

DEPARTAMENTO	SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD	CURSO	2022 / 2023
CICLO FORMATIVO	EDUCACION INFANTIL		
MÓDULO PROFESIONAL	EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA		
PROFESORADO	MARTA GARCIA / LIDIA DOLADER		
CÓDIGO	0013	Nº HORAS	192/190 (reales)

A lo largo de la presente 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, más concretamente en sus artículos 7 y 8 donde se contemplan los planes de igualdad como medida para conseguir una equidad de géneros real en los centros educativos.

El 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.

Su equivalencia en créditos ECTS es de 12.

Se imparte en el 1er curso del ciclo y tiene una carga lectiva de 6 horas semanales.

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 A.0

Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

ODS nº 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

ODS nº 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.

Dentro del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales, el módulo de Juego Infantil y su Metodología 0013, está asociado a la Unidad de Competencia: UC1030_3: **“Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil”**

COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES ASOCIADAS AL MÓDULO.

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 un Maestro 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.

Siguiendo 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.

La relación que existe entre los objetivos del módulo y los resultados de aprendizaje que han de adquirir los alumnos según el Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre son:

Resultado de Aprendizaje 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.

Resultado de Aprendizaje 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.

Resultado de Aprendizaje 3:

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

Resultado de Aprendizaje 4:

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

Resultado de Aprendizaje 5:

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

Resultado de Aprendizaje 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: JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA ¿DE QUÉ ESTAMOS HABLANDO?

1. Presentación del módulo
2. Identificación de los conocimientos previos de los alumnos y alumnas

UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL JUEGO

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

3. El derecho a jugar
4. Teorías explicativas del juego
5. El juego como metodología
6. El juego como integrador social: la atención a la diversidad en el marco educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 2: 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
3. El juego en cada etapa evolutiva
4. El papel de la familia en el juego
5. El juego como recurso para la inclusión

UNIDAD DIDÁCTICA 3: EL JUGUETE COMO RECURSO EDUCATIVO

1. Concepto y características del juguete
2. Historia del juguete
3. Calidad y seguridad del juguete
4. Clasificación de los juguetes
5. Los medios de comunicación y el juguete
6. El juguete como transmisor de valores sociales
7. Selección y adaptación de juguetes para niños con déficit sensorial e intelectual

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

1. Planificación de los juegos
2. El fichero de los juegos
3. Tipos de juegos

UNIDAD DIDÁCTICA 5: ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS

1. Los espacios lúdicos en el centro escolar
2. El aula y la organización de zonas
3. Otros espacios lúdicos en el centro infantil

4. El patio escolar es un espacio educativo
5. Actividades lúdicas fuera del centro escolar

UNIDAD DIDÁCTICA 6: EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

1. Concepto de evaluación y observación
2. Instrumentos de observación del juego
3. Planificación del proceso de observación

UNIDAD DIDÁCTICA 7: ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL ÁMBITO NO FORMAL

1. Integración social a través del juego
2. La educación del tiempo libre en el ámbito no formal
3. El ocio inclusivo
4. Planificación de proyectos de animación infantil
5. La oferta lúdica en el ámbito no formal

Los recursos de la tradición popular Aragonesa y las tecnologías de aprendizaje y conocimiento (TAC) se abordará de forma transversal. Se accederá a los recursos disponibles en la red teniendo en cuenta la oferta de actividades según las edades de los niños y niñas.

UD		TÍTULO	Horas programadas
1ª E V A L U A C I Ó N	0	¿De qué estamos hablando? Presentación del módulo y del proyecto "ADN Lúdico"	4
	1	El juego	18
	2	El juego infantil y su importancia en el desarrollo	29
	3	El juguete como recurso educativo	21
	TOTAL 1ª EVALUACIÓN		72

2ª E V A L U A C I Ó N	4	Clasificación de los juegos + ACBR	24
	5	Organización de los espacios y actividades lúdicas+ ACBR	36
	TOTAL 2ª EVALUACIÓN		60
3ª E V A L U A C I Ó N	6	La evaluación de la actividad lúdica +ACBR	29
	7	Organización y planificación de actividades lúdicas en el ámbito no formal +ACBR	29
	TOTAL 3ª EVALUACIÓN		58
TOTAL CURSO			190

Con respecto al horario semanal del grupo, este módulo se imparte los miércoles, jueves y viernes (dos horas cada día). Los viernes se contará con el apoyo las dos horas de la profesora Lidia Dolader. La distribución que queda reflejada es aproximada, dependerá de la evolución grupal y en todo caso seguirá el rumbo del Proyecto de Metodologías activas del que venimos hablando. Los contenidos correspondientes a los diferentes R.A se trabajarán a partir de diciembre en el marco del proyecto ACbR que lleva por título “ADN Lúdico” y que ha sido referenciado en la introducción.

Así mismo, presentamos, para cada evaluación, las diferentes situaciones de aprendizaje planteadas en el aula, interrelacionando los elementos curriculares que se desarrollan en cada una de ellas (resultados de aprendizaje, criterios de evaluación y contenidos). También aparecen recogidas las evidencias de evaluación (productos, actuaciones, expresiones grupales e individuales) y los tiempos dedicados.

La acogida (situación de aprendizaje 0) se desarrolla entre los diferentes módulos implicados en el proyecto. Durante la primera evaluación mantenemos un trabajo modular coordinado, con algunas actividades y salidas conjuntas. Es en la segunda y tercera evaluación cuando intensificamos el trabajo colaborativo e intermodular.

1ª EVALUACIÓN				
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE INTERMODULAR 0:				
COMIENZA EL VIAJE: AQUÍ JUGAMOS TODAS				
Acogida del grupo (ludo pedagogía) /Elaboración de la baraja de responsabilidades y cuidados compartidos / Evaluación inicial				8h
2ª EVALUACIÓN				
SITUACIONES DE APRENDIZAJE INTERMODULAR : ANÁLISIS, MARCO TEÓRICO, OBJETIVOS				
Resultados de Aprendizaje Criterios de evaluación	Contenidos MODULARES	Evidencias de evaluación COMUNES	Duración	
<p>RA1: 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.</p> <p>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.</p> <p>j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.</p> <p>RA2: 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.</p> <p>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</p>	<p>Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia Planificación de las actividades educativas</p>	<p>Ficha de observación para análisis de la realidad con mirada intermodular</p> <p>Presentan por escrito el marco teórico-metodológico</p> <p>Presentan por escrito los objetivos</p>	12 h	
3ª EVALUACIÓN				
SITUACIONES DE APRENDIZAJE INTERMODULAR : DISEÑO				
Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos MODULARES	Evidencias de evaluación COMUNES	Duración

<p>RA2 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.</p> <p>d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.</p> <p>f) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta...</p> <p>h) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades a realizar...</p> <p>i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización...</p> <p>j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.</p> <p>RA3 3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.</p> <p>a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.</p> <p>b) Se ha enumerado y clasificado diferentes actividades lúdicas atendiendo a criterios como son, entre otros: edades..</p> <p>c) Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas...</p> <p>RA4 4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil y otros aspectos.</p> <p>a) Se han analizado diferentes tipos de juguetes, sus características, sus funciones..</p> <p>f) Se han enumerado y clasificado diferentes juguetes atendiendo a los criterios de...</p> <p>g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.</p>	<p>Planificación de proyectos de intervención lúdico recreativos</p> <p>Planificación de actividades lúdicas</p> <p>Determinación de recursos lúdicos</p>	<p>Descripción de la situación de aprendizaje (propuesta) por escrito (ficha de actividad)</p> <p>Elaboración de los materiales y recursos necesarios</p> <p>Pilotaje</p>	<p>10h</p>
--	---	---	-------------------

SITUACIONES DE APRENDIZAJE INTERMODULAR : IMPLEMENTACIÓN

Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos	Evidencias de evaluación	Duración
<p>RA5 Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.</p> <p>a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.</p> <p>b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.</p> <p>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.</p> <p>d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.</p> <p>f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.</p> <p>g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.</p>		<p>Implementación de actividades lúdicas</p>	<p>Reportaje fotográfico de la implementación en cada una de las entidades colaboradoras</p> <p>Cuaderno individual de situaciones de aprendizaje</p>	<p>12h</p>

SITUACIONES DE APRENDIZAJE INTERMODULAR : EVALUACIÓN

Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos MODULARES	Evidencias de evaluación COMUNES	Duración

<p>RA 6 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.</p> <p>a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.</p> <p>b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.</p> <p>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.</p> <p>d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.</p> <p>e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto</p>	<p>Evaluación de la actividad lúdica.</p>	<p>Memoria de evaluación</p> <p>Cuaderno individual de situaciones de aprendizaje (autoevaluación)</p>	<p>10h</p>
---	---	--	-------------------

Anexionamos una tabla al final de la programación de cada módulo implicado, en la que recogemos esta planificación conjunta.

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, metodologías, técnicas y actitudes para que desarrollen las competencias profesionales, personales y sociales propias del Técnico de Educación Infantil.

El profesorado realiza un papel de orientador, guía, mediador y facilitador del aprendizaje, para que el alumnado forme sus propios aprendizajes, es decir, se seguirá prioritariamente una **metodología constructivista**.

Esta metodología **se materializará en:**

- Partir del nivel de desarrollo del alumnado, considerando sus capacidades individuales y conocimientos previos.
- Construcción de aprendizajes significativos
- Promover el desarrollo de la capacidad de “aprender a aprender”
- Los contenidos deben resultar relevantes y llamativos para el alumnado
- Principio de socialización
- Promover la participación activa del alumno
- Acercar al estudiante al entorno profesional

Para conseguir estos principios se alternarán **diferentes estrategias:**

- Fomento de las TIC
- Composición escritas
- Mejorar las habilidades sociales
- Trabajo de la expresión oral
- Fomento de la lectura y la reflexión personal
- Técnicas indagatorias

A medida que avance el curso la programación se centrará en la metodología del Aprendizaje-Servicio que va a ser el eje estructurador de los contenidos del módulo a través del proyecto que va guiando nuestras actuaciones.

Para ello la coordinación con el resto de profesores/as del ciclo será fundamental a la hora de desarrollar una visión global y conjunta de todos los aspectos del mismo, otorgando aproximadamente una hora semanal (fuera de horario) a tales fines.

Por otro lado consideramos de gran interés incluir una metodología reflexiva donde el alumnado dedicará parte de su tiempo a investigar, profundizar, rebatir distintos aspectos que se van proponiendo tanto en las sesiones de movimiento como en otras actividades de aula (lectura de artículos, actividades vivenciales...) así como a lo largo de momentos clave del proyecto ACBR

Además tras experiencias pasadas hemos considerado importante que exista una vinculación de todo el alumnado del ciclo de infantil (vespertino); así, en determinados momentos del proceso se producirán encuentros entre ambos grupos con el fin de que el grupo experimentado aporte una visión desde su propia experiencia.

Así pues, tal y como venimos señalando el ACbR será la metodología que aúna el aprendizaje de los diferentes módulos troncales que se incluyen en este primer curso.

Se llevarán a cabo distintas actividades complementarias como:

- Charla "El juego en las Escuelas de Educación Infantiles experiencia real" impartida por la Directora y Técnico de Educación Infantil del CEI "Pequeños Venecianos".
- Taller "ODS en Educación Infantil". Impartido por Sandra Sanz autora del libro Perla y Fredick en busca de sus sueño(D)S

PLAN DE DESDOBLES Y/O APOYOS

El módulo de juego va a contar con un apoyo semanal de dos horas los viernes realizado por la profesora Lidia Dolader. Estos apoyos parten de un trabajo de reflexión de las docentes que periódicamente se reúnen para establecer la planificación. En dicha planificación se programa realizar en las horas de apoyos diferentes charlas, salidas y trabajos por pequeños grupos, donde la cooperación entre dos profesionales redundará en la mejor atención al alumnado.

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 los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas.
- d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad y otros aspectos, identificando aquellos propios de la tradición popular aragonesa.
- e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.
- f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.
- g) Se han valorado las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.
- h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.

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.

La evaluación se producirá en varios momentos: **inicial, continua y final.**

La evaluación inicial se realizara en la unidad 0 para evaluar los conocimientos previos del alumnado.

La evaluación continua se realizará en base a la adquisición de las competencias requeridas en el módulo, a través de: Los trabajos, actividades y pruebas que se realicen, tanto de forma individual como en equipo.

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 (60%): incluye aquellos productos de carácter teórico que realiza el alumnado de forma individual o en grupo.
 - Prueba o producto de carácter práctico (40%): incluye aquellos productos de carácter práctico que realiza el alumnado de forma individual o en grupo.
- 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 la pruebas/productos de carácter teórico 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 alumno/a 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).
- El redondeo al alza comenzará a tenerse en cuenta a partir del cinco y en todo caso no se aplicará automáticamente.
- Para el alumnado que haya **perdido el derecho a la evaluación continua** o aquellos que se presenten a la **convocatoria de junio**, los criterios de calificación serán: 70% pruebas escritas y 30% tareas, siendo necesario obtener una calificación igual o superior a 5 tanto en la prueba escrita como en las tareas.
- Las situaciones de aprendizaje intermodulares desarrolladas en la tabla anterior se calificarán dentro del porcentaje dirigido a la parte práctica del módulo del 40%.

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 **28 faltas**, implica la pérdida del derecho a la evaluación continua.

Los alumnos que tengan que conciliar el aprendizaje con su actividad laboral podrán ausentarse a un máximo **30%** de las horas totales del módulo (**57 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.

Ante la pérdida del derecho a la evaluación continua, se planteará un programa personalizado para la superación del módulo (FM50816).

Estas pruebas (especialmente las que se refieren a la confección de trabajos) serán individualizadas teniendo en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje que cada alumno/a haya tenido a lo largo del curso, así como las circunstancias personales que le hayan llevado a la pérdida de este derecho.

El criterio de calificación de esta evaluación pasará a ser: 70% prueba escrita y 30% de trabajos individuales siendo necesario tener las dos partes superadas con un 5 para el cálculo final. Dicha prueba y la entrega de trabajos tendrán lugar en la convocatoria de junio.

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.

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.

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.

- 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.

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.

- a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.
- b) Se ha enumerado y clasificado diferentes actividades lúdicas atendiendo a criterios como son, entre otros: edades, espacios, rol del/a técnico/a, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.
- c) Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas.
- d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad y otros aspectos, identificando aquellos propios de la tradición popular aragonesa.
- e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.

- f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.
- g) Se han valorado las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información.
- h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.
- 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.

R.A. 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. 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.
- 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.

R.A. 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.

R.A. 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.

PROCEDIMIENTOS, MECANISMOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

El tipo de pruebas que se realizarán a lo largo del curso serán las siguientes:

- **Examen teórico tipo test**
- **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 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.
- **Exposiciones.**
- **La observación** continua y directa para valorar las actitudes y trabajo en equipo.

Al finalizar cada evaluación se proporcionará retroalimentación al alumnado sobre el trabajo realizado a lo largo del trimestre de manera que se pueda explicar la nota y reforzar y corregir de cara a la siguiente evaluación.

El Departamento guardará copia de los instrumentos de evaluación con su correspondiente plantilla de calificación en la carpeta que tenemos destinada a ese efecto.

Se podrán plantear las actividades de recuperación y refuerzo que se estimen oportunas para alcanzar los aprendizajes requeridos.

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.

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 el nivel de conocimientos y experiencias.

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)
- Lectura de bibliografía relacionada con el contenido del módulo

Otros Recursos:

- Material de vídeo y audio, fundamentalmente documentales espacios educativos-divulgativos de TVE y películas de especial interés.
- Fotocopias de noticias de prensa relacionadas con el módulo.
- Equipos informáticos (ordenadores y cañón)
- Salidas a actividades, charlas o visitas a centros de trabajo del sector.
- Uso de equipos informáticos del aula,....
- Aula taller de infantil con el material incluido en la misma.
- Talleres en el aula relacionados con el contenido del módulo: taller juguete reciclado, maquillajes,....
- Implementación de juegos en el patio y gimnasio, animaciones musicales en el aula....
- Así como otras actividades complementarias como: visitas a centros de interés, charlas en el centro educativo por parte expertos sobre diferentes temas, salidas a exposiciones o conferencias que se desarrollen a lo largo del curso y sean de interés para la formación de nuestro alumnado.

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

Las fuentes de información básicas para establecer medidas correctoras y potenciar resultados positivos son: la observación y valoración diaria de la programación, que queda reflejada en el diario de clase, el intercambio de información con otros miembros del equipo docente que imparten clase en el grupo; las reuniones de departamento con el prescriptivo seguimiento mensual de programaciones; las sesiones de evaluación; los resultados académicos; resultados obtenidos en las encuestas de satisfacción.

Así, podemos considerar mecanismos de seguimiento y valoración los siguientes:

- Seguimiento mensual del desarrollo de la programación didáctica.
- Reuniones de departamento y de equipo docente.
- Sesiones de evaluación.
- Resultados académicos.
- Encuestas de satisfacción u otros instrumentos útiles para medir el Grado de Satisfacción del alumnado.
- Memoria final anual, fundamentalmente el apartado de propuesta de mejora.

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

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

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

Este curso no hay alumnos con el módulo pendiente de cursos anteriores.

PLAN DE CONTINGENCIAS.

Para facilitar la continuidad del proceso de enseñanza-aprendizaje, cuando se dé alguna circunstancia por la que la profesora tenga que ausentarse, se seguirán las siguientes pautas de actuación:

- Si la ausencia es prevista, podrán realizar las actividades que la profesora deje en Jefatura de Estudios el día anterior.
- Si la ausencia no estaba prevista:
 - En el caso que estén realizando un trabajo en grupo para el que ya se hayan dado las orientaciones oportunas, deberán continuar con la realización de ese trabajo.
 - Si el alumnado no tiene tarea pendiente, podrá realizar las actividades previstas en el Plan de Contingencias, disponible en el Departamento de “Servicios Socioculturales y a la Comunidad”.

TABLA DE ANEXOS PARA LAS CORRELACIONES INTERMODULARES

TRIMESTRE	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	CODIGO MODULOS RA y CE							Evidencias comunes	Instrumentos comunes	PONDERACIÓN (PESO DEL MÓDULO EN CADA RETO)		
		0011 DIDÁCTICA	0013 JUEGO		0015 DESARROLLO COGNITIVO MOTOR						0011 D	0013 J	0015 DCM
2 EV	ANÁLISIS	RA1 a.d.e.g	RA1 a) d) b) c)	RA2 d)	RA2 d)				Ficha de observación con mirada intermodular	Rúbrica Análisis de la realidad	5	4	1
	MARCO	RA1 b. g.	RA1 e) f) j)		RA1 a)				Presentan por escrito el marco teórico-metodológico	Rúbrica Marco Teórico-metodológico (incorporar relación)	6	3	1
	OBJETIVOS	RA 2	RA 2 a) b) c)		RA2 2e)	RA3 3c)	RA4 4d)	RA5 5c)	Presentan por escrito los objetivos	Rúbrica de objetivos	6	1	3
3EV	DISEÑO DEL SERVICIO	RA1 f. RA3 a.b.c.d.f.h RA4 a. c.d.e.f.g.h.i RA5 a.b.c.d.g	RA2 d) f) h) i) j)	RA3 a) b) c) e) RA4 a) f) g)	RA 2 f), g),h),i),j) RA3 d),e),f) RA 4 e),f),g),h),i) RA5 d),e),f),g) RA 6 a),b),c)				Descripción de la situación de aprendizaje (propuesta) por escrito (ficha de actividad) Elaboración de los materiales y recursos necesarios Pilotaje	Rúbrica de descripción de actividad Registro de evidencias (ficha Elena) Rúbrica materiales y recursos empleados (seguridad, edad, ods...) Valoración del pilotaje contraste	2	5	2
	IMPLEMENTACIÓN	RA 1 f.h. RA 2 i. RA 3 h. RA 4 d.i. RA 5 g. RA 6 f. g.	R5 a) b) c) d) f) g)		RA 6 a),b),c),d,e),f),g),h) i)				Reportaje fotográfico	Rúbrica fotografías (eltos importantes centrados, plano, encuadre enfoque ...) Rúbrica de documentación Rúbrica de implementación	1	5	4

	EVALUACIÓN	RA 1 f. RA 2 i. RA 3 h. RA 4 d. RA 5 g. RA 6	R6 a) b) c) d) e)		RA 2 k) RA 3 i) RA 6 h), i) RA 7 a), b),c d),e),f g) h)	Memoria de evaluación	Rúbrica ficha de actividad (contempla Indicadores de evaluación) Rúbrica de memoria de evaluación Registro de evidencias (ficha Elena) Cuaderno de equipo Explicación de la vivencia al resto de equipos	4	3	3
--	------------	---	----------------------------------	--	--	-----------------------	---	---	---	---