


PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 1 de 16	

DEPARTAMENTO  CURSO

CICLO FORMATIVO

MÓDULO PROFESIONAL

PROFESORA

CÓDIGO  N° HORAS(192)

### **INTRODUCCIÓN**

Las enseñanzas correspondientes al título de Formación Profesional de “Técnico Superior en Educación Infantil”, quedan establecidas en el *Real Decreto 1394/2007 (BOE 24/11/2007)*, así como en 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 para la Comunidad Autónoma de Aragón.

Este módulo está asociado principalmente a las siguiente unidad de competencia:


**UC1030\_3: Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.**

Concretando en el grupo clase asignado se cuenta con un grupo de 9 estudiantes que han elegido la modalidad de bilingüismo en inglés ofertada en este módulo, significando esto que el grupo clase 7D se desdobra en las 6 horas semanales de juego.

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

La formación en este módulo, El juego infantil y su metodología, contribuye a alcanzar las competencias siguientes 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.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 2 de 16	

- 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.**


De manera general atenderemos a los **Objetivos del Desarrollo Sostenible**, principalmente a los objetivos:

4: Educación de Calidad: En la programación de actividades lúdicas que deberá realizar el alumnado en clase, se tendrá en cuenta unos objetivos educativos de calidad bajo el principio de la inclusión educativa, y de una educación de calidad para todos los niños y niñas.

12: Producción y consumo responsable: a la hora de elaborar material lúdico se realizará siempre que sea posible reciclando material y cuando no sea posible, se comprará lo necesario atendiendo a una previsión ajustada.

La formación del módulo El juego infantil y su metodología 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.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 3 de 16	

- 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.
- 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.

En el Real Decreto vigente 1368/2007 de 19 de octubre, se establecen las unidades de competencia del C.N.C.P. comprendidas en el título de Educación Infantil.

El módulo 0013. El juego infantil y su metodología correspondería con la adquisición de la unidad de competencia **UC1030\_3: promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.**

La formación a través de este módulo promoverá los siguientes Resultados de Aprendizaje:

**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 a desarrollar en el módulo son los siguientes:**

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 4 de 16	

### **UD. 1. Naturaleza e importancia del juego.**

- 1.1. Diferentes teorías sobre el juego a través de la historia.
- 1.2 Definición y naturaleza del juego infantil.
- 1.3. Características del juego.
- 1.4 Beneficios del juego

### **UD. 2. El juego: clasificación, funciones y evolución del mismo**


- 2.1. Tipos de juego ( AISTEAR)
- 2.2. Consideraciones específicas sobre distintos tipos de juego.
  - 2.2.1. Juego libre y juego dirigido.
  - 2.2.2. Juegos de exterior y de interior.
  - 2.2.3. Juegos populares, tradicionales y multiculturales y su adaptación a la vida moderna.
  - 2.2.4. Juegos cooperativos y competitivos.
  - 2.2.5. Juego psicomotor.
  - 2.2.6. Juego didáctico.
  - 2.2.7. Juego heurístico.
  - 2.2.8. Juego de dramatización.
- 2.4. Cómo realizar un fichero de juegos.

### **UD.3 El Juego según el momento de desarrollo. Distintas propuestas de juego**

- 3.1 Evolución del Juego según la edad: 0-6 años
- 3.2 Propuestas de juego en cada edad: instalaciones de juego, cesto de los tesoros, ...
- 3.3 El rol del adulto en el juego:
  - 3.3.1 0-18 meses
  - 3.3.2 18 meses-3 años
  - 3.3.3 3- 6 años
- 3.3 Juego y rol de género. Influencia de los estereotipos de género en los juegos infantiles.

### **UD.4 El juguete.**

- 4.1. Historia, propiedades y clasificación de los juguetes.
- 4.2. El juguete y las nuevas tecnologías
- 4.3 El juguete ecológico y reciclaje. 4.3.4 Selección de juguetes atendiendo a diversos criterios.
- 4.4 Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes.
- 4.5 Juguete y rol social. El juguete sexista.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 5 de 16	

4.6. Legislación vigente, seguridad y calidad.

4.7 La. Influencia de los medios de comunicación. Publicidad y juguete.

#### **UD.5. Espacios lúdicos:Contexto, equipamiento y servicios en relación al diseño de proyectos lúdicos.**

5.1. Los espacios lúdicos.

5.2 . Medidas de seguridad. La normativa vigente.

5.3 . Oferta lúdica.

5.4 Equipamientos lúdicos en otros países del mundo.

#### **U.D. 6 La observación y la evaluación de la actividad lúdica.**

6.1. Concepto de observación y evaluación.

6.2. Instrumentos de observación.

6.3. Funciones del educador en el proceso de evaluación.

6.4. Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil. Ventajas e inconvenientes.

6.5. Planificación de la observación en el aula.

6.6. Aspectos legales de la evaluación del juego en la etapa infantil.

6.7. El uso de las nuevas tecnologías a favor de una observación sistemática.

#### **UD. 7. Organización y Planificación de la actividad lúdica en el ámbito no formal.**

7.1. Animación infantil.

7.1.1. Conceptos de ocio y tiempo libre.

7.1.2. Educación, animación, tiempo libre e infancia.

7.1.3. Principios fundamentales de la animación infantil.

7.2. Elementos de la planificación de proyectos y actividades lúdicas.

7.3. Nuevas tecnologías al servicio de la planificación de proyectos lúdicos.

#### **U.D. 8 Programación de la actividad lúdica. Atención a la diversidad e inclusión.**


8.1 Intervención en el proceso de integración a través del juego.

8.2 Adaptación de recursos para niños con necesidades educativas especiales.

8.3 Juego y diversidad.


8.4 Juego e integración social.

8.5 Educar en la interculturalidad.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE			
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>		CÓDIGO	FM50102
		Página 6 de 16	

8.6 La familia como elemento de integración.

	UD	TÍTULO	Horas programadas
<b>1ª EVALUACIÓN</b>		Presentación del módulo	2
	1	<b>Naturaleza e importancia del juego.</b>	18
	2	<b>El juego: clasificación, funciones y evolución del mismo</b>	22
	3	<b>Juego según el momento de desarrollo. Distintas propuestas de juego</b>	22
		Prueba escrita y corrección en clase	2
	TOTAL 1ª EVALUACIÓN		
<b>2ª EVALUACIÓN</b>	4	<b>El juguete: recurso educativo</b>	18
	5	<b>Contexto, equipamiento y servicios en relación al diseño de proyectos lúdicos: el espacio lúdico</b>	20
	6	<b>La observación y evaluación de la actividad lúdica</b>	20
		Prueba escrita y corrección en clase	2
	TOTAL 2ª EVALUACIÓN		
<b>3ª EVALUACIÓN</b>	7	<b>Organización y planificación de actividades lúdicas en el ámbito no formal.</b>	25
	8	<b>Programación de la actividad lúdica. El juego y la inclusión</b>	25
		Prueba escrita, exposición de trabajos y corrección en clase	10
	TOTAL 3ª EVALUACIÓN		

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO	CÓDIGO	FM50102
	Página 7 de 16	

<b>TOTAL CURSO</b>	<b>186</b>
--------------------	------------

### **PRINCIPIOS METODOLÓGICOS GENERALES.**


La metodología didáctica de la formación profesional específica promoverá la integración de los contenidos científicos, tecnológicos y organizativos, proporcionando una visión global y coordinada de los procesos productivos en los que debe intervenir el profesional correspondiente. Asimismo, favorecerá en el alumnado la capacidad de aprender por sí mismo y para trabajar en equipo.

Todo ello implica una metodología de enseñanza centrada en el alumnado, que es quien debe protagonizar su aprendizaje de manera activa. Por parte del profesor se tendrán en cuenta las estrategias que mejor resultado den con cada grupo, e intentando adaptar las actividades según las características del alumnado.

Los contenidos del módulo de “El juego infantil y su metodología” se desarrollarán de manera que se fundamenta en los siguientes aspectos:

- La **Teoría Constructivista del Aprendizaje**: en la cual se concibe la educación como un proceso de construcción de aprendizajes significativos. Se partirá de los intereses y conocimientos previos del alumnado se favorecerá la funcionalidad de los aprendizajes y la interacción en el aula, se atenderán los diferentes ritmos de aprendizaje y se modificarán los esquemas mentales del alumno por incorporación de nuevos contenidos.
- El **Aprendizaje Cooperativo**, consiste en trabajar en grupo pequeño, con objetivos comunes, y aportando cada miembro lo que sea capaz para maximizar el aprendizaje de todos . *Promueve la educación inclusiva como reto: el alumnado es diferente, por tanto se tratará de poner en valor la heterogeneidad, partiendo del respeto y de que todas las personas tienen algo que aportar al grupo.*
- El **Aprendizaje Basado en la Resolución de Problemas**. La consecución de la autonomía profesional implica por parte del alumno *aprender a aprender*, de manera que las estrategias metodológicas empleadas propicien la adquisición de capacidades de aprendizaje autónomo. Para ello, se plantearán determinadas situaciones–problema o casos prácticos que les llevará a buscar y organizar la información, los conocimientos, las técnicas, las habilidades, los materiales, los recursos y actitudes necesarios para resolverlas adecuadamente.
- Uso de nuevas tecnologías y juegos para repaso de la materia. De este modo se facilitará la comprensión y aprendizaje de nuevos conceptos y vocabulario.

La utilización de unas estrategias u otras en las UD, dependerá del tipo de actividad que se desarrolle en cada caso, ya sea inicial, de desarrollo o final.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 8 de 16	

La enseñanza personalizada, la autonomía del alumnado y la estructuración cooperativa del aprendizaje serán los tres puntales de la didáctica utilizada que es lo que permitirá atender juntos a todo el alumnado. El **papel de la docente** promoverá la motivación y curiosidad hacia los contenidos del módulo, y crear un ambiente propicio al trabajo cooperativo donde todos y todas sumen.

La profesora promoverá la perspectiva de género dado que en el juego infantil es muy fácil caer en estereotipos y convencionalismos no apoyados desde la práctica pedagógica por restar capacidad de decisión y vivencias a los niños y niñas. Analizaremos en el aula y fuera de ella estos estereotipos.

En todo caso se tendrá muy en cuenta **el ritmo de cada estudiante**, por la dificultad añadida de impartir el módulo bilingüe, invitándoles a formular sus dudas y necesidades.

### **Actividades complementarias**

**1<sup>er</sup> trimestre: octubre:** visita \_Río y Juego (PAI-Ayto. Zaragoza)

**2<sup>o</sup> trimestre:** visita a Ludotecas municipales (educación no formal)

**3<sup>er</sup> trimestre:** visita a Granja escuela

### **PLAN DE DESDOBLES Y/O APOYOS**

El grupo se desdobra las 6 horas semanales de clase puesto que yo imparto la modalidad bilingüe.

Se prevé la colaboración de la auxiliar de conversación del centro una o dos horas al mes, lo que permitirá llevar a cabo un aprendizaje más práctico y centrado en cada alumna y alumno.

No obstante cada semana la profesora del módulo en castellano María Añover López y yo nos coordinamos una hora los martes, para conjuntamente revisar la materia impartida en los dos grupos, acordar actividades y realizar la organización y realización de visitas a distintos centros y recursos como actividad complementaria, así como talleres de elaboración de distintos materiales y productos: juguetes, maquillaje, etc.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN.**

#### **Criterios de evaluación del módulo.**


La formación a través de este módulo promoverá los siguientes Resultados de Aprendizaje y se evaluará atendiendo a sus respectivos criterios de evaluación:

#### **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.

#### **Criterios evaluación:**



PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 9 de 16	


- 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.

### **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.

### **Criterios de evaluación:**

- 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.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 10 de 16	

k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

### **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.

#### **Criterios de evaluación:**


- 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 educador/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.

### **Resultado de Aprendizaje 4:**

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

#### **Criterios de evaluación:**

- 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.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 11 de 16	

i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.

#### **Resultado de Aprendizaje 5:**

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

#### **Criterios de evaluación:**


- 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.

#### **Resultado de Aprendizaje 6:**

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

#### **Criterios de evaluación:**

- 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.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 12 de 16	

La evaluación del alumno será **inicial, continua y final**, y se realizará en base a la adquisición de los resultados de aprendizaje requeridos en el módulo. La evaluación continua requerirá la asistencia obligatoria a clase para poder evaluar:

- Los trabajos y actividades que se realicen, tanto de forma individual como en equipo.
- Pruebas escritas individuales.
- Autoevaluación por las propias alumnas y alumnos.

La evaluación inicial consistirá en que tanto al inicio del curso como al inicio de cada tema, los alumnos una vez hecha la introducción sean capaces o no de responder a preguntas básicas sobre ese tema para evaluar el nivel de partida o de conocimientos previos.

En cada trimestre se realizarán un examen o más de uno con una o más unidades didácticas correspondientes, consistentes en una prueba escrita con 20 preguntas de alternativa múltiple y preguntas cortas o algún caso práctico. La nota del **examen** será el **60%** de la nota de cada evaluación, siempre que la nota sea igual o superior a 4( sobre 10).

Únicamente se repetirá la prueba de evaluación cuando la ausencia del alumno/a esté lo suficientemente justificada a criterio de la profesora (enfermedad grave o situaciones sobrevenidas que revistan la suficiente gravedad para no poder acudir a la realización de la prueba). Estas situaciones deberán ser justificadas documentalmente.

El resultado de la media de los **trabajos individuales y de grupo** realizados en clase, equivaldrá al **40%** total.


Los alumnos que suspendan podrán llevar a cabo una prueba de recuperación consistente en un examen con las mismas características que el primer examen, o entregar de nuevo algún trabajo si lo hubieran suspendido, aunque será en junio.

Por lo tanto: en caso de no aprobar alguna de las evaluaciones los alumnos no se podrán presentar a recuperación en cada trimestre, sino que contará con una prueba final en junio.

#### **Pérdida de derecho a la evaluación continua:**

El alumnado que supere el 15% de faltas de asistencia o el 30% en los casos de conciliación laboral, perderá el derecho a la evaluación continua. No obstante podrá seguir asistiendo a clase. Su evaluación se realizará en junio, y caso de no superar el módulo, en la convocatoria extraordinaria de junio.

La evaluación constará de una prueba teórico-práctica (70%) y la realización de diferentes trabajos y/o prácticas (30%). La presentación de trabajos será obligatoria para poder acceder a la prueba de evaluación. Estas pruebas serán individualizadas, atendiendo al proceso de enseñanza aprendizaje de cada alumno/a y a las circunstancias que hayan motivado la pérdida de este derecho.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 13 de 16	

### **Convocatoria extraordinaria de junio:**

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

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

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

La pérdida del 15% de las horas totales del módulo (justificadas y no justificadas), en el caso de este módulo 29 faltas, implica la pérdida del derecho a la evaluación continua. La justificación de las horas podrá modificar el contenido del plan personalizado que se establezca para poder superar el módulo sin evaluación continua.

Los alumnos que tengan que conciliar el aprendizaje con su actividad laboral podrán ausentarse a un 30% de las horas totales del módulo (58 faltas). En estos casos, el alumno deberá seguir el procedimiento de justificación que figura en el Proyecto Curricular: presentar a su tutor/a la solicitud de exclusión junto con el contrato de trabajo y un certificado firmado por la empresa con el horario-planing del mismo.


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

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

Los seis Resultados de aprendizaje referidos anteriormente se considerarán mínimos.

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

- Exámenes presenciales: el examen contará un 60% de la nota final. Será tipo test y podrá incluir parte de desarrollo. Se realizará al menos uno por trimestre.
- Los trabajos individuales y grupales serán de distinto tipo: de exposición, escritos, de elaboración de materiales...Conformará en 40% de la nota.
- En cada trimestre se podrá realizar además de los trabajos obligatorios, alguno opcional que

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 14 de 16	

ayude a redondear la nota al alza.

Para el **redondeo decimal** al alza, será necesario que el éste sea igual o mayor a 7. Ejemplo: 5,6=5; 5,7= 6. De manera excepcional se podrá redondear al alza con menos nota si el alumnado realiza las actividades o trabajos optativos relacionadas con el ciclo como asistencia a jornadas, charlas, elaboración de recursos o recogida de información ,etc que serán comunicadas con tiempo en el aula.

Al finalizar cada evaluación se proporcionará retroalimentación al alumnado tanto individual como grupal 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.

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

Semanalmente se revisará lo realizado para (de manera crítica) tener en cuenta si hay que mejorar algún aspecto relativo a la relación con los alumnos, clima de clase, ajuste de expectativas, o aclaración de la información facilitada a los alumnos, así como del avance en la materia impartida. Al ser un grupo pequeño es fácil comprobar los avances realizados, o en caso contrario realizar las modificaciones necesarias.


Trimestralmente se realizará breve encuesta a los alumnos que proporcione retroalimentación del trabajo de la docente, satisfacción del alumnado.

### **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 y oralmente que servirán para valorar las expectativas del módulo así como el nivel de conocimientos.

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

- Bibliografía en inglés, principalmente: Creative, Learning & play. Sinead E. Kelly. Boru Press
- vídeos
- ordenadores
- aula-taller

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
<b>PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO</b>	CÓDIGO	FM50102
	Página 15 de 16	

- presentaciones digitales
- material escrito entregado al alumnado elaborado por la profesora
- páginas web
- plataforma educativa Moodle


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

Tendremos en cuenta los siguientes mecanismos de seguimiento y valoración:

- Reuniones de departamento y de equipo docente, principalmente la coordinación mensual con la otra profesora del módulo en 7D.
- Cuaderno del profesor: nos servirá para revisar en caso necesario el desarrollo del trabajo diario, registrar acontecimientos relevantes así como las faltas de alumnos que se producen cada día.
- Seguimiento mensual del desarrollo de la programación didáctica mediante el cual se realizarán los cambios si fueran necesarios, al incluir alguna actividad no prevista, o adelantarnos o retrasarnos en los tiempos previstos.
- Reuniones de departamento y de equipo docente.
- Sesiones de evaluación: fuente de retroalimentación para alumnos y profesores
- Resultados académicos que nos llevarán a plantearnos cambios en caso de no alcanzar o superar las expectativas.
- Encuestas de satisfacción para medir el Grado de Satisfacción del alumnado.
- Comunicación fluida con el alumnado para comprobar que comprenden las tareas propuestas, que saben cómo las vamos a evaluar, y que nos informan de si el ritmo y contenido es seguido por la mayoría. Con el resto se planteará lo más conveniente: ejercicios complementarios, explicaciones más individualizadas etc.
- Memoria final anual del curso anterior, fundamentalmente el apartado de propuesta de mejora.

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

El medio de contacto o de atención al alumno con el módulo pendiente, horario de atención, actividades necesarias para superar el módulo, fechas de exámenes, pruebas, entrega de trabajos, criterios de calificación se concretarán en un **Plan de Recuperación de módulos pendientes** que se entregará al alumnado según el formato FM50813 y se publicará de manera que el alumnado interesado pueda consultarlo.

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE		
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE MÓDULO	CÓDIGO	FM50102
	Página 16 de 16	

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

Este curso no hay nadie en esta circunstancia.

**PLAN DE CONTINGENCIAS.**

Las actividades a realizar por el alumnado ante circunstancias excepcionales que afecten al desarrollo normal de la actividad docente durante un periodo más o menos prolongado de tiempo estarán disponibles en el Departamento, en la carpeta de Plan de Contingencias. Allí aparecerá detallado por cada unidad didáctica las tareas a realizar consistentes básicamente en ejercicios y visionado de películas o vídeos con actividades posteriores. De ese modo, siempre se podrá realizar lo que corresponda puesto que si se plantea el visionado de un vídeo y hay problemas técnicos, se podrán realizar los trabajos escritos.