


PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102

DEPARTAMENTO	SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD	CURSO	2022 / 2023
CICLO FORMATIVO	CFGS EDUCACIÓN INFANTIL DIURNO		
MÓDULO PROFESIONAL	EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA		
PROFESORAS	RUT FRANCO RUIZ / MARINA ARGÓN		
CÓDIGO	0013	Nº HORAS	192/ 188 REALES

## **INTRODUCCIÓN**

El presente módulo se programa en base al **Real Decreto 1394/2007**, que establece el título de Técnico Superior en Educación Infantil y fija sus enseñanzas mínimas, y a la **Orden de 21 de julio de 2008**, de la Consejera de Educación, Cultura y Deporte, por la que se establece el currículo del título de Técnico Superior en Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Aragón.

Esta orden fija en 192 horas la carga lectiva **del módulo “EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA”**, que se imparte en el 1º curso del Ciclo Formativo. Tiene una carga lectiva de 6 horas semanales. El Real Decreto que establece el título dispone para el Módulo Profesional, una equivalencia en créditos ECTS de 12.

Está asociado a la unidad de competencia del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales UC1030\_3: Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.

La programación que se desarrolla a continuación forma parte del proyecto experimental de metodologías activas **“Un ADN lúdico”, modalidad B**, aprobado a través de RESOLUCIÓN de 20 de junio de 2022, del Director General de Innovación y Formación Profesional, por la que se resuelve la convocatoria a los centros docentes públicos que imparten enseñanzas de Formación Profesional de la Comunidad Autónoma de Aragón para la implantación de proyectos experimentales de metodologías activas en ciclos formativos de Formación Profesional en el curso 2022/2023 en el marco del Campus Digital A0

En el curso de primero de infantil, DIURNO, se cuenta por vez primera con la implicación en el proyecto de varios módulos. Por este motivo nos planteamos pequeños cambios que posibiliten la **construcción de situaciones de aprendizaje intermodulares** y el trabajo en equipo con algunas entidades educativas.

Esta programación está diseñada con el propósito y la convicción de concebir EL JUEGO como un elemento fundamental, como recurso y como eje metodológico en las intervenciones que los y las Técnicos/as del Ciclo Superior de educación infantil desarrollarán en su ámbito profesional. El juego es el primer instrumento que posee el niño para conocerse a sí mismo, relacionarse con los demás y conocer el mundo que le rodea.

Y para vivir en primera persona este efecto hipnotizador que tiene el juego, en el desarrollo de esta programación se va a fomentar el uso del juego de manera continuada, en las diferentes propuestas que se haga al alumnado, porque jugar nos permite vivir y entender el mundo, relacionarnos de forma profunda con los demás, implicarnos corporalmente, despertar los afectos y al igual que a los niños, nos permite adquirir conocimientos y aprendizajes casi sin darnos cuenta y hacer frente a las realidades de manera física, intelectual y emocional.

Si nuestro alumnado tiene la responsabilidad de utilizar esta herramienta tan valiosa, necesita no sólo conocerla, sino también vivirla y sentirla, hacerla suya, transformarla si lo necesita y aprovecharse de sus ilimitadas posibilidades.

A lo largo toda la programación se utilizará lenguaje inclusivo y no sexista tal y como establece la ORDEN ECD/1003/2018, de 7 de junio, por la que se determinan las actuaciones que contribuyen a promocionar la convivencia, igualdad y la lucha contra el acoso escolar en las comunidades educativas aragonesas, que promueve la elaboración de un Plan de Igualdad en los centros educativos que recoja acciones orientadas a una transformación social hacia la equidad de género. Y para ello es importante un cambio en la mirada y también en el lenguaje, en el cotidiano y en el que se recoge en textos y documentos oficiales.

## **COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES ASOCIADAS AL MÓDULO**

La competencia general de este título consiste en diseñar, implementar y evaluar proyectos y programas educativos de atención a la infancia en el primer ciclo de educación infantil en el ámbito formal, de acuerdo con la propuesta pedagógica elaborada por una persona con la especialización en educación infantil o título de grado equivalente, y en toda la etapa en el ámbito no formal, generando entornos seguros y en colaboración con otros profesionales y con las familias.

**El módulo de “El juego infantil y su metodología” contribuye a alcanzar, las competencias profesionales, personales y sociales a), b), c), f), g), i), j) y k) 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**

Seguendo la Orden de 21 de Julio de 2008, **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.

**Los resultados de aprendizaje que** deben ser alcanzados por el alumnado a la finalización del módulo según el RD 1394/2007 del 29 de octubre son los siguientes:

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.
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.
3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.
4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil y otros aspectos.
5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.
6. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

## **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:**

#### *UNIDAD DIDÁCTICA 0: ¿QUÉ TE JUEGAS?*

1. Presentación del módulo
2. Identificación de los conocimientos previos de los alumnos y alumnas
3. Contextualización del módulo: El juego infantil y su metodología, en el currículo de Educación Infantil aragonés.

#### *UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL JUGO DEL JUEGO*

1. Concepto y características del juego
2. Clasificación del juego

- 2.1. Tipos de juego según la capacidad que desarrolla
- 2.2. Otras clasificaciones del juego
3. El derecho a jugar
4. Teorías explicativas del juego
  - 4.1. Teorías del siglo XIX sobre el juego
  - 4.2. Teorías del siglo XX sobre el juego
5. El juego como metodología
6. El juego como integrador social: la atención a la diversidad en el marco educativo

**UNIDAD DIDÁCTICA 2: CAMINANDO, A LO ALTO Y A LO LARGO.**  
*(El juego infantil y su importancia en el desarrollo)*

1. La importancia del juego en el desarrollo infantil
2. Aportaciones del juego al desarrollo infantil
  - 2.1. Aportaciones del juego al ámbito psicomotor
  - 2.2. Aportaciones del juego al ámbito cognitivo
  - 2.3. Aportaciones del juego al ámbito afectivo
  - 2.4. Aportaciones del juego al ámbito social
3. El juego en cada etapa evolutiva
  - 3.1. El juego funcional o de ejercicio
  - 3.2. El juego simbólico
  - 3.3. El juego de reglas
  - 3.4. El juego de construcción
4. El papel de la familia en el juego
5. El juego como recurso para la inclusión

**UNIDAD DIDÁCTICA 3: BARCO, PAPEL, PIRATA**  
*(El juguete como recurso educativo)*

1. Concepto y características del juguete
2. Historia del juguete
3. Calidad y seguridad del juguete
  - 3.1. Criterios de calidad de los juguetes
  - 3.2. Normas de seguridad en el juguete
  - 3.3. Organismos de normalización y certificación
4. Clasificación de los juguetes
  - 4.1. El método ESAR
  - 4.2. Un juguete para cada edad
5. Los medios de comunicación y el juguete
  - 5.1. El juguete y la publicidad
  - 5.2. Protección de los menores frente a la publicidad

- 5.3. El papel de los padres y los educadores ante la publicidad de los medios de comunicación
6. El juguete como transmisor de valores sociales
  - 6.1. Educación en la igualdad y la no violencia
  - 6.2. Elaboración de juguetes
7. Selección y adaptación de juguetes para niños con déficit sensorial e intelectual

**UNIDAD DIDÁCTICA 4. ENSALADA DE JUEGOS**  
(Clasificación de los juegos)

1. Planificación de los juegos
2. El fichero de los juegos
3. Tipos de juegos
  - 3.1. El juego del cesto de los tesoros
  - 3.2. El juego heurístico
  - 3.3. El juego competitivo y cooperativo
  - 3.4. El juego tradicional
  - 3.5. El juego multicultural
  - 3.6. El juego educativo
  - 3.7. El juego y las nuevas tecnologías

**UNIDAD DIDÁCTICA 5: UN LUGAR DONDE QUEDARME**  
(Organización de espacios y actividades lúdicas)

1. Los espacios lúdicos en el centro escolar
2. El aula y la organización de zonas
  - 2.1. La creación de rincones
  - 2.2. La metodología de rincones
  - 2.3. La clasificación de los rincones
  - 2.4. Organización de los rincones
  - 2.5. El material de los rincones
  - 2.6. El trabajo de los rincones
  - 2.7. El papel del educador en el rincón
  - 2.8. Seguimiento de los rincones
3. Otros espacios lúdicos en el centro infantil
  - 3.1. Aula de psicomotricidad
  - 3.2. Sala de usos múltiples
  - 3.3. La biblioteca
  - 3.4. El aula de informática
4. El patio escolar es un espacio educativo



5. Actividades lúdicas fuera del centro escolar
  - 5.1. Excursiones
  - 5.2. Colonias escolares
  - 5.3. Aulahospitalaria

**UNIDAD DIDÁCTICA 6: PARA, RESPIRA Y MIRA**  
(Evaluación de la actividad lúdica)

1. Concepto de evaluación y observación
  - 1.1. La evaluación
  - 1.2. La observación
2. Instrumentos de observación del juego
  - 2.1. El diario
  - 2.2. El anecdotario
  - 2.3. Listas de control
  - 2.4. Escalas de estimación
3. Planificación del proceso de observación

**UNIDAD DIDÁCTICA 7: JUEGO EN TODAS PARTES**

(Organización y planificación de actividades lúdicas en el ámbito no formal)

1. Integración social a través del juego
  - 1.1. Intervención lúdica con niños con alteraciones conductuales y conductas asociales
  - 1.2. Intervención lúdica con niños con déficit sensorial e intelectual
2. La educación del tiempo libre en el ámbito no formal
  - 2.1. Conceptos de tiempo libre y ocio
  - 2.2. La animación sociocultural en el tiempo libre
  - 2.3. La influencia de la familia en la educación en el tiempo libre
  - 2.4. Las nuevas tecnologías y la educación en el tiempo libre
3. El ocio inclusivo
4. Planificación de proyectos de animación infantil
  - 4.1. Fases de la planificación de un proyecto
  - 4.2. El papel del educador infantil en los proyectos y actividades de animación infantil
5. La oferta lúdica en el ámbito no formal
  - 5.1. Organismos e instituciones de oferta lúdica
  - 5.2. Espacios de ocio permanentes
  - 5.3. Espacios de ocio vacacionales
  - 5.4. Actividades extraescolares infantiles
  - 5.5. Actividades de animación infantil

**UNIDAD DIDÁCTICA 8: 3, 2, 1...¡JUEGO!**  
(Creación de un proyecto lúdico)

1. Análisis del contexto
2. Fundamentación
3. Selección de materiales y recursos
4. Temporalización
5. Diseño de actividades
6. Evaluación
7. Atención a la diversidad
8. Bibliografía

La distribución temporal de las unidades queda recogida en el siguiente cuadro:

		UD	TÍTULO	HORA S
1ª EVALUACIÓN	R1	0	¿Qué te juegas?	6
		1	El jugo del juego	18
	R1 R2	2	Caminando a lo alto y a lo largo (Juego y desarrollo)	24
	R4	3	Barco, papel, pirata (El juguete)	12
			Prueba escrita	2
		TOTAL HORAS 1ª EVALUACIÓN		62
	R4	3	Barco, papel, pirata (El juguete)	12
2ª EVALUACIÓN	R3	4	Ensalada de juegos (Casificación juegos)	26
	R2 R3	5	Un lugar donde quedarme (espacios y actividades lúdicas)	24
			Prueba escrita	2
		TOTAL HORAS 2ª EVALUACIÓN		64
3ª EVALUACIÓN	R6	6	Para, respira y mira	14
	R5	7	Organización y planificación de actividades lúdicas en el ámbito no formal	16
	R2R5R6	8	3,2,1...¡Juego! (El proyecto lúdico)	20
			Prueba escrita	2
		TOTAL HORAS 3ª EVALUACIÓN		52
TOTAL CURSO				188

La distribución es aproximada, pudiéndose adaptar a las necesidades y la evolución del grupo. Además buscará la coherencia siguiendo el rumbo del Proyecto de Metodologías activas del que hemos hablado.

La construcción de situaciones de aprendizaje intermodulares puede modificar esta primera organización y el trabajo en equipo con algunas entidades educativas enriquecerá el desarrollo de las mismas.

Con respecto al horario semanal del grupo, este módulo se imparte los lunes y viernes tres horas cada día, haciendo un total de seis horas semanales. Los lunes se contará con el apoyo de la profesora Marina Argon durante una hora.

## **PRINCIPIOS METODOLÓGICOS GENERALES**

Para alcanzar los objetivos propuestos a través de los contenidos la metodología tendrá un **enfoque teórico-práctico**, en el que se aproximará al alumnado desde la especificidad de la formación profesional a los conocimientos, procedimientos y actitudes necesarias para que desarrollen las competencias profesionales, personales y sociales propias del título.

A medida que avanza el curso, daremos más espacio a la metodología del Aprendizaje Colaborativo Basado en Retos (ACbR) Este modo de aprendizaje trata de **implicar activamente** al alumnado 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 inductivo que, junto con la interacción entre iguales, pretende alcanzar unos resultados de aprendizaje concretos. De esta manera aprenden desde las situaciones que nos ofrece el contexto próximo y diverso, a través de las entidades con las que colaboramos.

Es importante partir de las **ideas y conceptos previos** que tiene el alumnado con respecto a los distintos contenidos, de manera que podamos conocer la realidad de la que parten y desde ella extraer y generalizar su aprendizaje. Esto supone tener recursos y acciones preparados para puntos de partida distintos y **ritmos diferentes**, de manera que se pueda reforzar a quien necesita más peldaños pequeños, o dotar de más información al quien tiene una mayor disposición para seguir explorando; que permita, en definitiva, distintas opciones de estudio y aprendizaje.

Tal y como establece el currículo será de gran relevancia el **trabajo en equipo** como estrategia de aprendizaje cooperativo, dónde las aportaciones de cada uno y cada una serán importantes, favoreciendo así la construcción colectiva y la cohesión grupal, y propiciando una responsabilidad con los/as demás y un sentimiento de que están acompañados/as y pueden crecer juntos/as; tal y como deseamos que se haga después con los niños y las niñas en la práctica profesional.

El uso continuado de el juego, dónde interviene el “contacto” físico, la implicación corporal y

afectiva, favorece también ese sentimiento de pertenencia al grupo a la vez que puede facilitar el aprendizaje.

Y se usará **el juego como metodología** para la consecución de objetivos y la observación directa del propio alumnado en momentos de juego de sus compañeros, que les permita experimentar con diferentes instrumentos y en determinadas situaciones de juego libre o estructurado, para familiarizarse con lo que será su práctica en el futuro y relacionen los contenidos con la realidad laboral en los diferentes ámbitos previstos: educación formal, no formal y atención a menores en situación de riesgo. Para ello se llevarán a cabo numerosas prácticas lúdicas, ya que es importante que vivencien experiencias de juego planificadas por ellos/as mismos/as. Se busca que exista una carga importante de aprendizajes prácticos que aterricen los conceptos y los contenidos, diseñando actividades creíbles y reales en las que el alumnado pueda encontrar sentido de qué es lo que hace y para qué lo hace.

Se favorecerá la **coordinación con el resto de módulos** para el diseño de las situaciones de aprendizaje que se propondrán al alumnado, para que el aprendizaje del alumnado se construya de manera interrelacionada y global.

Se favorecerá que ellos/as sean los/as auténticos/as **protagonistas** del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es necesario que nuestro alumnado experimente el protagonismo de la acción formativa, que se responsabilicen de su propio proceso de aprendizaje, que se sientan actores y actrices de su propio saber y conocer. Por esta razón dedicaremos un tiempo a la reflexión (autoevaluación) sobre lo conseguido o lo que todavía queda sin resolver, será necesario parar y reconocer, ajustar y retomar el proceso.

Tanto los contenidos del módulo como la metodología, favorecerán el tratamiento de los **temas transversales**, que se trabajarán de manera implícita a lo largo del curso. Una educación en valores que garantice la formación y el desarrollo de la personalidad, que les permita tomar decisiones responsables, sobretodo en su entorno laboral.

Otros temas relacionados con **género, educación ambiental, igualdad y diversidad** estarán presentes de forma transversal a lo largo del módulo y del ciclo formativo.

Nuestra cuidada actitud como educadoras debe formar parte de su referencia, llevándoles a la reflexión sobre su papel como técnicos/as y su trabajo con niños y niñas.

Se utilizará libro de texto de la Editorial MacMillan y la plataforma Moodle como recurso para complementar información, entrega de las actividades y como herramienta de interacción con el alumnado y entre el alumnado.

## **METODOLOGÍA PRÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS**

En líneas generales, la actuación en cuanto a metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula en base a las actividades se llevará a cabo de la siguiente manera:

- Al principio de cada unidad didáctica se hará una presentación en la que se explique lo que se va a trabajar. Se buscarán acciones que despierten el interés y el asombro.
- Al final de cada unidad didáctica se hará una **actividad creative de cierre** que recoja en síntesis lo tratado a lo largo de la unidad didáctica y le sirva al grupo para reforzar conceptos y aprendizajes o plantear interrogantes; y a nosotras nos permita recoger impresiones e ir haciendo la evaluación continua por si hay que introducir algún cambio o modificación en las actividades o la forma de plantearlas y llevarlas a cabo.
- En cuanto a las **actitudes** se promoverán la participación, colaboración y responsabilidad respecto a las actividades que se desarrollen.
- Se fomentarán actividades de lectura y reflexión de artículos o documentos bibliográficos que tengan que ver con los contenidos a trabajar, así como el uso de las nuevas tecnologías para la búsqueda de información.
- Se realizarán diferentes **actividades complementarias** que reforzarán y complementarán los aprendizajes en el aula.
- Se prestará especial atención al alumnado con diferentes necesidades educativas (por salud, dificultades de aprendizaje, conciliación laboral...) ajustando la metodología en función de sus necesidades.

En la exposición de las UD se hará uso de las **TIC** (presentaciones, conexión a Internet, visualización de vídeos y documentales), pizarra y de la **terminología técnica** propia del módulo, para progresivamente lograr la familiarización con la misma. El planteamiento metodológico de cada UD será **flexible**, valorando las estrategias más adecuadas en función del contenido y la dinámica del grupo clase.

### **Actividades complementarias:**

Está prevista la **colaboración de profesionales y entidades** relacionados con el módulo, con visitas del alumnado a otras instituciones. El conocimiento de distintos centros, profesionales y usuarios/as y sus espacios y metodologías de trabajo, tiene un valor añadido humano y cercano a la realidad que complementa al ofrecido en el aula. Por ello, se intentarán realizar varias actividades complementarias que motiven el aprendizaje del alumnado hacia el ciclo formativo y los aproximen a la realidad de su futura labor profesional, todas ellas en colaboración con los demás módulos.

La programación de las actividades complementarias es aproximada ya que algunas no se han podido cerrar a la entrega de ésta programación y dependerá de la disponibilidad de los espacios y de las personas que nos acompañan en cada una de las actividades. Recuperada la ansiada normalidad tras estos cursos de emergencia sanitaria se retoman las actividades complementarias con muchas ganas y entusiasmo.

<b>1º TRIMESTRE</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>PONENTE</b>
OCTUBRE	“RÍO Y JUEGO”  Visita exposición ETOPIA con colectivo Noray	Conocer y analizar un espacio de juego libre para niños y niñas.  Reflexionar a cerca de los videojuegos y las NNTT	PAI (Promotora de Acción Infantil)  Colectivo Noray
NOVIEMBRE/DICIEMBRE	Visitas escuelas infantiles	Hacer un análisis de la realidad para el diseño de una actividad lúdica en abril/mayo	Escuelas infantiles
DICIEMBRE	“Juego y juguete no sexista. Regala igualdad”	Reconocer y analizar los estereotipos de género en la publicidad dirigida a la infancia	Casa de la Mujer
DICIEMBRE	Visita al museo pedagógico de Huesca.	Conocer la escuela y las variadas expresiones pedagógicas en cada época.	Guía del museo
<b>2º TRIMESTRE</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>PONENTE</b>
ENERO/FEBRERO	Visita a la Ludoteca Municipal “ El Óvalo”	Conocer un recurso municipal en la ciudad y conocer su funcionamiento.	Blanca Tejel (Técnica de Infancia)
MARZO	Visita a la granja escuela “La Torre”	Conocer un recurso de educación no formal (Ed. Ambiental) que complementa lo visto en el aula.	Mónica de Felipe (Monitora y emprendedora)
<b>3º TRIMESTRE</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>PONENTE</b>
ABRIL	Visita CEIP Ramiro Solans	Conocer el proyecto del centro y el enfoque de inclusión social de toda la comunidad educativa.	Rosa (Directora del CEIP Ramiro Solans)
ABRIL/MAYO	Realizar sesiones de juego y observación en escuelas y Centros Infantiles	Poner en práctica sus espacios de juego con niños y niñas de 0-6  Observación y documentación	Alumnas con educadoras de los centros.

## PLAN DE DESDOBLES Y/O APOYOS

Este módulo de juego va a contar con un **apoyo semanal de una hora de la profesora Marina Argon**.

La carga horaria dificulta que se haga un trabajo de planificación reflexiva, pero aún así se buscan espacios para la coordinación y poner en común las actividades a realizar. En estos encuentros se programa realizar en las horas de apoyos diferentes charlas, salidas y talleres más prácticos en gran grupo o en pequeños grupos, donde la cooperación entre las dos profesionales redundará en la mejor atención al alumnado, de manera más directa e individualizada. Además posibilita un mejor seguimiento y acompañamiento de los grupos de trabajo cuando se implemente situaciones de aprendizaje intermodulares que se desarrollen dentro del proyecto “Un ADN lúdico” aprobado en la convocatoria del campus digital A.0

Algunas de las actividades programadas son las siguientes:

- La educación ambiental a través del juego. **Juegos en la naturaleza** con los cinco sentidos. Se muestra como motivación una actividad real con niños y niñas de 5 años en el Galacho de Juslibol. Economía circular, reutilización de materiales y reciclaje.
- Sesión de **creatividad**: corporal y plástica.
- Sesión de **juego simbólico**. Aplicación práctica.
- Taller plástico de construcción de **juguetes con material de deshecho**. Técnica periódico y cello y transformación con papel de seda y cola entre otras.
- Sesión de transformación de juegos a partir de propuestas creativas, verbos de Osborn.
- Taller de mesas de provocaciones y minimundos.
- Taller de “el bolso de mamá”, panera de tesoros, juego heurístico, piezas sueltas
- Sesión de **instalaciones de juego** (realizar todo el proceso y preparar una instalación para que las compañeras de la tarde la transformen). Documentar para hacer una observación posterior.
- Taller de **luz**. Ver las posibilidades que nos da la luz y la oscuridad.
- Sesión sobre la **transformación de patios**. El patio como continuidad del aula de infantil. Presentación de experiencias. Realización de una maqueta por grupos.
- Taller de **juegos tradicionales** y populares aragoneses. Investigación y puesta en común para realizar algunos de ellos. Juegos interculturales.
- Taller de fotografía básica para documentar.
- La **observación** en el juego. Elaboración de instrumentos de observación y práctica grupal.

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN**

Los resultados de aprendizaje mínimos relativos al presente módulo serán evaluados respetando los **criterios de evaluación recogidos en el currículo aragonés del Título de Técnico Superior en Educación Infantil, establecido en la orden de 21 de julio de 2008**. Por otra parte, tanto para los criterios de evaluación como de calificación se respetan las pautas y normas establecidas por el Proyecto curricular del ciclo y la legislación vigente sobre criterios de calificación, procedimientos e instrumentos de evaluación.

En consecuencia, se calificará teniendo en cuenta los **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** para determinar el grado de adquisición por parte del alumnado de los resultados de aprendizaje establecidos en la citada legislación autonómica. Siendo los siguientes:

### 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 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.

Atendiendo a la norma, es imprescindible que el alumnado conozca de qué y cómo se le va a evaluar y cómo se le va a calificar al principio de curso y cada vez que se inicia una nueva situación de aprendizaje.

El desarrollo de algunas de las situaciones de aprendizaje intermodulares implican una evaluación conjunta que pone en relación los RA y CE de los diferentes módulos. Cuando se vayan a desarrollar, se informará al alumnado de esta propuesta.

## LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La nota global de cada evaluación se establece en base a 10 y responde a la suma de los siguientes porcentajes valorados a través de distintos instrumentos y correspondientes a la adquisición de diferentes aprendizajes:

\* Prueba o producto de **carácter teórico práctico será el 60%** de la nota de cada evaluación. Únicamente se repetirá la prueba de evaluación cuando la ausencia del alumno/a esté lo suficientemente justificada a criterio de la profesora (enfermedad grave o situaciones sobrevenidas que revistan la suficiente gravedad para no poder acudir a la realización de la prueba). Estas situaciones deberán ser justificadas documentalmente.

\* Media de los **trabajos o productos de carácter práctico** que realiza el alumnado de forma individual o en grupo equivale al 40% de la nota de cada evaluación.

La calificación de cada evaluación será el resultado de hallar la media ponderada de las calificaciones obtenidas hasta la fecha. Para superarla será necesario obtener una media ponderada superior a 5 puntos y que las calificaciones de las pruebas de carácter teórico -

práctico y de las pruebas/productos de carácter práctico sean iguales o superiores a 5 puntos. La puntuación trimestral de la nota será el valor del entero.

En la evaluación sumativa final del módulo, la calificación del alumnado será el resultado de hallar la media aritmética de las calificaciones obtenidas por evaluación siempre que éstas hayan sido superadas (calificación igual o superior a 5). En ésta evaluación final del módulo se hará el redondeo al alza y comenzará a tenerse en cuenta a partir del cinco y se hará cuando el decimal esté entre el 5 y el 9.

En el mes de junio, se realizará la primera final de recuperación donde 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.

- **Criterios de calificación para pérdida de derecho a la evaluación continua:**

El alumnado que supere el 15% de faltas de asistencia o el 30% en los casos de conciliación laboral, perderá el derecho a la evaluación continua. Podrá seguir asistiendo a clase. Su evaluación se realizará en la primera final de junio, y caso de no superar el módulo, en la segunda convocatoria (final) de junio que desde hace dos cursos sustituye a la de septiembre. La evaluación constará de una prueba teórico-práctica (70%) y la realización de diferentes trabajos y/o prácticas (30%). La presentación de trabajos será obligatoria para poder acceder a la prueba de evaluación. Estas pruebas serán individualizadas, atendiendo al proceso de enseñanza-aprendizaje de cada alumno/a y a las circunstancias que hayan motivado la pérdida de este derecho.

- **2ª Convocatoria final:**

El alumnado que no supere la materia podrá recuperarla en los exámenes extraordinarios del mes de junio y acudirá a esta convocatoria con la totalidad de la materia del módulo. La evaluación constará de una prueba teórico-práctica (70%) y la realización de los trabajos propuestos (30%). La presentación de trabajos será obligatoria para poder acceder a la prueba de evaluación.

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

La evaluación continua requiere la asistencia regular y obligatoria a las clases.

La pérdida del 15% de las horas totales del módulo (justificadas y no justificadas), en el caso de este módulo **29 faltas**, implica la pérdida del derecho a la evaluación continua.

Excepcionalmente la justificación de las horas podrá modificar el contenido del plan personalizado que se establezca para poder superar el módulo sin evaluación continua.

El alumnado que tengan que conciliar el aprendizaje con su actividad laboral podrán ausentarse

a un máximo 30% de las horas totales del módulo (**58 faltas**). En estos casos, el alumno deberá seguir el procedimiento de justificación que figura en el Proyecto Curricular:

presentar a su tutor/a la solicitud de exclusión junto con el contrato de trabajo y un certificado firmado por la empresa con el horario-planing del mismo.

El alumno o la alumna que pierda su derecho a la evaluación continua podrá examinarse en junio de todos los contenidos del módulo.

### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE MÍNIMOS EXIGIBLES**

R.A.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.

R.A.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.

R.A. 3 Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.

R.A. 4 Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil y otros aspectos.

R.A.5 Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.

R.A.5 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

### **PROCEDIMIENTOS, MECANISMOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**

Cada trimestre se realizarán:

- **Prueba teórico-práctica** para valora el nivel de conocimientos adquiridos por el alumnado y que podrán contener preguntas cortas, tipo test o casos prácticos. Se informará al alumnado previamente qué formato tendrá la prueba.
- **Trabajos individuales y en grupo.** Deberán presentarse el día señalado y en el formato indicado, los trabajos no presentados en la fecha indicada no serán calificados. Se hará a través de la plataforma Moodle. Se tendrán en cuenta la calidad de los trabajos, presentación, estructuración, apoyo bibliográfico y profundidad, así como la originalidad y aportación creativa. Si alguien no presenta el trabajo en el día señalado por una causa justificada (enfermedad...), podrá acordar con la profesora otra fecha de entrega. Al inicio de estas actividades se les informará de los criterios de evaluación.

Si un/a alumno/a no puede acudir a la prueba teórico-práctica, para realizarla en otra fecha

deberá presentar justificación. Se revisará el examen en clase, pero las revisiones de cada caso particular se realizarán en horario acordado con la profesora, para no entorpecer el desarrollo normal de la clase. En el Departamento quedará siempre una copia de los exámenes realizados al alumnado, acompañada de la correspondiente plantilla de corrección.

**La fecha de entrega de los trabajos prácticos y ejercicios será inamovible.** Sólo se admitirá su entrega fuera del plazo cuando se deba a una falta de asistencia debidamente justificada (si es por motivos laborales previstos se recomienda que sean entregados con anterioridad). Los trabajos no presentados en plazo supondrán una calificación de cero. Si alguien no presenta el trabajo en el día señalado por una causa justificada (enfermedad...), podrá acordar con la profesora otra fecha de entrega. La presentación y la referencia a las fuentes consultadas son elementos que se valorarán en los trabajos prácticos realizados.

## **PROCESOS DE AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE**

Semanalmente se revisará lo realizado para de manera crítica tener en cuenta si hay que mejorar algo que redunde en la relación con los alumnos, clima de clase, ajuste de expectativas, o información facilitada a los alumnos.

Trimestralmente se realizará breve encuesta a los alumnos que proporcione retroalimentación del trabajo de la docente, con los siguientes indicadores:

- Definición de los objetivos y contenidos del módulo.
- Eficacia en la transmisión de conocimientos.
- Medios y recursos didácticos utilizados: exposiciones teóricas, visionado de videos, películas...
- Ejercicios prácticos y actividades.
- Materiales recomendados.
- Adecuación de los criterios de evaluación.
- Clima de aula.

Los **instrumentos** para evaluación de la enseñanza que se plantean son:

- La reflexión personal del propio docente.
- El contraste de experiencias con compañeros, a través de las reuniones de departamento, los claustros y las sesiones de evaluación.
- Cuestionarios a los alumnos, al final del curso académico

El fin de esta autoevaluación es establecer las mejoras correspondientes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y de cara a cursos próximos.

## **CONTENIDO Y FORMA DE LA EVALUACIÓN INICIAL**

La evaluación inicial del módulo se realizará en septiembre mediante la respuesta de varias preguntas generales por escrito que servirán para valorar las expectativas del módulo así como las experiencias previas. Pretende además recoger las expectativas de aprendizaje que el alumnado tiene respecto al módulo y sus motivaciones hacia el trabajo con la primera infancia y pretende hacer un sondeo sobre las preferencias del alumnado en relación a los diferentes entornos laborales: ámbito formal, no formal o población infantil en riesgo social.

Se hará una puesta en común en el aula para informar y aclarar dudas que puedan surgir.

## **MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS PREVISTOS.**

### **Bibliografía:**

- **Libro “El juego Infantil y su Metodología”**, escrito por Encarni Mateo Peñalver y editado por la editorial Macmillan (ISBN 978-84-15991-80-9)
- **Bibliografía** relacionada con el contenido del módulo:
  - ABAD, J y ARNÁIZ, V (2011) El juego simbólico. Barcelona. Editorial GRAO
  - ABAD, J y ARNÁIZ, V (2019). El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego. Barcelona. Editorial GRAO.
  - AUCOUTURIER, B. (2004) Los fantasmas de la acción y la práctica psicomotriz. Barcelona. Ed. GRAO
  - FREIRE, H. (2014). EDUCAR EN VERDE. Barcelona: Editorial GRAO
  - HOYUELOS, A. (2004). La ética del pensamiento y obra pedagógica de Loris Malaguzzi. Barcelona. Ed. Octaedro-Rosa Sensat
  - HUIZINGA, J. (1957). Homo Ludens. Buenos Aires. Ed. Emecé
  - MALAGUZZI, L (2001): La Educación Infantil en Reggio Emilia, Editorial Octaedro
  - PROMOTORA DE ACCIÓN INFANTIL (1994) Entantarabintantinculado. Juegos en los parques. Zaragoza. Editado por el Gobierno de Aragón
  - PROMOTORA DE ACCIÓN INFANTIL (1998) Alipasnia. Ideas y propuestas para trabajar la educación ambiental. Zaragoza. Editado por el Gobierno de Aragón
  - STERN, A. (2008). Del dibujo infantil a la semiología de la expresión. Valencia: Editorial Samaruc
  - TARDOS, A. (2011). El adulto y el juego del niño. Barcelona. Editorial Ortaedro

- TONUCCI, F (2004): Cuando los niños dicen ¡Basta!. Madrid. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- TONUCCI, F. (2007). Frato: 40 años con los ojos de un niño. Barcelona: Editorial GRAÓ.

#### **Otros Recursos:**

- Cuentos infantiles usados como soporte para generar ideas en la creación de espacios, personajes y de propuestas de juego.
- Revistas "Aula infantil". Varios numeros. Editorial GRAO.
- Material audiovisual: documentales, entrevistas y videos demostrativos prácticos de especial interés.
- Material fotográfico de proyectos reales con infancia para apoyar algunos de los contenidos a tratar.
- Actividades de sensibilización, investigación y profundización a través de artículos científicos y/o divulgativos, análisis de páginas web, blogs...
- Materiales para talleres prácticos en el aula que tengan que ver con el contenido del modulo: realización plastica de materiales, talleres de movimiento, de creatividad, de creación de espacios, de luz y oscuridad, de juego heurístico y panera de tesoros...
- Equipos informáticos (ordenadores, proyector, equipo audiovisual: fotografía y grabación)
- Aula taller de infantil con el material incluido en la misma.
- Este curso, cuando la dinámica de la clase lo permita se saldrá fuera del Instituto para realizar actividades al aire libre, aprovechando las posibilidades que nos da el entorno.
- Actividades complementarias como: visitas a centros de interés (Espacio Bebé, Granja escuela, Escuela infantil, ludoteca...), 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.**

**Mediante el proceso de evaluación continua** se va a realizar el control y seguimiento de esta programación. En función de los resultados del mismo, se realizarán las modificaciones pertinentes dejando constancia escrita de las mismas y su debida justificación.

Estas modificaciones pueden referirse a los diferentes puntos de la programación y suponen una adaptación a las circunstancias en las que se estén desarrollando los procesos de enseñanza- aprendizaje.



Durante el proceso y al finalizar el curso escolar se analizarán tanto los procesos como los resultados obtenidos para sacar conclusiones que permitan su mejora en siguientes cursos. Esto supone dos acciones: Por un lado, la evaluación de la adecuación de la programación y del proceso de enseñanza-aprendizaje, y por otro, el establecimiento dinámico de propuestas de mejora. Ambas acciones favorecen el aumento de la calidad educativa.

El mecanismo fundamental de seguimiento es el **cuaderno de la profesora**. En el mismo se registran las actividades realizadas (Diario de clase) y también cualquier comunicación con los alumnos. Mensualmente se revisan los resultados de los alumnos y las faltas para subsanar con tiempo las posibles dificultades.

Además se realiza un **seguimiento mensual del desarrollo de la programación didáctica** y en el caso de que sea necesario un ajuste se comunicará en las reuniones de departamento y de equipo docente.

En las **reuniones de equipo docente y en las sesiones de evaluación**, se pondrán en común aquellos aspectos que deban ser consensuados o para los que sea conveniente el punto de vista de todo el profesorado y se tomarán decisiones de común acuerdo.

A final de curso se pedirá también la evaluación a los alumnos (**encuestas de satisfacción**),

Todas las conclusiones que se saquen de los mecanismos de seguimiento y valoración, que puedan mejorar la programación, se reflejarán en la **memoria final anual**, en el apartado de propuesta de mejora.

## **ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYO ENCAMINADAS A SUPERAR EL MÓDULO PENDIENTE**

El medio de contacto o de atención al alumno con el módulo pendiente, horario de atención, actividades necesarias para superar el módulo, fechas de exámenes, pruebas, entrega de trabajos, criterios de calificación se concretarán en un **Plan de Recuperación** de módulos pendientes, **según el formato FM50813**, donde quedará recogida la siguiente información: contenidos, prácticas a realizar y fechas de entrega, características del examen (número y tipo de preguntas), fecha y lugar de realización, calendario de seguimiento en el IES (detallando las fechas y tareas a realizar).

Las reuniones establecidas en el calendario de seguimiento se utilizarán para la resolución de dudas y entrega de actividades de apoyo al estudio. La asistencia a dichas reuniones por parte del alumno será voluntaria.

El formato de Plan de Recuperación de Pendientes se elaborará por duplicado y se firmará por parte de la profesora y del alumno; una copia se entregará al alumno y la otra quedará en el Departamento.

Se establecen las siguientes **pautas generales para programar actividades de recuperación**:

- Como criterio general, alumnado con el módulo pendiente deberán realizar todas las actividades significativas que se hayan realizado durante el curso. Esto significa que en la práctica el plan será personalizado, dependiendo del seguimiento que haya hecho el alumno del curso, su asistencia y participación en clase y las actividades realizadas
- Se indicarán los trabajos, ejercicios, problemas, casos, simulaciones, esquemas, etc. que deba presentar para superar el módulo, y que serán de similar dificultad a los desarrollados en el periodo lectivo normal.

En las reuniones de seguimiento en el IES se resolverán las dudas que puedan surgir respecto a los criterios de realización exigidos en cada caso.

- La prueba escrita de junio se referirá al total de los contenidos del módulo, siendo en su organización similar a las desarrolladas en convocatorias ordinarias y a lo establecido en el apartado de evaluación de esta programación.

En cuanto a **los criterios de calificación**, se realizará un promedio entre los el resultado de la prueba escrita y la calificación media de las actividades, de manera que al examen corresponderá un 70% de la nota y las actividades representarán el 30%, siendo necesario tener ambas partes superadas, con un cinco mínimo, para poder hacer el cálculo final.

## **ACTIVIDADES, ORIENTACIONES Y APOYOS PARA ALUMNADO CON EL MÓDULO PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES**

Este curso no es necesario establecer un protocolo para apoyar a alumnado con el módulo pendiente de cursos anteriores puesto que nadie se encuentra en esa situación.

## **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD: MEDIDAS ANTE LA PRESENCIA DE ALUMNOS/AS CON NECESIDADES DE APOYO EDUCATIVO**

Atendiendo al **Decreto 188/2017 de 28 de noviembre, del Gobierno de Aragón, por el que se regula la respuesta inclusiva y la convivencia en las comunidades educativas de la Comunidad Autónoma de Aragón**, del que se desprenden la Orden 1005/2018 de 7 de julio, por la que se regulan las actuaciones de intervención educativa inclusiva, nos vamos a encontrar con alumnos de diferentes perfiles psicoevolutivos, cognitivos, sociales, estímulos familiares o motivaciones, que responden a esta situación a la que se denomina diversidad natural, a la que tenemos que dar respuesta teniendo en cuenta la propia normativa.

---

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.

La metodología propuesta permite establecer medidas de atención a la diversidad a lo largo del curso. Se dará respuesta adecuada a las necesidades específicas, mediante ayudas personales o materiales al alumnado que lo precisen, temporal o permanentemente. Se pretende garantizar con ello que todos los alumnos alcancen los objetivos del módulo y del ciclo. Se planificarán actividades y se organizarán los grupos de forma que se favorezca la superación de las dificultades

Entre otras **medidas ordinarias de atención a la diversidad** estarán las siguientes:

- Seguimiento cotidiano por parte de la profesora de los alumnos con más dificultades, ofreciéndoles ayudas y refuerzos.
- Presentación de los contenidos utilizando diversos lenguajes (orales, escritos, gráficos...) para acceder con facilidad a la mayoría de los alumnos.
- Priorizar técnicas y estrategias que favorezcan la experiencia directa, la reflexión y la expresión por parte del alumnado.

Las medidas adoptadas serán puestas en conocimiento de todo el equipo docente del curso. En caso necesario se contará con la colaboración del Departamento de Orientación del centro.

## **PLAN DE CONTINGENCIAS**

Con el fin de preveer posibles contingencias en relación a una ausencia puntual o prolongada del profesor del módulo, se seleccionan un conjunto de actividades que permitirán minimizar los efectos de esa ausencia y de ese modo, facilitar el mantenimiento en el logro de los resultados de aprendizaje y objetivos del ciclo.

- Si la ausencia de la profesora es programada, se dejará por anticipado en el Departamento, las actividades prácticas o de repaso, así como los materiales necesarios para trabajar en el aula, señalando por escrito las instrucciones necesarias para su realización. Igualmente se dejará en la plataforma moodle las tareas de trabajo autonomo.
- Si la ausencia de la profesora no está programada, como norma general y en este orden se trabajará:
  - Si los alumnos están en proceso de la realización de un trabajo grupal o individual seguirán con dicha actividad. Se priorizarán aquellos trabajos/actividades que con carácter intermodular se estén llevando a cabo en ese momento

- Si no está planteado ningún trabajo grupal o individual, y no se ha finalizado la unidad didáctica, se trabajará las actividades en este plan
- Si se ha finalizado la unidad didáctica, elaborarán un esquema y un mapa conceptual sobre las unidades didácticas que estén trabajando en ese momento y que estén todavía por evaluar y completarán el cuaderno del módulo.

Dichas actividades estarán recogidas en la documentación disponible en el Departamento, en la carpeta de Plan de Contingencias.

Así mismo este plan de contingencias también da respuesta a situaciones no esperadas, como la no adecuación de los espacios, problemas técnicos en los materiales y Tics o cualquier otra circunstancia que no favorezca el normal desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.

