

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO CICLOS A.0

DEPARTAMENTO	SSC Y A LA COMUNIDAD	CURSO	2023/ 2024
CICLO FORMATIVO	TÉCNICO EN EDUCACIÓN INFANTIL		
MÓDULO PROFESIONAL	EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA (VESPertino)		
PROFESORADO	RUT FRANCO RUIZ /NATALIA REY TORRIJOS		
CÓDIGO	0013	Nº HORAS	(192 HORAS ECTS 12 (193 H. REALES)

1. INTRODUCCIÓN

Este documento desarrolla la programación correspondiente al módulo de “El juego infantil y su metodología”, ubicado dentro de las enseñanzas correspondientes al Título de Formación Profesional de “Técnico superior en educación infantil”, establecidas en el Real Decreto 1394/2007, (BOE 24/11/2007)), por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación Infantil y fija sus enseñanzas mínimas. Este Real Decreto se concreta en nuestra comunidad autónoma en la Orden de 21 de julio de 2008, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte (Boletín Oficial de Aragón de 18/08/2008), por la que se establece el currículo del Título de Técnico Superior en Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Aragón.

El Real Decreto 659/2023 de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional, establece en su artículo 10, que los centros docentes favorecerán la elaboración de modelos abiertos de programación docente con la implantación de metodologías activas basadas en proyectos y retos.

A través de la Resolución de 4 de abril de 2022, del Director General de Innovación y Formación Profesional, se convocó 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 marco del Campus Digital A.0. Con posterioridad, por Resolución de 20 de junio de 2022, del Director General de Innovación y Formación Profesional, se aprobó la convocatoria para la implantación de dichos proyectos experimentales (BOA de 1 de julio), quedando aprobado este proyecto de Aprendizaje Colaborativo basado en Retos (ACbR), denominado **“Un ADN lúdico”** en la **modalidad B**.

Y siguiendo las instrucciones para el curso 2023-24 de la Dirección General de Innovación y Formación Profesional para los proyectos experimentales de ciclos formativos A.0 Modalidad B se centrará la metodología A.0 en el **turno vespertino** del Ciclo Formativo de Grado Superior en Educación Infantil.

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 poseen niños y niñas para conocerse a sí mismas, relacionarse con los demás y conocer el mundo que les 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 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.

El módulo se imparte en el primer curso en técnico en educación infantil modalidad vespertina, con un total de 190 horas reales (cálculo de horas teniendo en cuenta el calendario escolar del curso 2023/24). En cuanto a la carga lectiva semanal es de 6 horas de septiembre a junio.

El horario semanal es:

- Lunes de 20:00 h. a 21:45 h. (dos sesiones)
- Martes de 18:00 h. a 19:45 h (dos sesiones)
- Viernes de 16:00 h. a 17:45 h. (dos sesiones). Día que se ha establecido el apoyo.

Este módulo formativo tiene una correspondencia dentro del Catálogo Nacional de Estándares de Competencias Profesionales con la unidad de competencia: UC1030_3: *Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.*

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que marca la agenda 2030 que se promueven desde este módulo son:

- ODS 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todo
- ODS 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas.
- ODS 10, Meta 10.2: Potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.

- ODS 12, Meta 5 reducir considerablemente la generación de desechos mediante actividades de prevención, reducción, reciclado y reutilización y Meta 8: asegurar que las personas tengan la información y los conocimientos pertinentes para el desarrollo sostenible y los estilos de vida en armonía con la naturaleza.

Atendiendo a la Orden ECD/1003/2018, de 7 de junio, modificada por la ORDEN ECD/804/2021, de 29 de junio, a lo largo de esta programación se utilizará lenguaje inclusivo y no sexista. También se promoverá su uso en el alumnado. Y atendiendo al Decreto 188/2017, de 28 de noviembre, del Gobierno de Aragón, modificado por el DECRETO 164/2022, de 16 de noviembre, se dará una respuesta educativa inclusiva y se favorecerá la convivencia de la comunidad educativa.

También a la hora de elaborar esta programación, se tienen en cuenta las RECOMENDACIONES DEL CONSEJO EUROPEO de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que a su vez aparecen recogidas en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Por otro lado, esta programación se diseña para ser implementada en el grupo de 1º educación infantil del grupo vespertino (7F), compuesto por 29 estudiantes (27 mujeres y 2 hombres)

2. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES ASOCIADAS AL MÓDULO.

La formación de este módulo contribuye a alcanzar las siguientes competencias del título (las letras iniciales entre paréntesis se corresponden con el orden de competencias descrito en el currículo con lo que no son correlativas), relacionadas con el *saber*, *saber hacer* y con el *saber ser y estar*, de las personas profesionales denominadas Técnicos en Educación Infantil.

- 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.

3. OBJETIVOS.

La formación de este módulo contribuye a alcanzar los siguientes objetivos generales del ciclo formativo (las letras iniciales entre paréntesis se corresponden con el orden de objetivos descrito en el currículo):

- 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.

4. ORGANIZACIÓN, SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza aprendizaje diseñado para este módulo se basa en la metodología de Aprendizaje Colaborativo Basado en Retos (ACbR) que propone la generación de diferentes Situaciones de Aprendizaje (SA) en las que, a partir de retos, se trabajarán todos los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación que comprenden este módulo profesional.

Algunas de las SA tendrán un carácter intermodular al trabajar de modo coordinado y globalizado Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación con los módulos de Didáctica, Desarrollo Cognitivo y Motor, Autonomía. En momentos significativos se sumarán los módulos de inglés y de FOL.

En las tablas siguientes se detalla para cada una de las SA sus correspondientes elementos y la secuenciación que se propone debe ser interpretada de modo flexible, de tal manera que puede ser susceptible de adaptaciones. En cualquier caso, siempre se destinará el tiempo suficiente para alcanzar todos los resultados de aprendizaje señalados en la normativa curricular vigente

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				8
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: “UNA NUEVA ZONA PARA RÍO Y JUEGO” (Reto intermodular con Autonomía)				
OBJETIVOS: a), b) c), j) y l) COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES : a), b), i) y k)				
Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos	Evidencias de evaluación	Duración
RA1. Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes Teorías del juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.	a). Identifica las características del juego en niños y niñas b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego	Características del modelo lúdico. Juego y desarrollo infantil. El juego y las dimensiones social, afectiva, motora y cognitiva.. El modelo lúdico características. Análisis de los espacios lúdicos en zona urbana.	Trabajo escrito ANEXO II (Tabla de observación)	12
RA3. Diseña actividades lúdicas relacionándolas con las Tª del juego y con el momento evolutivo que se encuentre el niño o la niña.	a)Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de niñas y niños en el diseño. c)Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de niños y niñas h) Se ha valorado la actitud de la profesional	El proceso de análisis de destinatarios Planificación, diseño y organización de zonas de juego exteriores. La intervención de la educadora en el juego de niños y niñas.	ANEXO III (Diseño) y Exposición oral ANEXO II	12
RA4. Selecciona materiales para actividades lúdicas...	g) Se han establecido criterios para disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos	Materiales y recursos lúdicos Selección de materiales para espacios abiertos y cerrados	Exposición oral Reflexión individual	8
				TOTAL:32

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2 : CATÁLOGO DE JUGUETES PARA FAMILIAS

(Reto intermodular con Didáctica de la EI)

OBJETIVOS: b), j) y l)

COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES : a) b) y k)

Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos	Evidencias de evaluación	Duración
RA 1. Contextualiza el modelo lúdico, su evolución e importancia en el desarrollo infantil	b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil	Juego y desarrollo infantil		8
RA 4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil y otros aspectos	a) Analiza diferentes tipos de juguetes, características y funciones sin reproducir estereotipos sexistas b) Valora las nuevas tecnologías como recurso y fuente de información c) Elabora un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad e) Se han identificado juguetes para espacios abiertos y cerrados adecuados a la edad f) Enumera y clasifica juguetes atendiendo a criterios: edad, espacio, rol educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan. h) Analiza la legislación vigente en materia de uso y seguridad del juguete.	El juguete transmisor de valores: no violento, no sexista, que atienda a las necesidades y la diversidad... Los roles sociales en los juguetes/ Medios de comunicación Publicidad: catálogos y anuncios Funciones del juguete Creatividad y juguetes Selección de juguetes Selección de juguetes para diferentes espacios Clasificación de los juguetes Legislación vigente sobre juguetes Normas de seguridad y calidad	Decálogo para la elección de juguetes (infografía) y reflexión personal guiada Catálogo de juguetes Reflexión personal guiada	20 TOTAL: 28
TOTAL SESIONES PROGRAMADAS EN LA 1ª EVALUACIÓN				68

2ª EVALUACIÓN

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3: “ENSALADA DE JUEGOS EN DIFERENTES ESPACIOS”

OBJETIVOS: b),c) y l)

COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES : b) c), g), i)

Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos	Evidencias de evaluación	Duración
<p>RA 2. Diseña proyectos de intervención lúdicos y los relaciona con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil</p> <p>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 la niña</p>	<p>b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil</p> <p>f) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta: tipo de institución, objetivos previstos, características de niños y niñas, materiales disponibles, presupuesto y tipo de actividad a realizar en ellos</p> <p>b) Se han enumerado y clasificado diferentes actividades lúdicas atendiendo a criterios como: edad, espacios, rol técnico/a, número de participantes y materiales necesarios</p> <p>d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad y otros aspectos</p> <p>f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan</p>	<p>Análisis de los espacios públicos en zonas urbanas</p> <p>Ludotecas</p> <p>Sectores productivos de la oferta lúdica</p> <p>Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos</p> <p>Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego exterior (patios escolares)</p> <p>Clasificación de los juegos: tipos y finalidad</p> <p>Selección de juegos para diferentes espacios</p> <p>Influencia de los roles sociales en el juego</p> <p>Recopilación de juegos tradicionales y actuales</p> <p>El juego y el desarrollo infantil</p> <p>El juego y las dimensiones social, afectiva, cognitiva, sensorial y motora</p>	<p>Diseño de un patio escolar para diferentes grupos de edad</p> <p>Fichero de juegos</p> <p>Recopilación de juegos tradicionales: fichero</p> <p>Exposición e implementación en el aula: panera de tesoros, juego heurístico y mesa de provocaciones</p>	44

TOTAL SESIONES : 44

SITUACIONES DE APRENDIZAJE INTERMODULAR : ANÁLISIS, MARCO TEÓRICO, OBJETIVOS			
Resultados de Aprendizaje Criterios de evaluación	Contenidos MODULARES	Evidencias de evaluación COMUNES	Duración
<p>RA 1. Contextualiza el modelo lúdico, su evolución e importancia en el desarrollo infantil CE: a) d) b) c) e) f) y j)</p> <p>RA 2. Diseña proyectos de intervención lúdicos y los relaciona con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil CE: a) b) c) y d) e)</p>	<p>Juego y desarrollo Análisis de destinatarios</p> <p>Teorías del juego Valoración del juego en la intervención educativa</p> <p>Elementos de planificación de proyectos lúdicos</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>	14
TOTAL DE SESIONES PROGRAMADAS 2ª EVALUACIÓN			58h

3ª EVALUACIÓN				
SITUACIONES DE APRENDIZAJE INTERMODULAR : DISEÑO				
OBJETIVOS: COMPETENCIAS PROFESIONALES, SOCIALES Y PERSONALES:				
Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos MODULARES	Evidencias de evaluación COMUNES	Duración
<p>RA 2. CE: d) f) h) i) y j)</p> <p>RA 3. CE: a), b) c) y e)</p> <p>RA 4. CE: a) f) y g)</p> <p>Se han propuesto actividades apropiadas</p> <p>Se han seleccionado recursos apropiados</p> <p>Se han organizado los espacios...</p> <p>Se ha establecido una distribución temporal</p> <p>Se han realizado propuestas creativas e innovadoras en la planificación de la intervención.</p> <p>Se han teniendo en cuenta los Objetivos de Desarrollo sostenible y el Diseño Universal de Aprendizaje</p>		<p>Los espacios lúdicos: necesidades infantiles Medidas de seguridad Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos Materiales y recursos lúdicos Creatividad y materiales de juego. Elaboración de materiales lúdicos Disposición, utilización y conservación de materiales</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>	24
TOTAL SESIONES				24

3ª EVALUACIÓN				
SITUACIONES DE APRENDIZAJE INTERMODULAR : IMPLEMENTACIÓN				
OBJETIVOS: a), b),c),f),g) y l) COMPETENCIAS PROFESIONALES, SOCIALES Y PERSONALES: a), b) c),f) g), i),k)				
Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos	Evidencias de evaluación	Duración
RA 5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios CE: a) b) c) d) f) g)		Actividades lúdicas en diferentes ámbitos Aplicación de la programación a las actividades lúdicas Preparación y desarrollo de actividades lúdicas Aspectos organizativos La intervención de educador/a en el juego Estrategias para favorecer situaciones lúdicas El juego y la transmisión de valores	Reportaje fotográfico de la implementación en cada una de las entidades colaboradoras	24
SITUACIONES DE APRENDIZAJE INTERMODULAR : EVALUACIÓN				
OBJETIVOS: COMPETENCIAS PROFESIONALES, SOCIALES Y PERSONALES				
Resultados de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos MODULARES	Evidencias de evaluación COMUNES	Duración
RA 6. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdicas, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados CE: a) b) c) d) e) f) g) y h)		La observación en el juego. Diferentes instrumentos de observación Identificación de requisitos necesarios para realizar la observación Elaboración de los instrumentos de observación Las nuevas tecnologías como recursos y fuente de información Predisposición a la evaluación.	Diseño de documentación de la evaluación	19
TOTAL DE HORAS PROGRAMADAS EN LA 3ª EVALUACIÓN				67

Tabla síntesis de porcentajes en la que se recoge el peso otorgado a cada resultado de aprendizaje en la planificación y secuenciación del proceso de enseñanza- aprendizaje.

RA1. Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes Teorías del juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.	15%
RA 2. Diseña proyectos de intervención lúdicos y los relaciona con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil	18%
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 la niña	25%
RA 4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil y otros aspectos	20%
RA 5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	12%
RA 6. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdicas, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.	10%

5. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS GENERALES.

Siguiendo las instrucciones de la Dirección General de Innovación y Formación Profesional citadas al inicio de esta programación, se llevará a cabo una metodología activa basada en proyectos y retos, próximas a la realidad productiva, y la utilización de recursos y materiales tecnológicos que garanticen la calidad y actualización de la formación, mejoren el aprendizaje y atiendan a las distintas necesidades de cada persona en formación.

Este modo de aprendizaje, ACbR, trata de implicar activamente al estudiante 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. Y también, un aprender desde las situaciones que nos ofrece el contexto próximo y diverso a través de las entidades con las que colaboramos.

Dentro y fuera del aula, el cuidado mutuo y la cooperación entre todas las personas será fundamental para que salga adelante un trabajo conjunto, bien hecho y que satisfaga las necesidades detectadas en dichos entornos reales y próximos.

Al mismo tiempo se pretende que el alumnado se implique mucho más en su formación, esté más motivado de cara al trabajo diario gracias a la cohesión de todos los contenidos de los módulos del curso y mejore su autonomía, organización personal y grupal en busca de un objetivo real y común a su equipo de trabajo.

Este proceso metodológico se trabaja mayoritariamente en grupos. Para completar la evaluación individual del alumnado se propondrán trabajos, ejercicios, prácticas o pruebas teóricas para que sean resueltos por el alumnado a lo largo del curso, de forma individual. Tanto por conocimientos

iniciales como por capacidades naturales, la velocidad de aprendizaje es muy heterogénea. Por ello, cuando sea necesario se realizarán ejercicios con diversos niveles de complejidad, con el fin de que el alumnado adelantado no se quede sin tareas en las horas presenciales. Al disponer de medios informáticos se recurrirá a plantear actividades de ampliación y/o refuerzo por medio de búsqueda de información que puede realizar el propio alumnado o con documentación que el profesorado proporcionará a través de la red local del aula o de diferentes plataformas didácticas (classroom, moodle,...)

La asistencia a clase y una actitud apropiada es fundamental para conseguir alcanzar los objetivos generales del ciclo formativo.

En la medida que sea posible, este aprendizaje se fortalecerá con actividades complementarias y extraescolares que tratarán de ajustarse lo máximo posible a las situaciones de aprendizaje y siempre de manera coordinada con el equipo docente.

Para el seguimiento del módulo y el acceso a material de ampliación de conocimientos se habilitará un espacio virtual en las diferentes plataformas didácticas. Al mismo tiempo, la formación relativa a las tecnologías de la información y la comunicación se realizará de manera transversal fomentando la investigación y ampliación de contenidos con mirada hacia el empoderamiento y la participación (TEP).

En la actualidad, la educación en valores es muy necesaria, dado el vertiginoso cambio de referentes socioculturales del mundo moderno, necesitamos pautas sólidas que nos orienten en una sociedad dinámica. Por ello, todas las personas necesitamos de una serie de valores que permitan orientarnos y tomar decisiones responsables, sobre todo cuando estas repercutan en un entorno laboral a personas en situaciones vulnerables. La importancia de educar en valores y en destrezas sociales es un proceso multidimensional e integrado que garantiza el desarrollo de la personalidad.

Y todo ello con dos claros enfoques: uno el de un desarrollo sostenible donde tengamos en cuenta que nuestras formas de hacer tienen un aplastante impacto medioambiental y otro la perspectiva de género, cuyo desarrollo nos permitirá un avance en justicia social y de desarrollo de valores democráticos y de ciudadanía.

Se respetará el marco teórico elegido para nuestros futuros profesionales que pone en valor la actividad autónoma de niños y niñas, primando las relaciones afectivas, la toma de conciencia de sí mismo y de su entorno y que ante todo planifica los procesos de aprendizaje desde la observación, la escucha y los valores anteriormente mencionados.

5.1. PLAN DE DESDOBLES Y/O APOYOS

Desarrollar metodologías activas a través de situaciones de aprendizaje intermodulares, necesita equipos docentes organizados y parejas pedagógicas que opten por ritmos lentos y más personalizados puesto que es muy importante acompañar el proceso construido colectivamente. Se necesita tiempo para otorgar un papel activo al alumnado que le permita aprender del error, existen

momentos en los que el trabajo en grupos reducidos requiere de la intervención de dos profesoras. Además a partir de la segunda evaluación,” se comienza a trabajar con entidades colaboradoras y el equipo docente debe desdoblarse para acompañar al alumnado a los diferentes centros y seguir el trabajo de los distintos equipos.

5.2. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

El modelo de Diseño universal de aprendizaje (DUA) será tenido en cuenta desde el comienzo de la planificación didáctica ya que parte de la diversidad y trata de lograr que todo el alumnado tenga oportunidades para aprender. Contribuye a enriquecer y flexibilizar el diseño del currículo, reducir las posibles barreras y proporcionar oportunidades de aprendizaje a todo el alumnado.

Las necesidades educativas que puedan surgir a lo largo del curso, serán tratadas en reunión de equipo docente y con el apoyo en caso necesario, del departamento de Orientación.

La diversidad es un hecho natural que debe ser abordado por el sistema educativo. El hecho diferencial es un rasgo común y objetivo, pero somos las personas quienes creamos la diferencia a través de nuestra valoración de la diversidad, pudiendo aportar connotaciones integradoras o segregadoras.

La programación debe tomar en cuenta la diversidad y las necesidades educativas especiales, para prevenir las dificultades de aprendizaje, facilitar la socialización y la continuidad de la intervención educativa y favorecer el desarrollo profesional e inserción laboral del alumnado.

En todas las etapas educativas la diversidad se manifiesta en diferentes capacidades, intereses, expectativas, estilos de aprendizaje... diferencias que pueden vincularse a la historia individual o a las condiciones sociales de las personas. Los intereses condicionan la adaptación escolar y el rendimiento académico. La estimulación que encuentre en la familia, profesorado y otros grupos de referencia, o las expectativas del alumnado sobre sus posibilidades son importantes para comprender la diversidad.

Por ello, se realizarán actividades diferenciadas en función de las necesidades educativas específicas, empleando metodologías diferentes, materiales didácticos variados, así como agrupaciones flexibles y ritmos diferenciados, que faciliten la superación de las dificultades. 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.

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

- Seguimiento cotidiano por parte del profesorado del alumnado con más dificultades, ofreciéndoles ayudas y refuerzos.
- Presentación de los contenidos utilizando diversos lenguajes (orales, escritos, gráficos...)
- 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.

La identificación de barreras para el aprendizaje y la participación, la concepción positiva de la diversidad cultural y la detección del alumnado vulnerable permiten incrementar la capacidad de los centros para responder a esa diversidad.

6. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS PREVISTOS

Se utilizarán diferentes libros de texto para ordenar y guiar el aprendizaje, aunque no se va a exigir a las alumnas la compra del mismo porque se ha considerado de mayor interés entregarles esquemas, artículos, guías, etc... que las profesoras consideren de especial relevancia y que serán compartidos a través de la plataforma Moodle. Asimismo, se utilizarán revistas y artículos divulgativos, de interés según el tema que se esté tratando (las profesoras disponen de un banco de recursos a tal cometido). Dicha bibliografía podrá verse ampliada ante las demandas formativas del alumnado y ante la ampliación de formación que las profesoras adquieren con el paso de los años.

Los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías desde una mirada para el empoderamiento y participación (TEP) serán herramientas fundamentales para compartir el trabajo que se va elaborando entre todas. También se usarán diferentes aplicaciones para la realización de infografías, así como estanterías virtuales que permitan organizar la información.

Para la realización de las indagaciones y elaboración de materiales como por ejemplo presentaciones, será necesario contar con el aula de informática.

En cuanto a la organización del espacio, dependiendo del tipo de actividades se realizará una distribución u otra del aula y de las mesas de trabajo. Ocasionalmente se podrá hacer uso del salón de actos, del gimnasio o de la zona de la ribera (aula soto)

Se fomentará la animación a la lectura incorporando cada trimestre libros, artículos, cuentos... vinculados al módulo, que resulten motivadores, utilizando para ello, el fondo documental de alguna ludoteca o biblioteca infantil y del departamento.

Puntualmente se podrán utilizar diversos materiales y recursos que nos proporcionarán los Centros de información y formación educativos, (CIFE) u otros.

7. EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

7.1 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación en las diferentes situaciones de aprendizaje a través de metodologías activas en FP se convierte en un elemento básico de aprendizaje.

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. Los resultados de aprendizaje 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.

7.2 MOMENTOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Evaluación inicial:

Durante el mes de Septiembre, tomaremos el “pulso educativo” al alumnado a través de varias actividades, que nos permitirán evidenciar cuál es el punto de partida para poder establecer mejor el proceso de enseñanza aprendizaje. Esta evaluación se abordará durante las primeras sesiones a través de distintas actividades que nos proporcionarán información sobre algunos aspectos importantes: la motivación, el interés, las necesidades, los conocimientos y experiencias previas, el manejo en el trabajo en equipo... así como su nivel de comprensión, expresión lingüística y manejo de nuevas tecnologías.

También se aprovecha para dar cohesión grupal y para concienciar de la importancia en la toma de responsabilidades a través de la creación de las cartas de responsabilidad.

Evaluación continua:

Primera evaluación: se informa al alumnado de las evidencias que debe presentar, así como las rúbricas (instrumentos de evaluación) que van a ser utilizados para su valoración. Las evidencias recogen tanto producciones finales grupales (presentaciones orales, trabajos escritos, productos multimedia...) como individuales (infografías, reflexiones personales, pruebas escritas,...). En ambos casos, se tienen en cuenta las competencias transversales mostradas a lo largo del proceso.

Segunda evaluación: aparece con más fuerza el trabajo intermodular, el alumnado debe conocer las evidencias comunes que deben lograr y las rúbricas que van a ser utilizadas para su valoración. Pero también es necesario establecer el porcentaje que tiene en cada uno de los módulos dichas evidencias; en el módulo de juego se mantiene una propuesta modular que supone un 80% de la nota final de la evaluación y aparecen los tres primeros retos intermodulares con un peso del 20%.

Tercera evaluación: con el trabajo intermodular ya asentado, se dedica el 100% de las horas de juego al reto intermodular.

En las siguientes tablas se detallan y vincula a cada Resultado de Aprendizaje y sus correspondientes criterios de evaluación, las evidencias e instrumentos de evaluación así como la ponderación correspondiente respecto de la calificación final

1ª EVALUACIÓN		
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1: “UN NUEVO ESPACIO PARA RÍO Y JUEGO” RA 1. CE: a), b), f) y h) RA 3. CE: a), c) y h) RA 4. CE: g)		
Evidencias	Instrumento de evaluación	PONDERACIÓN (% sobre la nota final)
Cuaderno/Actas de equipo	Rúbrica del cuaderno de equipo	5%
Trabajo escrito grupal de las diferentes fases del reto	Rúbrica del trabajo escrito	15%
Exposición grupal	Rúbrica exposición oral individual Co- evaluación cualitativa por parejas	5%
Reflexión personal guiada	Cuestionario-reflexión	30%

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2: “CATÁLOGO DE JUGUETES PARA FAMILIAS” RA 1. CE: b) RA 4. CE: a), b), c), e), f) y h)		
Evidencias	Instrumento de evaluación	PONDERACIÓN (% sobre la nota final)
Decálogo de selección de juguetes	Infografía	5%
Diseño del del catálogo por edades	Rúbrica del catálogo	10%
Reflexión personal guiada	Cuestionario-reflexión	30%

2ª EVALUACIÓN		
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3 “ENSALADA DE JUEGOS EN DIFERENTES ESPACIOS” RA 2. CE: b) y f) RA 3. CE: b), d) y f)		
Evidencias	Instrumento de evaluación	PONDERACIÓN (% sobre la nota final)
Diseño de un patio de juego	Rúbrica del diseño	20%
Implementación de una mesa de provocación	Rúbrica de la implementación	20%
Fichero personal de juegos	Rúbrica del fichero de juegos	40%
RETOS INTERMODULARES: ANÁLISIS, MARCO TEÓRICO Y OBJETIVOS RA 1. CE: a), b), c), d), e), f) y g) RA 2. CE: a) b) c) y d)		
(recogidos en anexos: tablas de correlaciones intermodulares)		20%

3ª EVALUACIÓN		
DISEÑO, IMPLEMENTACIÓN y EVALUACIÓN		
Evidencias	Instrumento de evaluación	PONDERACIÓN (% sobre la nota final)
Diseño de materiales (grupal)	Rúbrica del diseño de materiales	20%
Implementación grupal	Rúbrica de la implementación	20%
Ficha diseño de materiales	Rúbrica de la ficha del diseño	20%
Implementación	Rúbrica de la implementación individual (Coevaluación)	20%
Diseño documentación	Rúbrica de la documentación	20%

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

El proceso de calificación implica traducir a nota numérica (entre 0 y 10) toda la información que nos aporta la corrección cuantitativa y cualitativa de los resultados de aprendizaje a través de las evidencias. Las rúbricas e instrumentos de evaluación correspondientes nos ayudan a determinar el nivel de adquisición de los criterios de evaluación asociados a cada resultado de aprendizaje. También este ejercicio debe guardar coherencia con toda la propuesta metodológica hasta aquí descrita, por lo que es importante que nos aseguremos que el alumnado comprende y traduce adecuadamente esa nota cuantitativa y que sabe cómo mejorarla.

El peso en la calificación final de cada producción queda recogido de manera detallada en la columna de ponderación de las tablas anteriores. En términos generales deben conocer que sus **producciones grupales tienen un peso total de 40%, mientras que lo individual supone un 60%**. En ambos casos se tiene en cuenta no solo el resultado final, sino también el proceso.

Por tanto, la realización de todas las evidencias propuestas durante el proceso de aprendizaje serán exigibles al alumnado.

En esta misma línea, es fundamental dedicar tiempo a las devoluciones (retroalimentación) explicar dónde se encuentran las posibles mejoras, cuales son los próximos logros a alcanzar, escuchando las dificultades del alumnado. Los apoyos y el trabajo intermodular posibilitan esta tarea.

Para las calificaciones de cada evaluación se tomará el número entero de la nota, guardando los decimales para la obtención de la nota final. El criterio que se aplicará para dicha nota final será el redondeo aritmético al alza; es decir si el decimal se encuentra entre el 5 y el 9 se hará un redondeo hacia el siguiente número más cercano.

Se establecerán, cuando sea necesario, procedimientos de evaluación y calificación específicos para el alumnado al que se le ha concedido convalidaciones o que no esté cursando alguno de los módulos implicados en situaciones de aprendizaje intermodulares o que tenga matrícula parcial. Se realizará un plan individualizado adaptado que recoja los criterios de calificación ajustados a su situación.

7.4 PROCESOS DE AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

El momento de retroalimentación o feedback es, por definición, bidireccional y posibilita una toma de conciencia sobre la práctica docente.

Recoger las interacciones con el alumnado, tener señalados los intereses individuales, contabilizar (cuantitativa y cualitativamente) las respuestas a necesidades concretas (expresadas o sentidas) son indicadores que determinan si estamos o no en el camino adecuado.

Para sistematizar todo este proceso de autoevaluación, la profesora construirá su propio cuaderno de enseñanza-aprendizaje, que incluirá el proceso de trabajo en equipo . Contar con varias compañeras en el aula permite el contraste, la evaluación y una mejora en este proceso de acción-reflexión sobre la práctica docente. Se podrá ahondar en la reflexión, en el ajuste de la práctica docente y en el diseño de propuestas compartidas

7.5 PÉRDIDA DE DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA

La **evaluación continua** requiere la asistencia regular y obligatoria a las clases. el absentismo superior al 15% de las horas totales del módulo (29 horas) implica la **pérdida del derecho a la evaluación continua**. ante la pérdida del derecho a la evaluación continua y al no poder realizar un aprendizaje continuado y colaborativo como el propuesto, se plantea un plan de tareas individualizadas para la superación del módulo , del que será informado mediante el documento (FM50816), y que tendrá en cuenta el proceso de enseñanza-aprendizaje que cada alumno y alumna haya tenido a lo largo del curso, así como las circunstancias personales que le hayan llevado a la pérdida. El criterio de calificación de esta evaluación también cambiará, pasará a ser: 70% prueba escrita y 30% de trabajos individuales.

Un mes antes de las pruebas de la convocatoria final ordinaria, se publicará en el tablón de anuncios de los ciclos formativos la convocatoria de las pruebas de pérdida de derecho a la evaluación continua.

En el caso de que el alumnado esté trabajando o tenga una enfermedad grave, se acogerá a la **exención de pérdida de evaluación continua por motivos de conciliación de la actividad laboral o enfermedad**, y podrán aumentar en un 15% más el número de faltas de asistencia al módulo, resultando así un 30% de faltas totales admitidas (58 horas).

8. MECANISMOS DE RECUPERACIÓN DE R.A NO ADQUIRIDOS

El alumnado que no supere alguna de las situaciones de aprendizaje y no adquiera alguno de los R.A. vinculados a las mismas durante el curso, se presentará a la convocatoria final ordinaria y el profesorado le entregará un Plan de Recuperación adaptado a sus circunstancias con el fin de ayudarlo a superar el módulo. En dicho plan aparecerán recogidos los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación que deberán superar así como las evidencias requeridas. Los criterios de calificación serán 50% trabajos individuales y 50% prueba escrita, debiéndose superar ambas por separado para poder mediar.

En el caso del alumnado que no supere el módulo en la convocatoria de 1ª evaluación final, para la convocatoria de 2ª evaluación final, se le entregará un Plan de Recuperación adaptado a sus circunstancias. En dicho plan aparecerán recogidos los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación que deberán superar así como las evidencias requeridas. Los criterios de calificación serán 50% trabajos individuales y 50% prueba escrita debiéndose superar ambas por separado para poder mediar.

9. ACTIVIDADES DE ORIENTACIÓN Y APOYOS PARA ALUMNADO CON EL MÓDULO PENDIENTE DE CURSOS ANTERIORES

Al alumnado con este módulo pendiente, se le planteará un plan de recuperación (formato FM 50813) adaptado a sus circunstancias donde se detallarán y personalizarán las actividades necesarias para superarlo, así como las fechas de entrega de las mismas y las fechas para las posibles reflexiones teórico-prácticas. Estas actividades propuestas, pretenden facilitar su trabajo individual con el fin de ayudarles a superar el módulo. Para ello el/la alumno/a en esta situación y profesora se pondrán en contacto para poder concretar un seguimiento individualizado (teléfono, correo electrónico y de manera presencial)

En cuanto a los criterios de calificación, se realizará un promedio entre las calificaciones de reflexiones teórico-prácticas y la calificación de las actividades (siempre y cuando ambas se superen por separado) de manera que los primeros corresponderán a un 60% de la nota y las actividades representarán el 40%.

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

10.1 SEGUIMIENTO DEL PROYECTO “UN ADN LÚDICO” EQUIPO DOCENTE

Se llevará a cabo una reunión de seguimiento de programaciones, desarrollo de retos y evaluación de la dinámica del aula con el equipo docente, que tendrá lugar los miércoles de 15h:10m a 16h.

Se confeccionará un diario de seguimiento compartido para el equipo docente en el drive del correo corporativo donde también se incluirán materiales para el desarrollo de las situaciones de aprendizaje. Trimestralmente esta reunión tendrá un carácter más formativo y evaluativo, en la que se tendrá muy presente el cuidado y bienestar emocional de todo el equipo.

10.2 SEGUIMIENTO DE PROYECTOS “CAMPUS A.0”

El equipo coordinador de los ciclos formativos que desarrollan proyectos de metodologías activas coinciden una hora a la semana (los miércoles de 16h a 17h) para poder sistematizar materiales, preparar momentos formativos de reflexión para todo el equipo docente y evaluar el proceso de implementación de metodologías activas.

El material derivado de dichas reuniones, se comparte en un “drive” de coordinación y se distribuye, a los diferentes equipos docentes implicados en el proyecto. También se confecciona un diario de seguimiento como equipo coordinador

Durante el proceso y al finalizar el curso, se solicita el contraste con los diferentes equipos docentes, con el alumnado implicado y las entidades colaboradoras (encuestas, grupos de discusión...)

10.3 SEGUIMIENTO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

Se realiza una encuesta para conocer la satisfacción del alumnado en cuanto a la práctica de cada docente. La encuesta es de carácter anónimo y permite recoger valoraciones y sugerencias para la mejora.

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, fundamentalmente en el apartado de **propuesta de mejora**.

11. PLAN DE CONTINGENCIAS.

Este plan se utilizará cuando no haya sido posible prever la ausencia facilitando tareas alternativas.

Si la ausencia es programada, la profesora dejará actividades prácticas o de repaso sobre contenidos trabajados en clase.

Si la ausencia es fortuita y no está programada, en el Classroom o Moodle del módulo se encuentran artículos, documentales y tareas de profundización vinculados a los diferentes R.A que en cada trimestre se estén desarrollando. Las tareas a realizar en estos casos serán siempre entregadas a través de la plataforma, liberando al profesorado de guardia el tener que recogerlas para dejar constancia de su realización y de esta forma siempre que se necesite podrán ser evaluadas y/o calificadas una vez se reincorpore.

ANEXO : TABLA DE PROGRAMACIÓN INTERMODULAR MODULOS : 0011 DIDÁCTICA; 0013; JUEGO; 0015 DESARROLLO COGNITIVO Y MOTOR

E V.	SITUACIÓN 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	001 3 J	0015 DCM
1 E V		0011 DIDÁCTICA	0013 JUEGO		0015 DESARROLLO COGNITIVO MOTOR					
2 E V	ANÁLISIS DE LA REALIDAD	RA1 a)c) d) e) f) g) h)	RA1 a) d) b) c)	RA2 d) c)	RA2 d)	Ficha de observación con mirada intermodular	Rúbrica Análisis de la realidad	5	4	1
	MARCO TEÓRICO	RA1 b) h) g) RA 3 a) b) c) f) g) h)	RA1 e) f) j)		RA1 a)	Presentan por escrito el marco teórico- metodológico	Rúbrica Marco Teórico-metodológico	6	3	1
	OBJETIVOS	RA 2 h) i)	RA 2 a) b) c)		RA2 e) RA3 c) RA4 d) RA5 c)	Presentan por escrito los objetivos	Rúbrica de objetivos	6	1	3
3 E V	DISEÑO DEL SERVICIO	RA1 f) g) h) RA3 d) e) f) g) h) RA4 a) c) d) e) f) g) h) i) RA5	RA2 d) f) h) i) j)	RA3 a) b) c) e) RA4 a) f) g)	RA2 f) g) h) i) j) RA3 d) e) f) RA4 e) f) g) h) i) RA5 d) e) f) g) RA6 a) b) c)	Descripción de las diferentes propuestas de situación de aprendizaje por escrito (ficha de actividad) Elaboración de los materiales y recursos necesarios Pilotaje	Rúbrica de descripción de actividad Registro de evidencias Rúbrica materiales y recursos empleados Valoración del pilotaje	2	5	3
	IMPLEMENTACI ÓN	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 Rúbrica de documentación Rúbrica de implementación	1	5	4
	EVALUACIÓN	RA 6	RA 6 a) b) c) d) e) f) g) y h)		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 (Indicadores de evaluación) Rúbrica de memoria de evaluación Registro de evidencias Explicación de la vivencia en aula	4	3	3