Gobierno de Aragón por el que se establece la Ordenación de la Formación Profesional del Grado D y del Grado E en la Comunidad Autónoma de Aragón modificado por DECRETO 107/2025, de 10 de septiembre, del Gobierno de Aragón.

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE y CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**1. 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.

**2. 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.

**3. 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 niños y niñas en 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.

**4. 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.

**5. 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 estas.
- 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.

**6. 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 deriva 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.

### RELACIÓN DE ELEMENTOS CURRICULARES DEL MÓDULO/ TEMPORALIZACIÓN

| RA | CE   | SITUACIONES DE APRENDIZAJE/UNIDAD DIDÁCTICA/RETO                          | Temporización/<br>Trimestre y horas |
|----|--|---|-------------------------------------|
| 1  | a), b), c), d), e),<br>f), g), h), i)          | El juego como motor:<br>el modelo lúdico                                  | 1ª EVALUACIÓN<br>40 horas           |
| 2  | a), b), c), d), e), f), g),<br>h), i), j) y k) | Arquitectura del juego:<br>diseño de proyectos de<br>intervención lúdicos | 2ª EVALUACIÓN<br>40 horas           |
| 3  | a), b), c), d), e), f), g) y h)                | Jugar para crecer:<br>diseño de actividades<br>lúdicas                    | 1ª EVALUACIÓN<br>30 horas           |
| 4  | a), b), c), d), e), f), g), h) e i)            | Juguetes con sentido  | 1ª/2ª EVALUACIÓN<br>40 horas        |
| 5  | a), b), c), d), e), f), g), h)                 | FEOE  | 3ª EVALUACIÓN<br>74 horas           |
| 6  | a), b), c), d), e), f), g)                     | FEOE  |                                     |

## **PRINCIPIOS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICOS**

La metodología del módulo se fundamenta en un enfoque competencial, activo e inclusivo, orientado a que el alumnado aprenda haciendo, reflexione sobre su práctica y desarrolle las competencias profesionales vinculadas al juego infantil y su metodología.

Se aplican estrategias metodológicas diversas, combinando metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Retos y Proyectos, el Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje Basado en Casos, la Indagación y el Aprendizaje-Servicio.

El diseño didáctico se organiza en unidades de trabajo que combinan estrategias intermodulares, alternando momentos de exposición teórica y análisis guiado de contenidos con tareas prácticas, cooperativas y contextualizadas en la realidad profesional. Además, se dualiza parte del módulo en la formación en empresa u organismo equiparado (FEOE), reforzando la conexión entre la formación en el aula y el desempeño en entornos profesionales reales.

La propuesta incorpora el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco de accesibilidad y participación, garantizando la respuesta a la diversidad mediante distintas formas de representación, implicación y expresión. Se fomentará un clima de aula participativo, inclusivo y cooperativo, basado en el respeto y la corresponsabilidad, que potencie la motivación, la implicación y el compromiso social del alumnado.

Se utiliza la plataforma virtual Google Classroom para la gestión del módulo: publicación de materiales teóricos, entregas de trabajos digitales, comunicación de anuncios y seguimiento del diario de clase.

## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PONDERACIÓN**

Los criterios de evaluación de los módulos serán los referentes para valorar el grado de consecución de los resultados de aprendizaje de los mismos

### **Evaluación continua**

La asistencia del alumno/a a clase y a todas las actividades programadas es la condición necesaria que permite la aplicación de la evaluación continua en la enseñanza presencial. El alumnado perderá el derecho a la evaluación continua cuando el número de faltas de asistencia supere el 15 % de la duración total del módulo (horas reales), calculadas desde la fecha de matrícula y sin tener en cuenta las horas de formación en empresa u organismo equiparado (FEOE). Podrán quedar excluidas de este cómputo aquellas situaciones de conciliación con la actividad laboral o la condición de deportista de alto nivel.

En este módulo profesional, para el alumnado matriculado desde el **inicio de curso**, el número total de horas es de 224 de las cuales 74 horas corresponden a las FEOE, por lo que se perderá el derecho a evaluación continua por superar 23 horas de inasistencia.

**Se fijan los siguientes criterios de calificación:**

1. El **módulo profesional se considerará superado** cuando se obtenga una calificación igual o superior a 5 puntos sobre 10.
  
2. La **calificación final** se obtendrá mediante un proceso jerárquico:
  - a) **Criterios de evaluación (CE):** cada CE se calificará a partir de la media ponderada de las calificaciones obtenidas en los distintos instrumentos de evaluación en los que se haya trabajado dicho criterio.
  - b) **Resultados de aprendizaje (RA):** la calificación de cada RA se calculará como la media ponderada de las calificaciones de sus criterios de evaluación, aplicando las ponderaciones definidas en la tabla siguiente
  - c) **Calificación final del módulo profesional:** se obtendrá como la media ponderada de las calificaciones de los RA, según las ponderaciones establecidas en la tabla siguiente:

| RA 1    |     | RA 2    |     | RA 3    |     | RA 4    |     | RA 5    |     | RA 6    |     |
|---------|-----|---------|-----|---------|-----|---------|-----|---------|-----|---------|-----|
| 10 % RA |     | 25 % RA |     | 20 % RA |     | 20 % RA |     | 15 % RA |     | 10 % RA |     |
| CE      | %   | CE      | %   | CE      | %   | CE      | %   | CE      | %   | CE      | %   |
| 1.a)    | 10% | 2.a)    | 5%  | 3.a)    | 20% | 4.a)    | 20% | 5.a)    | 15% | 6.a)    | 15% |
| 1.b)    | 10% | 2.b)    | 10% | 3.b)    | 20% | 4.b)    | 5%  | 5.b)    | 10% | 6.b)    | 15% |
| 1.c)    | 10% | 2.c)    | 5%  | 3.c)    | 20% | 4.c)    | 20% | 5.c)    | 15% | 6.c)    | 10% |
| 1.d)    | 10% | 2.d)    | 10% | 3.d)    | 5%  | 4.d)    | 5%  | 5.d)    | 15% | 6.d)    | 20% |
| 1.e)    | 10% | 2.e)    | 5%  | 3.e)    | 10% | 4.e)    | 10% | 5.e)    | 10% | 6.e)    | 20% |
| 1.f)    | 10% | 2.f)    | 15% | 3.f)    | 10% | 4.f)    | 10% | 5.f)    | 10% | 6.f)    | 10% |
| 1.g)    | 10% | 2.g)    | 5%  | 3.g)    | 5%  | 4.g)    | 10% | 5.g)    | 10% | 6.g)    | 10% |
| 1.h)    | 10% | 2.h)    | 15% | 3.h)    | 10% | 4.h)    | 10% | 5.h)    | 15% |         |     |
| 1.i)    | 10% | 2.i)    | 10% |         |     | 4.i)    | 10% |         |     |         |     |
| 1.j)    | 10% | 2.j)    | 10% |         |     |         |     |         |     |         |     |
|         |     | 2.k)    | 10% |         |     |         |     |         |     |         |     |

\*las celdas en color corresponden a los R.A y CE que se dualizan en FEOE

3. Un RA se considerará superado cuando alcance una calificación igual o superior a 5 puntos sobre 10.
4. Para poder aplicar la compensación entre RA, el alumnado deberá alcanzar en cada uno de ellos una calificación mínima de 5 puntos sobre 10.

Los **procedimientos e instrumentos de evaluación** de las evidencias de aprendizaje, tanto procesuales como productos finales, podrán ser diversos instrumentos como rúbricas de evaluación, listas de cotejo, registros anecdóticos, diarios de clase, pruebas escritas, exposiciones orales, observación directa, análisis de materiales elaborados, o cualesquiera otros instrumentos que resulten adecuados a la naturaleza de la actividad y los criterios de evaluación establecidos. La profesora indicará los criterios de calificación antes de realizar cualquier tarea, prueba o práctica.

Los resultados de aprendizaje (RA 5 y RA 6) que se desarrollan en el periodo de formación en empresa u organismo equiparado (FEOE), supondrán un 25 % de la calificación final del módulo.

### **Actividades de recuperación**

El alumnado que, sin haber perdido el derecho a la evaluación continua, no supere uno o varios resultados de aprendizaje, podrá recuperarlos mediante actividades específicas de evaluación. Las actividades de recuperación se realizarán en los siguientes momentos: al finalizar cada evaluación parcial y antes de la evaluación final.

### **Alumnado con el módulo pendiente**

No hay alumnado pendiente.

### **Convocatoria Junio 1: Primera evaluación final**

Para aquel alumnado que no hayan alcanzado los RA se presentarán a esta primera evaluación final, así como aquellos que hayan perdido el derecho a evaluación continua. Se informará al alumnado de las pruebas y tareas que la componen (prueba objetiva, portfolio. simulación de situaciones profesionales...)

### **Convocatoria Junio 2: Segunda evaluación final**

El alumnado que no haya superado el módulo profesional en la primera evaluación final podrá presentarse a la segunda evaluación final.



Para ello, se realizarán actividades específicas que generen nuevas evidencias de aprendizaje y permitan valorar el grado de logro alcanzado en relación con los resultados de aprendizaje y sus criterios de evaluación.

La calificación final del módulo profesional se determinará aplicando los siguientes criterios de calificación antes señalados.

#### **OTRAS INFORMACIONES RELEVANTES PARA EL ALUMNADO.**

Las modificaciones que se pudiesen realizar de este programa se comunicarán al alumnado para su conocimiento.