

**Programa del Módulo profesional: EL JUEGO Y SU METODOLOGÍA EN INFANTIL
(0013)**

Horas curriculares/horas reales: 233 /218

Profesora: RUT FRANCO RUIZ

Profesor/a de apoyo: PAULA CISNEROS RINCÓN

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 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.

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/ Trimestre y horas
1	d), e), g) e i)	JUEGO Y SOSTENIBILIDAD	1ª EVALUACIÓN
1	a), b), c), f), h) y j)	RÍO Y JUEGO	1ª EVALUACIÓN
1	d), e), i) y j)	UN COLEGIO QUE CUIDA. El límite como oportunidad	1ª EVALUACIÓN
2	a), b), c), d), e), f), g), h), i), j) y k)	MALABARISTAS DEL JUEGO (Manos lúdicas que acompañan)	2ª EVALUACIÓN
3	a), b), c), d), e), f), g) y h)	UN COLEGIO QUE CUIDA El límite como oportunidad	1ª EVALUACIÓN
4	a), b), c), d), e), f), g), h) e i)	El derecho a jugar: Fábrica de ideas, juguetes que inspiran	1ª/2ª EVALUACIÓN
5	a), b), c), d), e), f), g), h)	FEOE	3ª EVALUACIÓN
6	a) y b)	UN COLEGIO QUE CUIDA	1ª EVALUACIÓN
6	a) y b)	MALABARISTAS DEL JUEGO (Manos lúdicas que acompañan)	2ª EVALUACIÓN
6	c), d), e), f), g)	FEOE	3ª EVALUACIÓN

PRINCIPIOS Y ESTRATEGIAS METODOLÓGICOS

*Siguiendo el artículo **101 del Decreto 91/2024, de 5 de junio**, se llevará a cabo una metodología activa basada en proyectos y/o retos, próximos a la realidad productiva, y la utilización de recursos y materiales tecnológicos que garanticen la calidad y actualización de la formación, mejoren el aprendizaje y atiendan a las distintas necesidades de cada persona en el proceso de formación.*

Este modo de aprendizaje, ACbR, trata de implicar activamente al estudiante dándole un papel protagonista en la resolución de una situación-problema real, significativa y relacionada con su entorno profesional de referencia. Para ello, se propone al alumnado buscar el desarrollo de una solución, también lo más real posible. A partir de la generación de un reto o situación-problemática se pretende generar un espacio de aprendizaje con sentido, inductivo que, junto con la interacción entre iguales, consigue alcanzar unos resultados de aprendizaje concretos. Y también, un aprender desde las situaciones que nos ofrece el contexto próximo y diverso a través de las entidades con las que colaboramos.

Dentro y fuera del aula, el **cuidado mutuo y la cooperación** entre todas las personas será fundamental para que salga adelante un trabajo conjunto. Al mismo tiempo se pretende que **el alumnado se implique** mucho más en su formación, esté más motivado de cara al trabajo diario gracias a la cohesión de los contenidos de los módulos del curso y mejore su autonomía, organización personal y grupal en busca de un objetivo real y común a su equipo de trabajo. Esto supone desplegar un **rol educativo que acompañe el proceso y facilite el aprendizaje**.

En este proceso metodológico se **trabaja mayoritariamente en grupos**, trabajo que se complementa con la realización de tareas individuales que muestran el progreso del alumnado.

Para el seguimiento de los módulos y el acceso a material de ampliación de conocimientos se habilitará un **espacio virtual en la plataforma Moodle**.

Mantenemos dos claros enfoques: uno el de un **desarrollo sostenible** donde tengamos en cuenta que nuestras formas de hacer tienen un aplastante impacto medioambiental y social (que se refuerza con la incorporación del nuevo módulo de Sostenibilidad), y otro el de **la perspectiva de género**, cuyo desarrollo nos permitirá un avance en justicia social y en valores democráticos y de ciudadanía.

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 218 de las cuales 72 horas corresponden a las FEOE, por lo que se perderá el derecho a evaluación continua por superar **22 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.

Los **procedimientos e instrumentos de evaluación** serán:

- Rúbricas de las evidencias de los diferentes retos
- Rúbrica del diálogo pedagógico.
- Listas de cotejo
- Plantilla de corrección de la reflexión personal guiada.
- (...)

La profesora indicará los criterios de calificación antes de realizar cualquier tarea, prueba o práctica.

Es fundamental dedicar tiempo a las devoluciones (retroalimentación) explicar dónde se encuentran las posibles mejoras, cuáles son los próximos logros a alcanzar, escuchando las dificultades del alumnado. Valorar el proceso y no solo el resultado

Los resultados de aprendizaje (RA 5 y RA 6) que se desarrollan en el periodo de formación en empresa u organismo equiparado 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.

Se ha establecido con el alumnado un acuerdo de responsabilidad para el buen uso de los dispositivos electrónicos. Existe un repositorio de artículos en relación a este tema u otros que deberán leer y exponer de manera oral al grupo.