



PROGRAMACIÓN DOCENTE DE:

JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR: EDUCACIÓN INFANTIL (2º CURSO)

ELABORADA POR EL DEPARTAMENTO DIDÁCTICO:

SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD

**FECHA DE SU APROBACIÓN POR EL CLAUSTRO: AÑO ACADÉMICO
2022-2023**

Esta programación docente estará en vigor hasta que sea sustituida por los órganos de coordinación docente que correspondan. Se integra en el Plan de Actuación Anual del CFP Cerdeño cada curso académico.

ÍNDICE

1. IDENTIFICACIÓN DEL TÍTULO Y MÓDULO	3
2. CONTRIBUCIÓN DEL MÓDULO AL ALCANCE DE OBJETIVOS DEL CICLO	4
3. CONTRIBUCIÓN DEL MÓDULO A LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES DEL TÍTULO	5
4. BLOQUES Y CONTENIDOS	6
5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN	9
5.1 Correspondencia entre bloques de contenido y resultados de aprendizaje	13
5.2 Correspondencia entre objetivos generales del ciclo y resultados de aprendizaje	13
5.3 Correspondencia entre resultados de aprendizaje y realizaciones profesionales	14
6. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN	15
6.1 Desarrollo de las unidades didácticas	16
7. METODOLOGÍA.....	Error! Bookmark not defined.
7.1 Orientaciones pedagógicas.....	39
7.2 Recursos y materiales curriculares	41
7.3 Medidas de atención a la diversidad.....	42
7.4 Coordinación docente y trabajo intermodular	43
8. EVALUACIÓN	45
8.1 Procedimiento de evaluación	46
8.2 Instrumentos de evaluación	46
8.3 Criterios de calificación.....	48
8.4 Recuperación y promoción.....	50
8.4.1 Programa alternativo para definir la evaluación de aquel alumnado que no pueda ser evaluado convenientemente por el sistema ordinario.	51
9. ASPECTOS TRANSVERSALES.....	53
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	56

1. IDENTIFICACIÓN DEL TÍTULO Y MÓDULO

El título de Técnica/o en Educación Infantil queda identificado por los siguientes elementos:

- Denominación título: Técnico en Educación Infantil.
- Nivel: Formación Profesional de Grado Superior.
- Duración: 2000 horas.
- Familia Profesional: Servicios Socioculturales y a la Comunidad.
- Referente europeo: CINE-5 b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación).
- Denominación módulo: El juego infantil y su metodología
- Código del módulo: 0013.
- Normativa aplicable:
 - Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.
 - Orden ESD/4066/2008, de 3 de noviembre, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnica/o Superior en Educación Infantil.
 - Decreto 102/2008, de 23 de septiembre, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior de Formación Profesional de Educación Infantil.
 - Rectificación de errores advertidos en la publicación del Decreto 102/2008 de 23 de septiembre, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior de Formación Profesional de Educación Infantil.

UNIDADES DE COMPETENCIA asociadas al módulo:

- UC1030_3: Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y de desarrollo infantil.

Se cursa en el segundo año, con una duración de 9 horas semanales y un total de 195 horas repartidas en dos trimestres. En el CIFP se imparte este ciclo formativo en la modalidad presencial.

2. CONTRIBUCIÓN DEL MÓDULO AL ALCANCE DE OBJETIVOS DEL CICLO

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.

3. CONTRIBUCIÓN DEL MÓDULO A LA CONSECUCCIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES DEL TÍTULO

La formación del módulo contribuye a alcanzar las siguientes competencias:

- 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 apropiados 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.

4. BLOQUES Y CONTENIDOS

Según el Decreto 102/2008, de 23 de septiembre, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior de Formación Profesional de Educación Infantil y el correspondiente documento de Rectificación de errores, los bloques y contenidos del módulo son:

BC1. 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.

BC2. Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia.

- 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.

BC3. 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 asturiana.

BC4. 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.

BC5. 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.

BC6. 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 fuente de información.
- Predisposición a la autoevaluación.

BC7. Funciones del/a educador/a en la implementación de actividades lúdicas:

- Papel del/a educador/a en el diseño de proyectos de intervención lúdica.
- Funciones del/a educador/a en la selección de materiales a la hora de diseñar actividades lúdicas.
- Diseño de registros que permitan evaluar las actividades lúdicas.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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.

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.

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.

- 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 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.

RA3. 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.

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 fuente de información y utilización.

h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.

i) Se han recopilado juegos propios de la tradición popular asturiana.

RA4 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.

b) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información y utilización.

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.

RA5 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.

RA6 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 fuente de información y utilización.
- g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un

supuesto práctico de observación de actividad lúdica.

7. Identifica las funciones del/a educador/a en la implementación de actividades lúdicas.

a) Se ha identificado el papel del/a educador/a en el diseño de proyectos de intervención lúdica.

b) Reconoce las funciones del/a educador/a en la selección de materiales a la hora de diseñar actividades lúdicas.

c) Diseña registros que permiten evaluar las actividades lúdicas.

Los criterios resaltados anteriormente en negrita constituirán los mínimos de evaluación exigibles.

5.1 Correspondencia entre bloques de contenido y resultados de aprendizaje

	BC1	BC2	BC3	BC4	BC5	BC6	BC7
RA1	X						
RA2		X					
RA3			X				
RA4				X			
RA5					X		
RA6						X	
RA7							X

5.2 Correspondencia entre objetivos generales del ciclo y resultados de aprendizaje

	OG A)	OG B)	OB C)	OG F)	OG G)	OG J)	OG L)
RA1	X	X	X				
RA2	X	X	X			X	
RA3	X	X					
RA4	X	X					X
RA5	X	X	X				
RA6				X			X
RA7					X	X	X

5.3 Correspondencia entre resultados de aprendizaje y realizaciones profesionales

Según el RD 1394/2007, de 29 de octubre por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación Infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas este módulo profesional se corresponde a la unidad de competencia UC1030_3, de la cualificación profesional Educación Infantil SSC322_3, desarrollada en el RD 1368/2007 de 19 de octubre. Esta es:

“Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y de desarrollo infantil”.

La conforman las siguientes realizaciones profesionales:

- RP1: Promover situaciones de juego analizando la importancia del juego y el juguete infantil y su relación con los hitos evolutivos de los niños y niñas de cero a seis años.
- RP2: Establecer pautas metodológicas relativas al juego infantil, garantizando su fundamentación en la intervención educativa.
- RP3: Organizar los elementos espaciales para potenciar y favorecer el desarrollo del juego y la utilización de juguetes adecuados a las diferentes edades.

	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6	RA7
RP1	X	X	X	X			
RP2	X	X			X	X	X
RP3		X	X	X	X		X

6. UNIDADES DIDÁCTICAS Y TEMPORALIZACIÓN

RA	TITULO UNIDAD DIDÁCTICA	DURACIÓN	TRIMESTRE
	0. Presentación del módulo	2	1º T
RA1 RA3	1. El juego: marco conceptual y su importancia en el desarrollo infantil	30	
RA1 RA4	2. El juego como recurso lúdico y educativo	20	
RA3 RA4 RA5	3. Los juguetes y el juego	44	
RA1 RA5 RA6 RA7	4. La TSEI en la integración social a través del juego	22	2ºT
RA2 RA5	5. La Animación Infantil: servicios, recursos y espacios de oferta lúdica	22	
RA2 RA3 RA6 RA7	6. Planificación, diseño, implementación y evaluación de proyectos lúdicos en la infancia	50	
DURACIÓN TOTAL: 190 HORAS			

Los contenidos que se desarrollan a través de las distintas Unidades de Trabajo tienen una carga horaria total de 190 horas. Quedarían 5 horas sin temporalizar de las 195 horas del módulo para modificaciones necesarias o situaciones imprevistas en la temporalización de la programación. La distribución en evaluaciones y trimestres será:

- Primer trimestre: Unidades Didácticas 1 a 3.
- Segundo trimestre: Unidades Didácticas 4 a 6

Para esta distribución horaria se han tenido en cuenta el actual calendario escolar 2022-2023 del Principado de Asturias y las fiestas y vacaciones.

Seguidamente se desarrollan las Unidades Didácticas, en las cuales los **Criterios de Evaluación** de los **Resultados de Aprendizaje**, aparecen reflejados. Los **criterios de evaluación mínimos** aparecen remarcados en negrita en el apartado anterior.

Con las actividades programadas en cada Unidad Didáctica, quedan desarrollados la totalidad de los Criterios de Evaluación asociados en los Resultados de Aprendizaje que figuran en el RD del título y en el Decreto del currículo del Principado de Asturias.

6.1 Desarrollo de las unidades didácticas¹

UD 0: PRESENTACIÓN DEL MÓDULO

DURACIÓN: 2 HORAS

OBJETIVOS		CONTENIDOS
1. Conocer la planificación global del módulo. 2. Familiarizarse con los métodos que serán aplicados por el profesorado a lo largo del proceso formativo. 3. Comprender los sistemas que se seguirán para evaluar y calificar al alumnado.	CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> - Objetivos del ciclo que se alcanzan con el módulo. - Resultados de aprendizaje del módulo. - Bloques de contenidos y secuenciación de U.D. - Procedimientos e instrumentos de evaluación y criterios de calificación. - Conocimientos previos.

¹Todas las actividades de enseñanza-aprendizaje descritas a continuación podrán sufrir modificaciones o complementarse con otras nuevas (lectura y comentario comprensivo de bibliografía de interés, revisión de legislación emergente, reflexión acerca de nuevos contenidos audiovisuales, etc.), en función de la aparición de nuevos materiales de interés para abordar los contenidos del módulo o en adecuación a los intereses del grupo con esta misma finalidad.

<p>4. Asimilar el funcionamiento de las plataformas digitales que se utilizarán para el trabajo telemático en el módulo.</p> <p>5. Identificar los conocimientos previos del alumnado en relación con los que deben alcanzarse en el módulo.</p>	<p>PROCEDIMENTALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de las relaciones del módulo con las cualificaciones de referencia. - Funcionamiento del correo Outlook y de la plataforma Teams de Microsoft 365.
	<p>ACTITUDINALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración de la importancia del mantenimiento de actitudes de respeto hacia compañeros/as y profesorado considerando y tolerando opiniones diferentes. - Consideración de competencias comunicativas asertivas y de trabajo colaborativo.

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE				
ACTIVIDAD	OBJETIVOS	METODOLOGÍA	RECURSOS	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
A0: Presentación grupal y de la profesora	1	Dinámica grupal de presentación	Aula	No evaluable
A1: Presentación de los elementos que componen la programación.	2 y 3	Exposición de los elementos que constituyen la programación del módulo (bloques de contenido, distribución de UD, procedimientos y criterios de evaluación...).	Ordenador y proyector, programación docente	No evaluable
A3: Presentación de los medios telemáticos utilizados para el trabajo en el módulo	4	Demostración del funcionamiento del correo Outlook y de la plataforma Teams de Microsoft 365 y de la página web del centro, así como acceso a documentos de interés: exención FCT, convalidación	Ordenador y proyector del aula.	No evaluable
A4: Valoración de los conocimientos previos del alumnado.	5	Cuestionario	Ordenador, proyector del aula y móviles personales.	No evaluable

**UD 1: EL JUEGO: MARCO CONCEPTUAL Y SU IMPORTANCIA EN EL
DESARROLLO INFANTIL****DURACIÓN: 30 HORAS**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	<ul style="list-style-type: none"> 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. j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.
RA3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.	<ul style="list-style-type: none"> a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas. 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.
RA5 Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	<ul style="list-style-type: none"> 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.

CONTENIDOS	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> - Definición de juego - Evolución histórica del juego infantil - Marco teórico sobre el juego infantil - Ámbitos de desarrollo infantil a través del juego: las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora.
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración e Interpretación de una línea del tiempo. - Análisis de las perspectivas y producciones teóricas de distintos autores - Identificación del tipo y características del juego correspondientes de acuerdo al estadio evolutivo y edad infantil. - Dinamización de juegos multiculturales
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración del juego en la intervención educativa. - Respeto por las ideas ajenas. - Atención a la diversidad lingüística, cultural, étnica, religiosa, etc. - Interés por ampliar los contenidos trabajados. - Capacidad de autonomía para la realización del trabajo individual.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	50 %
Procedimientos prácticos	40 %
Escala actitudinal	10 %

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE				
ACTIVIDAD	CE	METODOLOGÍA	RECURSOS	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
A0: Exposición por parte de la profesora de los contenidos de la UD.	Todos	Exposición teórica por parte del profesorado con la participación activa del alumnado, resolviendo dudas y pudiendo plantear preguntas o actividades para comprobar la asimilación de contenidos.	Apuntes y ppt de la UD, ordenador de aula, pizarra, internet.	Prueba escrita. Trabajo individual. Observación directa.
A1: Definición de juego infantil.	1.a, 1.b, 1.c	Generación colectiva de una definición e identificación de características del juego infantil	Papel y material de escritura, pizarra	Observación
A2: Juegos de mi infancia y juegos tradicionales	1.a, 1.b	Poner en contraste un juego de la infancia y uno tradicional tras preguntar a una persona mayor o hacer una búsqueda en la red	Ordenador y cuadro actividad, conexión a internet	Actividad individual
A3: Línea del tiempo	1.b	Creación de una línea del tiempo acerca de la evolución histórica del juego infantil	Apuntes y webgrafía proporcionada y propia, ordenador, conexión a internet, plantillas	Rúbrica
A4: Cuadro sobre teorías del juego	1.d, 1.e	Elaboración de matriz a modo de cuadro sintético y comparativo de las distintas teorías del juego infantil	Apuntes, bibliografía proporcionada	Actividad grupal. Escala

A5: WebQuest sobre autores y teorías del juego	Todos	Investigación guiada y elaboración de material acerca de un autor y sus teorías sobre el juego infantil. Posterior exposición en el aula de los resultados	Apuntes y webgrafía proporcionada y propia, ordenador, conexión a internet, cartulinas, material de escritura y pintura	Actividad grupal. Escala de estimación.
A6: Juegos del mundo	3.a, 3.c, 5.c	Creación de una ficha sobre un juego multicultural y posterior representación y desarrollo con el grupo-clase	Bibliografía proporcionada, ficha del juego, espacio exterior (patio)	Actividad en parejas. Observación.
A7: Puzzle de Aronson: evolución del juego infantil	1.f, 1. j	Actividad de aprendizaje colaborativo en relación a la evolución del juego infantil conforme a las distintas etapas de desarrollo	Apuntes, bibliografía y webgrafía proporcionada, ordenador, conexión a internet	Observación
A8: Visualización documental "El comienzo de la vida"	1.f, 1. j	Visualización y respuesta a preguntas y debate grupal dirigido acerca de los contenidos y temas que se abordan en el vídeo.	Ordenador, acceso a internet, documental	Observación
A9: Diseño de una propuesta de juego	5.c, 5. d	Planteamiento de un juego adecuado a un rango de edad definido de acuerdo a las características de desarrollo evolutivas y confección de la ficha correspondiente.	Apuntes, webgrafía propia y proporcionada, ordenador y conexión a internet	Rúbrica

UD 2: EL JUEGO COMO RECURSO LÚDICO Y EDUCATIVO**DURACIÓN: 20 HORAS**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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>h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.</p> <p>i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.</p>
RA3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.	<p>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.</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>i) Se han recopilado juegos propios de la tradición popular asturiana.</p>
RA7. Identifica las funciones del/a educador/a en la implementación de actividades lúdicas.	<p>a) Se ha identificado el papel del/a educador/a en el diseño de proyectos de intervención lúdica.</p> <p>b) Reconoce las funciones del/a educador/a en la selección de materiales a la hora de diseñar actividades lúdicas.</p>

CONTENIDOS	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> - El modelo lúdico - El juego como eje metodológico - Tipologías de juegos: juegos sensoriales, Juego pre-simbólico y simbólico, La cesta de los tesoros y el juego heurístico, juegos cooperativos, juego psicomotor, juegos de relajación, juegos tradicionales y mención al ámbito asturiano. - Espacios lúdicos en la educación formal - Organización de los recursos espaciales - Organización por rincones de aprendizaje
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis de las técnicas y recursos del modelo lúdico. - Clasificación de juegos en función de sus características. - Diseño y adaptación de juegos a las características infantiles: edad, ámbito de desarrollo, espacios, tipología... - Elaboración de un fichero de juegos y juguetes
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración del juego como herramienta didáctica al servicio del desarrollo infantil. - Interés por ampliar los contenidos trabajados. - Capacidad de autonomía para la realización del trabajo individual.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	50 %
Procedimientos prácticos	40 %
Escala actitudinal	10 %

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE				
ACTIVIDAD	CE	METODOLOGÍA	RECURSOS	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
A1: Exposición por parte de la profesora de los contenidos de la UD.	Todos	Exposición teórica por parte del profesorado con la participación activa del alumnado, resolviendo dudas y pudiendo plantear preguntas o actividades para comprobar la asimilación de contenidos.	Apuntes y ppt de la UD, ordenador de aula y cañón.	Prueba escrita. Trabajo individual. Observación directa.
A2: Elaboración de un tríptico informativo a familias.	7a, 7b	Diseño de material para entregar a familias acerca de la utilización del juego como eje metodológico en una escuela infantil.	Ordenador, apuntes	Rúbrica
A3: Infografía o mapa conceptual sobre tipos de juego infantil	3d, 3f, 3i	Elaboración de infografía sintética acerca de los tipos de juego estudiados en la unidad	Ordenador y proyector del aula.	No evaluable
A4: Creación de la cesta de tesoros y juego heurístico	1.i, 3f	Diseño de una actividad, selección de materiales, elaboración de ficha y exposición en el aula	Materiales variados	Escala de observación
A5: Conmemoración Día Internacional de la Infancia	Todos	Actividad de sensibilización acerca de los Derechos de la Infancia	Aula	No evaluable
A6: Creamos un rincón de juego	3b, 3d, 1i	Propuesta de actividades y materiales para la construcción de un rincón de juego simbólico		Escala de estimación
A7: Diseño de nuestro patio escolar	3b, 3d, 3f	Confección de boceto de un patio escolar y propuesta de distribución de recursos y actividades	Ordenador, libro	Rúbrica
A8: Debate en el aula	3f	La infancia y la exposición a las pantallas: beneficios y perjuicios. Diseño de un decálogo a familias.	Aula	Observación directa

UD 3: LOS JUGUETES Y EL JUEGO**DURACIÓN: 44 HORAS**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>RA4 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 y las capacidades que contribuyen a desarrollar en el proceso evolutivo del niño y de la niña.</p> <p>b) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información y utilización.</p> <p>c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.</p> <p>d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.</p> <p>e) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.</p> <p>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.</p> <p>g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.</p> <p>h) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.</p> <p>i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.</p>
<p>RA5 Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.</p>	<p>f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.</p>

CONTENIDOS	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> - El juguete - Funciones de los juguetes - Evolución histórica del juguete - Seguridad y calidad del juguete - La publicidad de los juguetes: transmisión de valores y roles
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> - Organización y selección de material lúdico - Análisis y clasificación de juguetes: sistema ESAR - Manejo de recursos de búsqueda de información en la red. - Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes. - Identificación e interpretación de normas de seguridad y calidad y legislación vigente sobre juguetes. - Elaboración de juegos y juguetes con material no estructurado y reciclado y recursos naturales. - Análisis de campañas publicitarias e identificación de la presencia de roles sexistas en los mensajes publicitarios.
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración del juego como estrategia de inclusión social o reproductora de roles y estereotipos sexistas. - Interés por ampliar los contenidos trabajados. - Capacidad de autonomía para la realización del trabajo individual. - Toma de conciencia sobre la importancia de la reutilización y reciclaje de recursos y el consumo responsable

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	50 %
Procedimientos prácticos	40 %
Escala actitudinal	10 %

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE				
ACTIVIDAD	CE	METODOLOGÍA	RECURSOS	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
A1: Exposición por parte de la profesora de los contenidos de la UD.	Todos	Exposición teórica por parte del profesorado con la participación activa del alumnado, resolviendo dudas y pudiendo plantear preguntas o actividades para comprobar la asimilación de contenidos.	Apuntes y ppt de la UD, ordenador de aula y cañón, internet.	Prueba escrita. Trabajo individual. Observación directa.
A2: Investigación sobre portales web	4b	Búsqueda y manejo de fuentes de información en la red.	Ordenador	Observación
A3: Definición e identificación de juguetes	4a, 4c, 4d, 4f	Identificación de objetos como juguetes en función de las definiciones trabajadas en el aula	Ordenador, libro proyector del aula.	Observación
A4: Análisis sobre la calidad y seguridad de los juguetes	4g, 4h, 4i	Valoración del cumplimiento de indicadores de calidad y seguridad de determinados juguetes en función de la normativa vigente.	Juguetes, webgrafía y normativa proporcionada	Observación
A5: Manejo del sistema ESAR	4g, 4h, 4i	Observación de catálogos de juguetes y propuesta de clasificación siguiendo el Sistema ESAR	Catálogos, ficha y/o dossier	Escala de estimación
A6: Elaboramos juguetes con material reciclado	4d, 5f	Realización de taller para la educación en valores sobre consumo responsable y sensibilización medioambiental		
A7: Actividad intermodular para combatir estereotipos sexistas en los juguetes/juegos infantiles	Todos	Desarrollo de actividad en coordinación con otros módulos.	Ordenador, proyector, aula, cuentos y otros materiales	Observación
A8: Reto 1. Celebración del Amagüestu	Todos	Metodología del aprendizaje colaborativo basado en retos. Se planteará al alumnado la organización del amagüestu en la escuela infantil, con la indicación de construir materiales de juego y/o juguetes relacionados con el amagüestu/otoño con el alumnado al que se dirige la celebración. Trabajarán en pequeños grupos. Se llevará a cabo de manera conjunta con el módulo Expresión y Comunicación y el de Autonomía Personal y Salud Infantil. Para resolver el reto deberán hacer uso de su creatividad, capacidad para resolver conflictos...	Bibliografía y webgrafía proporcionada y propia, ordenador, conexión a internet, taller, recursos materiales fungibles y de desecho.	Propuesta de trabajo individual. Trabajo grupal. Exposición oral. Práctica vivenciada. Observación.

UD 4: LA TSEI EN LA INTEGRACIÓN SOCIAL A TRAVÉS DEL JUEGO**DURACIÓN: 22 HORAS**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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.	g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.
RA3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.	h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.
RA5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas. e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención. h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

CONTENIDOS	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> - El juguete y la transmisión de valores - Juguetes y educación para la paz - La inclusión educativa y el diseño universal de aprendizaje - La diversidad en las aulas - Coeducación - Influencia de los medios de comunicación en los juguetes infantiles.
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> - La promoción de la igualdad a partir del juego. - La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas. - Gestión de la convivencia y educación en valores en los espacios escolares y lúdicos. - Adaptaciones metodológicas y de recursos frente a la diversidad.
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración del juego como estrategia de inclusión social y la convivencia. - Toma de conciencia sobre el rol y responsabilidad educativa de la persona docente. - Interés por ampliar los contenidos trabajados. - Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil. - Valoración del trabajo cooperativo en educación infantil.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	50 %
Procedimientos prácticos	40 %
Escala actitudinal	10 %

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE				
ACTIVIDAD	CE	METODOLOGÍA	RECURSOS	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
A1: Exposición por parte de la profesora de los contenidos de la UD.	Todos	Exposición teórica por parte del profesorado con la participación activa del alumnado, resolviendo dudas y pudiendo plantear preguntas o actividades para comprobar la asimilación de contenidos.	Apuntes y ppt de la UD, ordenador de aula y cañón, internet.	Prueba escrita. Trabajo individual. Observación
A2: Comentario de texto	1g, 3h, 5h	Lectura reflexiva y comentario sobre el artículo "Cada niño es genial" de André Stern.	Artículo proporcionado	Escala de estimación
A3: Análisis del Diseño Universal para todos aplicado al juguete	5b. 5e	Lectura y análisis de la guía confeccionada por CEAPAT	Material de lectura proporcionado	Observación
A4: Diseño de un catálogo de juguetes no sexista	1g, 3h, 5h	Elaboración de dossier y fichas de juegos y juguetes coeducativos.	Ordenador, webgrafía proporcionada y propia.	Rúbrica
A5: Planteamiento de un dilema moral	1g, 5h	Planteamiento de un debate acerca del supuesto: El juego bélico y las conductas agresivas en la infancia	Aula	Observación
A6: Fabricación de un juguete para infancia con diversidad	Todos	Diseño y elaboración de juguetes y recursos adaptados en función del tipo de diversidad funcional infantil	Material reciclable y de papelería	Observación
A7: El cuento como recurso de inclusión social	Todos	Actividad por grupos en torno a la integración y la atención a la diversidad por medio de cuentos infantiles y propuesta de una programación de	Cuentos, material diverso	Escala de observación

UD 5: LA ANIMACIÓN INFANTIL: SERVICIOS, RECURSOS Y ESPACIOS DE OFERTA LÚDICA

DURACIÓN: 22 HORAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<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.</p> <p>b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.</p> <p>c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.</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: el tipo de institución, los objetos 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.</p> <p>j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.</p> <p>k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p>

CONTENIDOS	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> - La Animación Infantil - El tiempo libre y el ocio - Instituciones de oferta lúdica - La ludoteca - Objetivos y modalidades de la animación infantil. - Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil. - Los materiales y los recursos lúdicos utilizados en los juegos escolares y extraescolares. - Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos.
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos. - Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos. - Selección de juguetes para distintos espacios y recursos de oferta lúdica. - Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración del juego como estrategia de inclusión social y la convivencia. - Importancia del rigor en el desempeño del trabajo de la técnica o del técnico superior en educación infantil - Interés por ampliar los contenidos trabajados. - Valoración del trabajo cooperativo en educación infantil.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	50 %
Procedimientos prácticos	40 %
Escala actitudinal	10 %

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE				
ACTIVIDAD	CE	METODOLOGÍA	RECURSOS	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
A1: Exposición por parte de la profesora de los contenidos de la UD.	Todos	Exposición teórica por parte del profesorado con la participación activa del alumnado, resolviendo dudas y pudiendo plantear preguntas o actividades para comprobar la asimilación de contenidos.	Apuntes y ppt de la UD, ordenador de aula y cañón, internet.	Prueba escrita. Trabajo individual. Observación directa.
A2: Mapa de recursos de ocio infantil	2a, 2b	Recopilación de servicios de oferta lúdica de un municipio asturiano	Ordenador	Observación
A3: Análisis y presentación de un servicio lúdico-educativo	2b, 2c, 2d, 2f	Búsqueda de un recurso de ocio próximo y análisis de su programa, instalaciones y funcionamiento	Ordenador y proyector de aula	Escala de estimación
A4: Proyecto de colonias infantiles	Todos	Diseño de la programación de actividades de unas colonias infantiles	Aula	Rúbrica
A5: Visita y evaluación de un proyecto de intervención lúdico-recreativo en la infancia.	Todos	Conocimiento de un recurso de oferta lúdica del entorno próximo. Elaboración de una ficha de valoración.	Espacio del recurso	Observación
A6: Conocemos un proyecto de aprendizaje en la naturaleza	2b, 2k, 2j	Seminario/webinario sobre un proyecto socioeducativo en un entorno natural: bosque escuela, granja escuela, aula de la Naturaleza...	Ordenador y proyector de aula	Observación
A7: Diseño de un programa de actividad para un servicio de oferta lúdica	Todos	Por grupos, diseñar una propuesta de programa de intervención lúdica en función del tipo de servicio seleccionado y población destinataria.	Ordenador y proyector del aula Materiales varios	Rúbrica
A8: Reto 2. Celebración del Antroxu.	Todos	Metodología del aprendizaje colaborativo basado en retos. Se planteará al alumnado la organización del antroxu en la escuela infantil, con la indicación de diseñar actividades de juego relacionadas con el antroxu (el mar) con el alumnado al que se dirige la celebración. Trabajarán en pequeños grupos. Se llevará a cabo de manera conjunta con el módulo Expresión y Comunicación y el de Autonomía Personal y Salud Infantil. Para resolver el reto deberán hacer uso de su creatividad, capacidad para resolver conflictos...	Bibliografía y webgrafía proporcionada y propia, ordenador, conexión a internet, taller, recursos materiales fungibles y de	Propuesta de trabajo individual. Trabajo grupal. Exposición oral. Práctica vivenciada. Observación.

UD 6: PLANIFICACIÓN, DISEÑO, IMPLEMENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS LÚDICOS EN LA INFANCIA**DURACIÓN: 50 HORAS**

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
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>e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.</p> <p>g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.</p> <p>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 juego.</p> <p>i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.</p>
RA3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.	<p>e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.</p> <p>g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información y utilización.</p>
RA5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	<p>a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetos establecidos en la implementación de las mismas.</p> <p>g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.</p>

<p>RA6. 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>f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información y utilización.</p> <p>g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.</p>
<p>RA7. Identifica las funciones del educador/a en la implementación de actividades lúdicas.</p>	<p>c) Diseña registros que permiten evaluar las actividades lúdicas.</p>

<p>CONTENIDOS</p>	
<p>CONCEPTUALES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos de la planificación de proyectos lúdicos. - Fases en el diseño y planificación de proyectos. - El uso de las TIC en la planificación de proyectos lúdico-recreativos. - Diseño de actividades lúdicas. - Implementación de actividades - La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas. - El papel de la evaluación y autoevaluación

	<ul style="list-style-type: none"> - La observación como herramienta de evaluación - Instrumentos de recogida de información - Indicadores de evaluación
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos. - Diagnóstico de necesidades en función de la población destinataria. - Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores. - Aplicación de la programación a las actividades lúdicas. - Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo. - Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto.
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración del juego como estrategia de inclusión social y la convivencia. - Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil. - Predisposición a la autoevaluación y revisión permanente de la praxis profesional. - Valoración del juego en la intervención educativa. - Proactividad hacia la innovación, creatividad y capacidad resolutive.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Pruebas escritas	40 %
Procedimientos prácticos	50 %
Escala actitudinal	10 %

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE				
ACTIVIDAD	OBJETIVOS	METODOLOGÍA	RECURSOS	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
A1: Exposición por parte de la profesora de los contenidos de la UD.	Todos	Exposición teórica por parte del profesorado con la participación activa del alumnado, resolviendo dudas y pudiendo plantear preguntas o actividades para comprobar la asimilación de contenidos.	Apuntes y ppt de la UD, ordenador de aula y cañón, internet.	Prueba escrita. Trabajo individual. Observación directa.
A2: Actividades con material no estructurado	2h, 2i	Diseño de una actividad sobre la lectura de un material sobre la Teoría de las piezas sueltas	Bibliografía proporcionada, material no	Observación
A3: Elaboración de dossier informativo y autorización a familias sobre actividad extraescolar	5a, 5g	Diseño de material informativo para familias en torno a una actividad extraescolar	Ordenador y proyector del aula.	Escala de estimación
A4: Diseño de un taller para infancia y familias	2e, 2h, 2i, 3e, 3g, 5a, 5g, 7c	Planificación de una acción formativa a familias	Materiales que se precisen, ordenador y	Escala de estimación
A5: Elaboración de una herramienta de observación y cumplimentación	6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 6g, 7c	Diseño y cumplimentación de un registro de observación tras la realización de un fragmento del programa <i>La vida secreta de los niños</i>	Ordenador y proyector del aula	Escala de estimación
A6: Diseño de herramienta de autoevaluación docente	6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 6g, 7c	Diseño y cumplimentación de un registro de auto observación	Webgrafía y bibliografía proporcionada	Observación
A7: Planificación, diseño y evaluación de un proyecto lúdico	Todos	Aplicación de todos los criterios de evaluación y resultados de aprendizaje en la elaboración de una propuesta de programa de intervención lúdico	Material que se precise	Rúbrica

7. METODOLOGÍA

7.1 Orientaciones pedagógicas

De acuerdo al Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas, este módulo profesional contiene la formación necesaria para desempeñar las funciones de diseñar, planificar e implementar intervenciones lúdico-recreativas en el ámbito formal y no formal, dirigidas a niños y niñas de 0 a 6 años, reconociendo la necesidad de evaluar el proceso de intervención para mejorar la calidad del servicio. Estas funciones han sido tenidas en cuenta en la estructuración de las UD y serán también inspiradoras de las diferentes actividades de enseñanza-aprendizaje, así como las líneas de actuación que plantea el currículo. Todos estos aspectos que consideramos relevantes, se desarrollan en los siguientes criterios metodológicos:

- Aprendizaje significativo
- Aprendizaje autónomo
- Aprendizaje dialógico y cooperativo
- Perspectiva de género
- Principio de globalización
- Optimización y uso responsable de las TIC

Asimismo, estos elementos se encuentran en la línea definida en el Proyecto Curricular de Ciclos (PCC) por medio del que se realiza una apuesta por metodologías de aprendizaje activas, grupales y cooperativas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) que se verán reflejadas en las decisiones metodológicas y de evaluación adoptadas en el aula.

Se procurará, además, que cada una de las unidades didácticas siga una estructura organizativa básica o secuencia didáctica:

- Comienzo con una o varias **actividades introductorias** o de evaluación inicial que aporte información a la docente de los conocimientos previos sobre la materia a trabajar.

- Explicación grupal por medio de **exposiciones teóricas** apoyadas en material audiovisual y presentaciones digitales de los aspectos de tipo conceptual.
- Realización de **actividades de desarrollo** que valoren los contenidos de naturaleza procedimental, aplicación práctica de la teoría y dimensión actitudinal por medio de trabajos individuales y en grupo.
- Síntesis por medio de **actividades de repaso y refuerzo** que permitan revisar y atender a las cuestiones y dudas que se planteen en el aula sobre contenidos de la unidad.
- **Actividades de ampliación** que permiten realizar alguna tarea de interés para el alumnado con un mayor grado de profundización. Serán actividades que resulten de interés a la clase y que faciliten su autonomía y creatividad.
- También podemos realizar **actividades de autoevaluación** para potenciar la autorregulación de los aprendizajes, medio de plantillas de autocorrección y donde también se realice la coevaluación o la evaluación entre iguales.

Asimismo, se introducirá la metodología del **aprendizaje colaborativo basado en retos**, a través del planteamiento de dos retos a lo largo del curso para su resolución, tal y como lo harían en su ámbito profesional, uno en el primer trimestre, y otro en el segundo, en relación con la organización de celebraciones señaladas en los centros infantiles en distintos momentos del curso. Se llevarán a cabo de manera coordinada con los módulos Expresión y Comunicación y de Autonomía Personal y Salud Infantil, de 1º curso. Se plantea como un proyecto intermodular entre los dos cursos del ciclo, entre otras cuestiones, porque el principio de globalización en la programación de los aprendizajes es fundamental en el ámbito de la Educación Infantil. Y en segundo lugar, porque dado que el juego, es el procedimiento metodológico por excelencia en esta etapa, se considera que el contenido de este módulo resulta imprescindible para abordar cualquier reto que haya que desarrollar en el contexto de un aula de 0-3 o en otro tipo de proyecto socioeducativo de educación no formal de 0 a 6 años. Igualmente, resulta interesante la interacción entre dos grupos de alumnado, trasladándose la coordinación entre

los equipos educativos de diferente grupo o nivel en Educación Infantil, a la situación del reto en el aula de ciclo formativo.

7.2 Recursos y materiales curriculares

El alumnado contará con apuntes de clase, presentaciones Power Point, mapas conceptuales, artículos y otros materiales de apoyo al estudio para cada unidad didáctica.

Dado el carácter eminentemente práctico del módulo se hará uso de una gran variedad de material fungible para la fabricación de objetos y juguetes, diseño de actividades lúdicas y proyectos de intervención lúdicos, priorizando la utilización de material reciclado en coherencia con la perspectiva de sensibilización ambiental recogida en el apartado de educación en valores y aspectos transversales.

Otro aspecto relevante de los recursos lo constituye el uso de las TIC y TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento). Siendo un criterio de evaluación del módulo la valoración de *las nuevas tecnologías como fuente de información y utilización*, se contará con el apoyo y uso de medios telemáticos para la búsqueda y selección de información en la red, así como en el diseño de material didáctico y de producción propia del alumnado y su optimización para el trabajo colaborativo del grupo-clase. Algunos ejemplos son:

- Utilización de videos y material audiovisual online en diferentes actividades.
- Cámara de video para grabación y análisis de trabajo en grupo y exposiciones.
- Programas de diseño y procesador de textos: Canva, Prezi, Power Point, Word.
- Herramientas de Microsoft Office 365 para el trabajo colaborativo, especialmente la plataforma Teams para la entrega de actividades y comunicación con el grupo.

7.3 Medidas de atención a la diversidad

La atención integral al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.

Al inicio de curso, se dedicará al menos una sesión a la realización de una **evaluación inicial** con la finalidad de comprobar si existe la necesidad de incorporar algún tipo de adaptación que no impedirá el logro de los resultados de aprendizaje del módulo profesional (problema de audición, problema de visión, algún problema motórico, evaluación psicopedagógica, etc.). Se valorará, además, la situación de acceso a internet del grupo con objeto de subsanar y tener en cuenta posibles situaciones de brecha digital entre el alumnado.

Asimismo, se contemplan la aplicación de unas medidas de refuerzo tales como:

- Proporcionar una batería extra de actividades sobre aquellos aspectos en los que tienen más dificultad.
- Facilitar información más detallada de aquellos aspectos en los que tienen dificultad de comprensión.
- Ajuste de los criterios de valoración a mínimos en caso de que no se observe viable llegar al logro de los resultados de aprendizaje completos.
- Empleo de metodología variada.

Una cuestión elemental a valorar con respecto a la atención a la diversidad y aplicación de adaptaciones metodológicas es el agrupamiento del alumnado. **Se aplica un criterio de agrupamiento flexible** contemplando trabajos individuales en ocasiones, pero fomentando sobre todo el desarrollo de actividades y trabajos en grupo, variando su amplitud (parejas, pequeños grupos, gran grupo) en función de los objetivos y los contenidos planteados para la actividad en cuestión.

El **aprendizaje cooperativo** es el recurso principal, a disposición del profesorado, para responder y gestionar la diversidad en el aula ya que permite precisamente aprovechar la riqueza que esta supone. El funcionamiento en equipos cooperativos, heterogéneos junto con las adaptaciones metodológicas necesarias para el alumnado que lo precise, así como la personalización del aprendizaje para todos/as, permitirá que cada uno/a se sienta capaz de aportar y beneficiado/a de la aportación de los/as otros/as. Para ello será preciso diseñar bien las tareas de aprendizaje y la distribución de los roles y tareas dentro de los equipos. Esto además incentivará el desarrollo de habilidades comunicativas, de argumentación y expresión.

En cuanto al procedimiento a seguir con el **alumnado de incorporación tardía** no se le puede excluir del procedimiento de evaluación continua, por lo que será atendido específicamente para que pueda actualizarse al nivel del aula.

7.4 Coordinación docente y trabajo intermodular

La realidad laboral de la familia de Servicios a la Comunidad está marcada por la interdisciplinariedad y el trabajo en equipo, característica trasladada al aula. La relación con el resto del profesorado Técnico de SC, y también de la especialidad de Intervención Sociocomunitaria, es continua en una apuesta por integrar un enfoque globalizador real y el trabajo por proyectos entre módulos y ciclos afines.

Siguiendo instrucciones de la Resolución de 18 de junio de 2009, de la Consejería de Educación y Ciencia, por la que se regula la organización y evaluación de la Formación profesional del sistema educativo en el Principado de Asturias, en su artículo 13 nos indica que, tanto para el primer como en el segundo curso de los ciclos formativos, se debe de realizar una sesión de evaluación inicial, antes de la finalización del primer mes lectivo

del curso. En dicha sesión se determinan acuerdos sobre el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Esta sesión no implica calificación.

Para poder canalizar los contenidos teórico prácticos de los diferentes módulos y cohesionar bien dicho proceso se mantendrán reuniones de coordinación del profesorado con atribución docente, para evitar el solapamiento de los contenidos.

En otro orden de cosas, se utilizará de forma usual Microsoft Teams como plataforma de comunicación e intercambio de información, tanto a nivel del equipo docente del ciclo y/o grupo como de la familia profesional.

Además, los **retos** planteados se llevarán a cabo de manera coordinada con los módulos Expresión y Comunicación y de Autonomía Personal y Salud Infantil, de 1º curso. Se plantea como un proyecto intermodular entre los dos cursos del ciclo.

8. EVALUACIÓN

La evaluación del alumnado será continua y se llevará a cabo trimestralmente, aplicando los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación expuestos a continuación.

En esta programación se realizará una evaluación criterial con base en los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación planteados en la normativa reguladora del ciclo. Se optará por una evaluación procesual que responda a la evolución y seguimiento del aprendizaje progresivo del alumnado en coherencia con el planteamiento teórico-práctico y aplicado del módulo. Se optará por diversificar las fuentes de evaluación e instrumentos (listas de control, rúbricas, escalas de estimación...) y, también, las técnicas o procedimientos (observación sistemática, análisis de las producciones del alumnado, pruebas específicas y estandarizadas...), de manera que se cumpla con un criterio de calidad del proceso evaluador como es el de la triangulación de la información recopilada. Los instrumentos, así como los criterios de calificación asociados que se han elaborado para la medición objetiva y fundamentada y organizada del desempeño del alumnado, se explicitarán en cada una de las unidades didácticas de las que consta la programación.

Asimismo, se prestará atención, en la línea de una evaluación global y continua, a los aspectos actitudinales que se despliegan durante el proceso de enseñanza aprendizaje, especialmente en los momentos de trabajo grupal y colaborativo, tal como implica la noción compleja de una formación competencial (conceptual, procedimental y actitudinal).

Se dará cabida, además, a los procesos de coevaluación o evaluación entre iguales y, de manera notoria, a la autoevaluación que posibiliten entrenarse en habilidades de reflexión sobre el propio desempeño y faciliten la madurez cognitiva y el trabajo autónomo. Por último, y con objeto de mejora y revisión continua de las prácticas docentes, se incluirá una evaluación del proceso didáctico de la profesora, por medio, tanto de una autoobservación de su función docente como de la consulta acerca de la satisfacción del alumnado con la formación recibida.

8.1 Procedimiento de evaluación

La evaluación consta de:

- Al comienzo del módulo, se llevará a cabo una **evaluación inicial** con el fin de intentar conocer las características y formación de partida del alumnado. Esta en ningún caso será calificable.
- **Evaluación parcial.** Al tratarse de un módulo de 2º curso, se realizarán dos evaluaciones parciales: una durante el primer trimestre y otra en el segundo.
- **Evaluación final.** Una ordinaria en marzo y otra extraordinaria en junio.

Dado que este ciclo formativo se cursa en régimen presencial, el proceso de evaluación tendrá carácter continuo y formativo.

En el caso de inasistencia del alumnado en un período significativo por enfermedad prolongada o accidente, según establece decreto 249/2007, modificado por Decreto 7/2019, de 6 de febrero (BOPA 11/02/2019) y con las rectificaciones publicadas en el BOPA de 7 de marzo de 2019, y ante la imposibilidad de aplicar el sistema ordinario previsto en la programación docente del módulo profesional, se realizará un sistema extraordinario de evaluación que, en el caso de poder realizar autónomamente en su domicilio las tareas previstas por parte del alumnado y habiendo mostrado este interés en su desarrollo, podría contener actividades planteadas periódicamente con su consiguiente evaluación y ser tenidas en cuenta, en la forma que la profesora estime conveniente.

El objetivo fundamental será, en todo caso, que la reincorporación del alumno/a a las clases sea en las mejores condiciones posibles.

8.2 Instrumentos de evaluación

Los instrumentos de evaluación a utilizar serán los siguientes:

- Pruebas individuales escritas: Preguntas (cortas, de desarrollo y/o de tipo test) sobre los contenidos del módulo tratados en las clases expositivas. Las pruebas objetivas escritas se realizarán en la fecha marcada conjuntamente entre alumnado y profesora.

En caso de desacuerdo, será la profesora la que fije la fecha. Se informará al alumnado sobre la nota obtenida en cada prueba y se le mostrará el examen, además de realizar una revisión grupal en el aula. En caso de que se realice más de una prueba teórica en cada trimestre, se obtendrá la media aritmética de las pruebas realizadas. Para que los exámenes acordados en un día y hora en concreto se repitan en caso de ausencia de un/a alumno/a, se deberán presentar los justificantes determinados a la profesora titular del módulo, quien valorará si el justificante presentado es o no adecuado y podrá solicitar más justificantes si lo considera necesario. No es de obligado cumplimiento el presentar justificantes con la repetición de un examen, ya que como se dice con anterioridad, es la profesora quien decide si la justificación es la adecuada y acorde.

- Trabajos prácticos y actividades, retos y/o pruebas prácticas, procedimentales y expositivas: Los trabajos y actividades podrán ser individuales o grupales y estarán relacionados con los contenidos del módulo. Permitirán valorar la aplicación práctica de los contenidos más conceptuales y procedimentales a situaciones asimilables a las de la práctica profesional. Se incluyen en este apartado las actividades a entregar o realizar mediante medios telemáticos. Los trabajos y actividades de carácter práctico deberán entregarse el mismo día de su realización o en la fecha y hora establecida por la profesora.

La calificación se apoyará en el uso de escalas de estimación tipo Likert, escalas sumativas, listas de control y herramientas similares que ayuden a dotar de objetividad al proceso de evaluación.

- Observación sistemática de las actitudes: Valoración de los aspectos actitudinales a través de la observación diaria del alumnado en el desarrollo de los contenidos del módulo. Permitirán valorar los contenidos actitudinales que hemos fijado

en las distintas unidades didácticas intrínsecos a la práctica profesional de la cualificación profesional correspondiente, tales como: la atención durante las explicaciones, el comportamiento en el aula, la participación, el orden y respeto del material, la actitud en los trabajos en equipo, el interés mostrado hacia el módulo, el trato respetuoso con el resto del alumnado y con el profesorado, la valoración del trabajo ajeno, etc. Se usarán escalas actitudinales para su calificación tipo Likert y Osgood y fichas de seguimiento individual.

8.3 Criterios de calificación

La calificación se realizará por medio de dos evaluaciones trimestrales cuya superación requerirá una nota igual o superior a 5 en cada una, tras realizar la correspondiente media ponderada de las diferentes pruebas de las que consta la evaluación. La nota mínima será de un 1, siendo la máxima un 10.

Después de cada evaluación trimestral se realizarán pruebas de recuperación para el alumnado que no haya superado el módulo. Dichas pruebas consistirán, según los casos, en pruebas teóricas objetivas escritas y/o trabajos de carácter práctico y actividades procedimentales. Los criterios de calificación y ponderación de los instrumentos de evaluación serán los mismos que en la evaluación trimestral.

La calificación final de cada trimestre se obtendrá mediante la valoración ponderada de los siguientes aspectos:

Pruebas escritas	50%
Trabajos, actividades prácticas y exposiciones	40%
Observación actitudinal	10%

- **Pruebas escritas (50%):** El examen trimestral podrá incluir cuestiones tanto teóricas como prácticas, preguntas de tipo test, preguntas abiertas, de desarrollo, etc... El alumnado deberá presentarse obligatoriamente a

esta/s prueba/s en el día y hora acordado, con puntualidad. Una vez que el grupo haya iniciado una prueba de evaluación, el alumnado no podrá interrumpir la misma por motivos de impuntualidad.

- **Actividades prácticas (40%):** De tipo presencial y de entrega por medios telemáticos. Los trabajos orales y/o escritos deberán presentarse en la fecha y hora prevista por el profesorado. La no presentación en el plazo indicado dará lugar a un 0 en dicha tarea. Cuando los trabajos o parte de estos se realicen en el aula y de forma grupal se exigirá la asistencia al 80% de las horas que se dediquen en el aula a la realización de dicho trabajo. Si la participación en dicho trabajo grupal es inferior a ese porcentaje, el alumno o alumna realizará la misma actividad de forma individual. La calificación de las tareas grupales podrá ser individualizada atendiendo no sólo al resultado sino también al proceso de elaboración y a la exposición individual oral en el aula ante el grupo clase cuando la hubiere. Puede contemplarse, también, la posibilidad de establecer, dentro de las propias actividades grupales, un apartado de realización individual (síntesis y/o reflexión personal) con calificación personalizada. Las actividades se evaluarán de forma generalista con los siguientes criterios de evaluación, si bien se tendrán en cuenta los individuales de cada actividad:

- Cumplimiento de los plazos de realización de las tareas.
- Elaboración de las producciones en soporte digital.
- Se valorará la aplicación de los contenidos (es decir, desarrollo correcto de los contenidos y su grado de profundización atendiendo que sean adecuados al contenido teórico al que hace referencia)
- La presentación y creatividad.
- La claridad y buena organización de ideas, ausencia de faltas de ortografía, ausencia de errores de concepto...
- Cualquier otra que el profesorado considere oportuno.

La nota mínima para considerar como apto al alumnado es de 5 sobre 10. La media aritmética de todos los procedimientos a realizar será la nota de este apartado.

- **Observación actitudinal (10%):** se tendrán en cuenta los contenidos actitudinales tales como: responsabilidad en el trabajo, iniciativa y autonomía, metodología, orden, participación en el trabajo en equipo, igualdad ante las diferencias y aquellas otras que se considere oportuno (participación en el aula, respeto por las normas, cuidado del material y las instalaciones, actitud colaboradora, trato respetuoso y respeto por las opiniones ajenas...). La calificación de este apartado se obtiene mediante la media aritmética obtenida de la aplicación de las correspondientes escalas actitudinales elaboradas para tal fin.

8.4 Recuperación y promoción

Para el alumnado que no alcance una calificación mínima de 5 en cada una de las evaluaciones, en marzo se realizará una recuperación de los aprendizajes no superados positivamente. Del mismo modo se procederá ante la imposibilidad de aplicación del sistema ordinario de evaluación por inasistencia del alumnado.

El alumnado que en marzo no obtenga la evaluación positiva del módulo se presentará a la convocatoria extraordinaria de junio. Los criterios de evaluación y calificación serán los mismos que los seguidos a lo largo del curso y se le facilitará el correspondiente programa de recuperación individual. La fecha de la prueba escrita se publicará con suficiente antelación en el tablón de anuncios del Centro y/o página web.

Los trabajos no superados positivamente durante las evaluaciones trimestrales deberán ser realizados de nuevo incorporando las modificaciones necesarias siguiendo las orientaciones de la profesora y en la fecha que esta indique, pudiendo ser tanto después de la evaluación trimestral como previa a la misma.

Las calificaciones obtenidas en cada caso serán acumuladas a las obtenidas a lo largo del curso y la ponderación será la misma que se aplicó al conjunto de alumnos y alumnas.

Tal como establece la normativa vigente, el alumnado que no haya superado algún módulo en la evaluación final ordinaria habrá de realizar pruebas de recuperación para la superación de dicho módulo.

El alumnado que no supere el módulo, y que haya de presentarse a la prueba extraordinaria, mantendrá una reunión individual con la profesora para determinar su itinerario de recuperación de cara a la convocatoria extraordinaria de junio.

La ponderación de las distintas actividades de evaluación será la siguiente:

<i>Procedimiento de recuperación del módulo en convocatoria extraordinaria (junio)</i>	
Prueba escrita	60%
Realización y entrega de actividades y tareas prácticas	40%

Las actividades de realización individual serán de tipología diversa: reelaboración de actividades y trabajos suspensos, síntesis y comentarios de texto, resolución de casos prácticos...

Todas estas actividades se presentarán en junio el día de realización del examen que ponderará el 40 % de la nota final. Dicho plan de recuperación deberá ser realizado por el alumnado desde la finalización de las actividades lectivas hasta la fecha de la evaluación final extraordinaria, con docencia directa por el/la docente que imparta el módulo

Si realizada la prueba extraordinaria el alumno o alumna siguiese sin superar el módulo, deberá matricularse del mismo nuevamente y cursar la materia en su totalidad.

8.4.1 Programa alternativo para definir la evaluación de aquel alumnado que no pueda ser evaluado convenientemente por el sistema ordinario.

Siguiendo lo señalado en el apartado 1 f del artículo 33 de la Resolución de 18 de junio de 2009. f) Las actividades para la recuperación y para la evaluación

de los módulos no superados, de acuerdo con las directrices generales establecidas en la concreción curricular.

En ocasiones, a causa de la inasistencia del alumnado, el profesorado no puede disponer de las evidencias suficientes para acreditar el logro de los criterios de evaluación y la consecución de los resultados de aprendizaje de un módulo, por lo que no es posible aplicar el sistema ordinario de evaluación en ese trimestre lectivo. En este caso, será necesario establecer un sistema especial de evaluación para dicho trimestre, lo cual se comunicará por escrito al alumnado, utilizando el impreso establecido al efecto y también se le informará sobre el contenido de dicho sistema especial de evaluación, fijando cuáles serán los instrumentos de evaluación y los criterios de calificación que serán de aplicación.

Desarrollamos dicho proceso para aquel alumnado que será evaluado de acuerdo a un sistema de evaluación especial relacionado con las actividades que no se han desarrollado de forma continua. Los criterios de evaluación con sus correspondientes resultados de aprendizaje se aplicarán a la totalidad del alumnado, pudiendo utilizarse los diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación que fueran necesarios para llevar a cabo esta tarea.

Si el alumnado tuviera superados determinados resultados de aprendizajes, según procedimiento indicado en la programación docente, estos no serán de nuevo objeto de evaluación por este sistema extraordinario. Solamente serán objeto de evaluación excepcional aquellos aprendizajes no superados por imposibilidad de aplicación del sistema ordinario de evaluación.

La fecha de realización por parte del alumnado del sistema alternativo de evaluación se indicará por el profesorado pudiendo ser o no coincidente con la de la evaluación ordinaria.

Los trabajos y actividades de carácter procedimental encomendadas por la profesora para las distintas unidades didácticas del módulo se consideran básicas para el desarrollo de la cualificación profesional, de las competencias profesionales y de los objetivos de aprendizaje asociados a cada unidad didáctica. Por esta razón, **no será posible aplicar el sistema ordinario de evaluación en un determinado trimestre al alumnado que no haya realizado y entregado el 80 % del total de dichos trabajos y actividades**

procedimentales, siempre y cuando se haya entregado al menos una actividad de cada unidad didáctica.

El sistema alternativo consistirá:

- Entrega de trabajos con carácter procedimental (ver apartado anterior) y que serán indicados por el/la profesor/a correspondiente: Estas actividades respecto a la calificación final del módulo supondrán un 40% de la nota. Dichos trabajos se referirán a las actividades que señale el/la profesor/a, pudiendo ser guiado por el cuadrante abajo mostrado. Estas actividades deberán ser presentadas en el día indicado por el profesorado.
- Pruebas objetivas escritas sobre contenidos teóricos y/o prácticos de la programación y no superados con anterioridad: estas pruebas respecto a la calificación final del módulo supondrán un 60% de la nota.

Cada prueba será evaluada de 0 a 10 y será necesario alcanzar una nota mínima de 5 puntos para poder superar dicho procedimiento, en caso contrario la persona deberá acudir a la evaluación extraordinaria de junio descrita anteriormente.

9. ASPECTOS TRANSVERSALES

Los temas transversales se pueden considerar como contenidos básicamente actitudinales, por lo que serán tratados en el marco de las unidades de trabajo mediante los contenidos establecidos (diversidad, trabajo en equipo, normativa de seguridad, accesibilidad universal, respeto a las personas, sus costumbres, gustos y decisiones, etc), las actividades diseñadas, los materiales y recursos a utilizar, así como la organización del aula. Así en las diferentes acciones de enseñanza-aprendizaje se tratará de que el alumnado identifique situaciones de discriminación y no respeto a los valores señalados, analice sus causas y proponga actuaciones para superarlas.

Dentro de los aspectos transversales, abordaremos los siguientes:

- **Igualdad efectiva entre mujeres y hombres, incorporando la perspectiva de género al proceso de enseñanza-aprendizaje.** La

coeducación será un aspecto presente a lo largo de todo el proceso de enseñanza aprendizaje. Los contenidos tratados fomentarán el uso no estereotipado de juguetes, enseres y recursos didácticos propios del contexto escolar. Se seleccionarán, así mismo, materiales didácticos que presenten modelos de personas y comportamientos no estereotipados o sexistas, que mantengan entre sí relaciones equilibradas, respetuosas e igualitarias, así como que fomenten la convivencia entre niños y niñas de diferentes culturas. Se prestará especial atención, y a la alfabetización icónica de manera que el alumnado se entrene en competencias tales como el análisis crítico de las campañas publicitarias y otros productos audiovisuales de influencia en la etapa infantil.

- **Responsabilidad frente al ejercicio profesional.** Se procurará transmitir al alumnado de manera transversal la importancia de mostrar y desarrollar un compromiso ético con sus actuaciones como profesionales de la educación infantil. La persona Técnica Superior en Educación Infantil tiene unas características y cualidades personales especialmente justificadas por la relación y comunicación intensa que se establece con la infancia desde edades muy tempranas.

Entre las características personales que la persona Técnica en Educación Infantil debe desarrollar son:

- Reflexión sobre la responsabilidad social y profesional como docente.
- Adaptabilidad, flexibilidad y motivación por el aprendizaje permanente.
- Comprensión de la complejidad de la profesión de la enseñanza y la multicausalidad de las realidades educativas.
- Creatividad en la resolución de los problemas, propuesta de soluciones originales y la invención de nuevas propuestas de mejora.
- Motivación por la renovación permanente e inclusión de procesos de investigación-acción.

- **Educación medioambiental.** En línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, la enseñanza proporcionada al alumnado aspirante a TSEI estará vertebrada por una perspectiva de sensibilización frente al cambio climático y sus efectos. La educación ambiental propicia un cambio de actitudes y una participación responsable en la gestión del medio y crea actuaciones adecuadas con el entorno natural y social. Específicamente en este módulo, se optará por trabajar para la concienciación ante la problemática ambiental, el fomento de hábitos más sostenibles y la formación de educadoras-consumidoras activas y responsables. Así, una parte destacada de las actividades prácticas y contenidos procedimentales se orientará a la utilización de material reciclado, la realización de recursos, la construcción de juguetes y planificación de actividades lúdicas apoyadas en material no comercial, no estructurado y de origen natural.
- **Uso responsable de las TIC.** Resulta innegable el impacto social de los dispositivos digitales en cualquier ámbito de nuestras vidas. La infancia, no permanece al margen de su utilización y expansión reciente y, por consiguiente, las educadoras y los educadores deben ser capaces de regular un uso infantil responsable de las TIC. Cuestiones como el abuso digital y la ciberseguridad serán tratadas a lo largo de varias unidades didácticas, así como el potencial del juego tecnológico y empleo de las TIC como factor de inclusión social.

Asimismo, el alumnado debe mostrarse capaz de optimizar la utilización de las ventajas que nos ofrecen las TIC como herramientas de apoyo a la educación y al juego infantil, además de tratarse de instrumentos útiles al servicio de la formación permanente, la búsqueda eficiente de información en la red y el trabajo colaborativo. Hay actividades programadas para este módulo que conllevan el uso de las TIC, aunque debido a la situación sanitaria que estamos viviendo puede ser que no sean desarrolladas totalmente y en caso de que lo sean se utilizarán otras alternativas. Se debe tener en cuenta que el uso de las salas de informática está restringido debido a la situación sanitaria.

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se realizarán actividades complementarias como apoyo a los contenidos teórico - prácticos impartidos en el aula, como:

- Visitas a Centros Infantiles, o instituciones que atiendan a niños y niñas de 0 a 6 años.
- Biblioteca municipal: bebecuentos, teatro infantil, etc.
- Charlas y sesiones informativas sobre temas y recursos con profesionales del sector.

Las posibilidades de llevar a cabo otras salidas o actividades quedan abiertas, aprovechando las ofertas que puedan surgir, tanto de entidades públicas como privadas, asociaciones, etc en la medida en que puedan aportar contenidos complementarios al desarrollo de la programación.

Tanto por razones prácticas como pedagógicas, las actividades complementarias conviene programarlas en coordinación con otros módulos, a fin de poder establecer relaciones entre contenidos afines, trabajarlos desde prismas complementarios y conseguir objetivos simultáneamente con ellas que, en última instancia, constituyan experiencias que faciliten la globalización del aprendizaje. Sirven, asimismo, como puente entre la formación en el aula y los recursos comunitarios del entorno que trabajen en el sector de la educación infantil.

De acuerdo al art. 88 de la LOMLOE, las actividades complementarias que se consideren necesarias para el desarrollo del currículo deberán programarse y realizarse de forma que no supongan discriminación por motivos económicos.

La participación en las actividades complementarias es obligatoria, siempre y cuando sea una actividad gratuita para el alumnado. Cuando un alumno o alumna no asista a una de ellas deberá realizar un trabajo sustitutivo que permita la consecución de los objetivos que la actividad complementaria tenía previstos. En el caso de que la actividad afecte a varios módulos, las profesoras podrán coordinar el tipo de trabajo a realizar por el alumnado no participante.

NOTA: ESTA PROGRAMACIÓN PUEDE SUFRIR MODIFICACIONES A LO LARGO DEL AÑO Y DEBE SER FLEXIBLE.