Programación didáctica

El Juego Infantil y su Metodología

2º curso

Profesora:

Ascensión Marín Torres

INDICE:

1. Introducción
2. Contextualización
3. Resultados de aprendizaje
4.Contenidos.
    4.1 Contenidos básicos
    4.2 Secuenciación de contenidos
5. Metodología:
    5.1. Orientaciones metodológicas
    5.2. Actividades.
    5.3. Recursos didácticos.
    5.4. Aspectos organizativos.
6. Evaluación
    6.1 Criterios de evaluación.
    6.2 Procedimiento de evaluación y recuperación
    6.3. Instrumentos de evaluación
    6.4 Criterios de calificación
7. Atención a la diversidad.
8. Temas transversales.
9. Bibliografía.

1. INTRODUCCIÓN

El módulo objeto de ésta programación, El Juego Infantil y su Metodología, corresponde a un módulo profesional de la competencia y tiene una duración de 280 horas, distribuidas en 8 horas semanales y se imparte en el 2º curso del ciclo.

El presente módulo trata de reconocer la importancia del juego en la etapa infantil, saberlo utilizar como un recurso de observación para conocer mejor a los niños/as y saberlo utilizar como un instrumento para la intervención educativa de estas edades.

Un técnico en Educación Infantil debe conocer distintos mecanismos para el desarrollo del juego y también técnicas y recursos lúdicos para intervenir en los diferentes ámbitos de la infancia: ludotecas, hospitales, granjas-escuelas, escuelas infantiles, etc.

El objetivo principal de este Módulo es capacitar a los alumnos/as para diseñar proyectos que potencien el juego y sepan utilizarlo como principio metodológico, seleccionando los recursos más adecuados y consiguiendo un ambiente propiciador del juego y de la creatividad

El juego infantil y su metodología, en referencia al sistema productivo, se encuentra en la **UC1030_3:** *Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.*

2. CONTEXTUALIZACIÓN.

Perfil del alumnado:

El presente curso escolar, 11 alumnas/os se encuentran matriculadas del módulo El juego infantil y su metodología, 10 mujeres y 1 hombre. Las edades están comprendidas entre los 19 y los 26 años.

Una alumna, matriculada en este módulo, es una alumna del grupo de primero, con un solo módulo pendiente de superar de este curso, y con módulos de 2º curso también superados.

El nivel de conocimientos previos de los alumnos evaluados en la evaluación inicial es medio. El módulo integra contenidos que se trabajaron el curso anterior por lo que el alumnado parte de un nivel de conocimientos previos en conceptos como: el juego como principio metodológico de la educación infantil; utilización de rincones de juego en el aula de infantil; evaluación del juego; los juguetes como recurso didáctico. Parten también de conocimientos básicos en relación a qué son las granjas escuelas y las ludotecas, instituciones lúdicas de atención a la infancia, todos ellos conceptos estudiados en el módulo didáctica de la educación infantil del curso de primero.

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

4. CONTENIDOS.

4.1. Contenidos básicos.

La relación de Unidades Didácticas que se trabajarán a lo largo del curso son:

U.D. 1 El juego: concepto, características y teorías.

U.D. 2 El juego en el desarrollo infantil.

U.D. 3 La clasificación de los juegos. Tipos de juegos

U.D. 4 El juguete.

U.D. 5 El juego en la intervención educativa. Estructuración de espacios y recursos metodológicos del juego dentro y fuera del centro escolar**.**

U.D. 6 Planificación, implementación y evaluación de actividades lúdicas

Estructura de contenidos:

U. D. 1. El juego: concepto, características y teorías.

1. Concepto y características del juego.
2. El juego infantil a lo largo de la historia.
3. Concepciones teóricas sobre el juego.
4. El juego en las grandes corrientes psicológicas

U. D. 2. El juego en el desarrollo infantil.

1. Influencia del juego en los diferentes ámbitos del desarrollo del niño/a.
    - 1.1. Influencia en el ámbito psicomotor.
    - 1.2. Influencia en el ámbito afectivo.
    - 1.3. Influencia en el ámbito social.
    - 1.4. Influencia en el ámbito cognitivo.
2. La evolución del juego a lo largo de los diferentes estadios evolutivos.
    - 2.1. Estadio sensoriomotor y juego funcional o de ejercicio.
    - 2.2. Estadio preoperacional y juego simbólico.
    - 2.3. Estadio de las operaciones concretas y juego de reglas.
    - 2.4. El juego de construcción.

U. D.3. La clasificación de los juegos. Tipos de juegos.

1. Clasificaciones del juego
2. Los juegos de los más pequeños.
    - 2.1. Los juegos de faldas.
    - 2.2. La cesta de los tesoros.
    - 2.3. El juego heurístico.
3. El juego psicomotor.
4. El juego tradicional.
5. El juego multicultural.
6. El juego cooperativo y juego competitivo.
7. El juego y las nuevas tecnologías.

U. D. 4. El juguete.

1. Concepto, objetivos y características del juguete.
2. El juguete a lo largo del tiempo.
3. Clasificación de los juguetes
    - 3.1. En función de la edad.
    - 3.2. En función de las áreas del desarrollo que fomenten.
    - 3.3. En función del sistema E.S.A.R.
    - 3.4. En función de las áreas del currículo de educación infantil.
4. Selección del material lúdico.
5. Calidad y seguridad de los juguetes.
6. El juguete y transmisión de valores.
7. La publicidad de los juguetes.

U. D. 5. El juego en la intervención educativa. Estructuración de espacios y recursos metodológicos del juego dentro y fuera del centro escolar.

1. El juego en la educación formal, organización de espacios.

   1.1. Espacios cerrados dentro del centro escolar. La organización de rincones.

   1.2. Los espacios abiertos dentro del centro escolar.

2. La organización de los rincones de juego.
3. Rincones de juego en el aula de educación infantil.

U.D. 6 Planificación, implementación y evaluación de actividades lúdicas.

1. Diseño de actividades.
2. Implementación de la actividad.
3. La evaluación de la actividad.

4.2. <u>Secuenciación de contenidos</u>

Correspondencia de unidades didácticas con bloques temáticos y distribución temporal.

PRIMER TRIMESTRE

UNIDAD DIDÁCTICA	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
U.D. 1	El juego: concepto, características y teorías	15 horas
U.D. 2	El juego en el desarrollo infantil	15 horas
U.D. 3	El juego como recurso lúdico y educativo. La clasificación de los juegos.	40 horas
U.D. 4	Los juguetes y el juego.	40 horas
		TOTAL: 110 horas

SEGUNDO TRIMESTRE

UD	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
U.D. 5	El juego en la intervención educativa. Estructuración de espacios y recursos metodológicos dentro y fuera del centro escolar.	35 horas
U.D. 6	Planificación, implementación y evaluación de actividades lúdicas	20 horas
		TOTAL: 55 horas
Fase Formación en la Empresa u Organismo Equiparado		**TOTAL: 115 h**

5. METODOLOGÍA.

5.1. Orientaciones metodológicas

La metodología que se propone es comenzar cada unidad didáctica con una evaluación inicial, esta se realizará mediante la formulación de una serie de cuestiones abiertas, de forma individual o en grupo. El hecho de que el alumno responda a las cuestiones presentadas dará una idea de su nivel de conocimientos con respecto a la materia.

Los aspectos teóricos serán ayudados de forma paralela por la resolución de una serie de ejercicios prácticos presentados en cada unidad didáctica. Se utilizarán diferentes recursos didácticos tales como: visionado de vídeos, observación de niños y niñas en diferentes ámbitos de juego, dramatizaciones, debates, análisis de casos y de noticias..., con los que se pretende que los alumnos lleguen por ellos mismos a la extracción de unas conclusiones adecuadas, fomentando la participación entre los alumnos, ayudándolos a razonar, tomar decisiones, autocríticar su actuación, respetar otros puntos de vista, etc.

Las actividades propuestas, serán llevadas a cabo unas de forma individual, otras en pequeños grupo y otras en gran grupo. Se conseguirá que los alumnos tengan los conocimientos, los recursos, actitudes y aptitudes, para poner en práctica de forma adecuada su profesión y ser capaces de adecuar esta práctica profesional a la realidad cambiante, hecho que creemos es fundamental en el ámbito educativo y social.

El carácter esencialmente práctico de este módulo permite trabajar de forma interrelacionada los procedimientos y los contenidos teóricos. Se velará para que los contenidos actitudinales se vean reflejados en cada una de las aportaciones que realicen los alumnos y de una forma sistemática.

5.2. Actividades

Las actividades que se trabajarán en las diferentes unidades didácticas serán:

U. D. 1. Juego: concepto, características y teorías.

- Análisis de artículos publicados en revistas de pedagogía y psicología sobre el juego infantil.

- Cuadro comparativo sobre las distintas teorías del juego.

- Entrevista a sus padres y abuelos sobre el juego y los juguetes de su infancia Puesta en común en gran grupo.

U. D. 2 El juego en el desarrollo infantil.

- Grabaciones audiovisuales de momentos de juego infantil en diferentes etapas evolutivas y posterior análisis sobre la evolución del juego en las distintas etapas.Influencia, de cada uno de esos juegos, en los distintos ámbitos de desarrollo en la infancia.

U. D. 3. El juego como recurso lúdico y educativo. La clasificación de los juegos.

- Elaboración de un cuaderno de juegos tradicionales. Actividad en gran grupo.

- Visualización del juego "El cesto de los tesoros" y "El juego heurístico", establecimiento de semejanzas y diferencias entre ambos juegos.

U. D. 4 El juguete.

- Elaborar un dossier en forma de fichero o base de datos donde se recojan todos los materiales/juguetes que se utilizan para trabajar las 3 áreas de conocimiento en la Educación Infantil. Los puntos que se recogerán en cada material serán:

  - ✓ Nombre del material.
  - ✓ Edad para la que se recomienda.
  - ✓ Breve descripción del material.
  - ✓ Área de conocimiento que trabaja fundamentalmente.
  - ✓ Objetivos.
  - ✓ Saberes básicos que se trabajan.
  - ✓ Adaptaciones para alumnos con diversidad funcional.
  - ✓ Ejemplos de uso.

- Encuesta a niños de diferentes edades, sobre los juguetes. Elaboración de cuadros comparativos de respuestas según la edad. Obtención de conclusiones.

- Construcción de juguetes, según diseño previo, con material reciclado.

- Trabajo de investigación: normativa que regula la seguridad del juguete en España y en la CEE.

- Trabajo en pequeño grupo sobre la publicidad en los juguetes. Análisis de la reproducción de roles sexistas en los anuncios, valores que transmiten,

normativa sobre publicidad en televisión y crítica personal.

- Visita a una juguetería: observación de cómo han sido diseñados los espacios, la distribución de los juguetes, información que dan, las secciones que hay,… Obtención de conclusiones individuales.

- Elaboración de un folleto informativo para padres de cara a la campaña de Navidad donde se les indiquen los aspectos que deben tener a la hora de seleccionar los juguetes de sus hijos: cuál es el más apropiado según edades y los aspectos que desarrollan cada uno de ellos.

- Investigación sobre AIJU.

- Investigación sobre el sistema ESAR.

U. D. 5. El juego en la intervención educativa. Estructuración de espacios y recursos metodológicos del juego dentro y fuera del centro escolar.

- Análisis crítico de los parques infantiles que hay en nuestra localidad, cumplimiento de la normativa.

- Elaboración de un listado de zonas y espacios de juego: parques, escuelas infantiles, zonas de ocio, bibliotecas, ludotecas, granjas escuelas,... en la zona donde vive el alumno, determinando en qué medida se cubren las necesidades lúdicas de la infancia. Anotación de los materiales que hay y con qué recursos se cuenta. Anotación de las conclusiones extraídas.

- Visita a la Escuela Infantil. Observar distribución de espacios dedicados al la realización de actividades lúdicas.

U. D. 6 Planificación, implementación y evaluación de proyectos lúdicos

- Programación de un rincón de juego.

- Planificación de un proyecto lúdico en la educación no formal.

- Programación de una actividad extraescolar, para un grupo de niños en la etapa de educación infantil:

- Programación de una actividad complementaria en el centro o escuela de educación infantil.

5.3. Recursos didácticos

Se utilizarán diversos tipos de recursos:

Recursos personales: Los profesores, los alumnos y otras personas ajenas al ámbito escolar (profesionales: maestros de escuelas infantiles, ludotecario, librero, monitores en granjas-escuela,...)

Recursos materiales:

- Los objetos del entorno: productos naturales (plantas, frutos,...), materiales de desecho (botellas, telas, recipientes...) Todo tipo de material reciclable que permita la realización del taller del juguete.

- Los materiales fungibles: lápices, cuadernos, plastilina, ceras...

- Materiales específicos: Todo tipo de materiales, recursos y juguetes que se utilicen en la etapa de educación infantil para trabajar los distintos ámbitos de

experiencia:

- Juguetes reales y material didáctico de diferentes tipologías y para las distintas edades de la etapa infantil.

- Utensilios y productos para montar algún rincón de juego en aula.

- Todo tipo de recursos y herramientas que permitan la adaptación de juguetes, así como juguetes adaptados.

- Impresos. Libros de texto, libros de consulta, Manuales, Enciclopedias, .revistas de pedagogía y psicología, materiales de campañas de publicitarias (dípticos, trípticos, carteles, etc) promovidas por las diferentes entidades para captar socios: clubes infantiles, agrupaciones excursionistas, colonias urbanas, ludotecas, etc, catálogos y manuales de juguetes que actualmente de encuentran en el mercado de diferentes edades y características. Revistas de pedagogía y psicología

Catálogos y manuales de juguetes que actualmente de encuentran el mercado de diferentes edades y características.

Audiovisuales.

- Tecnológicos: Medios informáticos.., vídeos, cámara para filmar,

- Reproductores: Fotocopiadoras, Multicopista, Máquina fotográfica...

Ambientales.

Del entorno socio-cultural: núcleos urbanos o rurales, parques, granjas escuelas, ludotecas, escuelas infantiles.

5.4 Aspectos organizativos.

Organización del espacio.

Teniendo en cuenta la naturaleza de éste Módulo normalmente utilizamos diversos espacios; entre ellos podemos destacar:

- El espacio del aula.
- El espacio taller, para la realización de actividades más prácticas.
- Otras dependencias del Centro: Aula Magna, gimnasio, patio, sala de informática y sala de audiovisuales.
- Espacios fuera del centro.

Organización del Tiempo

La distribución del tiempo y de los periodos de trabajo, se marcará teniendo en cuenta especialmente las actividades y la metodología que se van a emplear. Se debe contemplar con un criterio flexible para que se puedan desarrollar adecuadamente las diferentes actividades puesto que cada alumno tiene su propio ritmo de auto-estructuración emocional, cognitiva y social.

Agrupamiento de los alumnos

El tamaño se decidirá en función del tipo de actividad a realizar. El agrupamiento será el siguiente:

- Trabajo en gran grupo: puestas en común; debates; puestas en común.
- Trabajo en pequeño grupo: murales; recogidas de datos; preparación de debates, etc.
- Trabajo individual: elaboración de fichas, análisis de documentos y reflexión.

Se mantendrá una actitud abierta hacia las diversas formas de agrupamiento del alumnado.

6. Evaluación.

La evaluación será:

1. Continua. Se tratará de ir obteniendo de modo ininterrumpido un conocimiento, análisis, valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de su desarrollo (durante el proceso), detectando los progresos y dificultades que se van originando para introducir las modificaciones que, desde la práctica, se vayan estimando convenientes.
2. Integral. Se evalúan todos los elementos del proceso de enseñanza y al de aprendizaje, y a su vez todos los aspectos (conceptos, procedimientos y actitudes).
3. Formativa. Tiene un carácter regulador, orientador y corrector del proceso, en este sentido, la evaluación proporciona la posibilidad de retroalimentación, conocer y valorar el proceso de enseñanza y aprendizaje para actuar sobre ese proceso, para procurar mejorarlo.
4. Sumativa. Se pretende conocer lo que se ha aprendido en un tramo del proceso de enseñanza y aprendizaje (una unidad didáctica, un trimestre o un ciclo). Su objeto básico es saber el progreso de cada alumno e informar a los alumnos, a las familias y a los profesores, así como poder decidir sobre la promoción de ellos.
5. Criterial. La evaluación ha de realizarse constatando si el proceso de enseñanza y aprendizaje responde a los criterios establecidos en el Currículo de cada Comunidad Autónoma.

6.1. Resultados de aprendizaje y Criterios de evaluación. Correspondencia con las U.D.

RA 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.	
CE	**U. D**
a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.	U.D. 1
b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.	U.D. 2
c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.	U.D. 2
d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.	U.D. 2
e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.	U.D. 1

f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.	U.D. 2
g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.	U.D. 1
h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal	U.D. 5 U.D. 6
i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.	U.D. 5 U.D. 6
j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención.	U.D. 1

R.A. 2. Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.	
CE	**U.D.**
a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.	U.D. 6
b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.	U.D. 6
c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.	U.D. 6
d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.	U.D. 6
e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.	U.D. 6
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.	U.D. 6
g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.	U.D. 6
h) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.	U.D. 6
i) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.	U.D. 6
j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.	U.D.6
k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.	U.D. 6

R.A. 3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.	
CE	UD
a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas	U.D. 6
b) Se ha enumerado y clasificado diferentes actividades lúdicas atendiendo a criterios como son, entre otros: Edades, espacios, rol del técnico, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios	U.D. 6
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	U.D. 6
d) Se han recopilado juegos tradicionales y actuales relacionándolos con la edad.	U.D. 3
e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.	U.D. 6
f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.	U.D. 3
g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.	U.D.6
h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.	U.D.6

R.A. 4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.	
C.E.	**U.D.**
a) Se han analizado diferentes tipos de juguetes, sus características, su función y las capacidades que contribuyen a desarrollar en el proceso evolutivo del niño y de la niña.	U.D. 4
b) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.	U.D. 4
c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.	U.D. 4
d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.	U.D. 4
e) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad	U.D. 4
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.	U.D. 4
g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.	U.D. 4
h) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de	U.D. 4

seguridad de los juguetes infantiles.	

R.A. 5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	
CE	UD
a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.	U.D. 6
b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.	U.D. 6
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.	U.D. 6
d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.	U.D. 6
e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.	U.D. 6
f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.	U.D. 4
g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.	U.D. 6

R.A. 6. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.	
CE	UD
a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.	U.D. 6
b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.	U.D. 6
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.	U.D. 6
d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro**.**	U.D. 6
e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.	U.D. 6
f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.	U.D. 6
g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.	U.D. 6

Ponderación de los criterios de calificación:

RA	Total %
RA 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.	**20 %**
RA 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.	**15%**
RA 3 Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.	**15%**
RA 4 Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.	**20%**
RA 5 Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	**20 %**
RA 6 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.	**10%**

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
RA 1	**X**	**X**			**X**	**X**
RA 2						**X**
RA 3			**X**			**X**
RA 4				**X**		
RA 5				**X**	**X**	
RA 6						**X**

FASE DE FORMACIÓN EN LA EMPRESA U ORGANISMO EQUIPARADO.

Plan de Formación Inicial.

RA 5 Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	**CE a, b, c, d, e, f, g**
Implementación de actividades lúdicas: - Implementa actividades lúdicas en los distintos rincones que se encuentren el aula. - Selecciona y realiza juegos tradicionales.	

RA 6 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados	**CE a, b, c, d, e,f. g**
Evaluación de las actividades: Elaboración de un instrumento de evaluación. Seleccionar los indicadores de evaluación para cada una de las actividades implementadas. Interpretación de la información recogida.	

6. 2. Distribución porcentajes por CE

UD	RA	CE	Aula	Empresa	%
U.D. 1	RA 1	a, e, j	**X**		**5 %**
U.D. 2	RA 1	b, c, d, f, g	**X**		**5%**
U.D. 3	RA 3	d	**X**		**10 %**
U.D. 4	RA 4	a, b, c, d, e, f, g, h	**X**		**15 %**
	RA 5	f	**X**		**5 %**
U.D. 5	RA 1	h, i			**5 %**
U.D. 6	RA 1	h, i	**X**		**5 %**
	RA 2	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k	**X**		**15 %**
	RA 3	a, b, c, e, g, h	**X**		**5 %**
	RA 5	a, b, c, d, e, g,	**X**	**X**	**20 %**
	RA 6	a, b, c, d, e, f, g	**X**	**X**	**10 %**

6.2. <u>Procedimiento de evaluación y recuperación</u>

Para el grupo de 2º se realizarán 5 sesiones de evaluación: 1 sesión de evaluación inicial; 2 sesiones de evaluación parcial, 2 sesiones de evaluación final.

El alumno que sea calificado negativamente en el primer, realizará una prueba de recuperación después de la sesión de evaluación. Los alumnos que obtengan una evaluación negativa en el segundo trimestre, realizará una prueba de recuperación antes de iniciarla FFEOE. Aquellos alumnos que estén pendientes de evaluación positiva, algunos CE, se evaluarán en el mes de junio en 1ª evaluación parcial, si de nuevo es evaluado negativamente se volverá a examinar en la 2ª evaluación parcial.

La alumna que terminará sus estudios por el RD 1147/2011, si es calificada negativamente en el mes de febrero, no podrá incorporarse a la FCT. El profesor le propondrá una serie de actividades de refuerzo, realizando una prueba escrita teórica y/o práctica en el mes junio en la 1ª evaluación final, si de nuevo es calificada negativamente se evaluará en la 2ª evaluación final.

El alumno que haya perdido el derecho a la evaluación continua solo tendrá derecho a realizar la prueba final en junio.

Las pruebas escritas, en las evaluaciones parciales, serán fechadas por consenso con todo el grupo de alumnos, aquel alumno que no se presente en el día y hora determinado para la realización de dicha prueba pasará a examinarse en la fecha de recuperación tras la sesión de evaluación.

A lo largo de cada trimestre se realizarán uno o dos pruebas escritas. Para que el trimestre sea aprobado ambas pruebas deben ser evaluadas positivamente, así como todos las actividades evaluables propuestas a lo largo de cada trimestre.

6.3. Instrumentos de evaluación:

Los instrumentos de evaluación utilizados serán:

- Evaluación de los conceptos: pruebas específicas escritas y orales.

- Evaluación de los procedimientos: análisis de trabajos grupales e individuales: presentación, estructura y nivel de contenidos desarrollados.

- Evaluación de las actitudes: observación directa de la participación y motivación en la realización de las actividades propuestas, así como del interés mostrado por el alumno en su aprendizaje, puntualidad en la entrega de los trabajos y control de las faltas de asistencia, respeto al material, compañeras, profesorado y resto de personal del centro.

El registro se realizará en la Ficha Personal del alumno en la que se recogerán los conceptos asimilados, los procedimientos y actitudes adquiridos, así como la asistencia.

6.4. Criterios de calificación:

- ✓ La calificación global mínima para superar el módulo será del 50% en cada RA.
- ✓ Respecto a las faltas de asistencia, aquel alumno que supere un 20% del total de las horas del módulo como falta de asistencia, justificada o no justificada, perderá el derecho a la evaluación continua, pasando a evaluarse a finales de junio de todos los contenidos en la evaluación final.
- ✓ La calificación en cada sesión de evaluación será de 1 a 10 numérica sin decimales.
- ✓ Para aprobar el módulo es necesario que el alumno obtenga una puntuación igual o superior a 5 .
- ✓ Aquellos alumnos que no superen los contenidos tras las recuperaciones, continuaran un régimen especial de clases hasta el mes de junio guiado por su profesor/a hasta que sean de nuevo evaluados en la sesión de evaluación final.
- ✓ La calificación de la pruebas escrita será penalizada con –0,25 puntos por cada falta de ortografía grave y con otros -0,25 puntos por cada falta de 4 tildes no acentuadas.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El grupo de alumnos/as con los que vamos a trabajar este módulo durante el presente curso escolar no incluye a ningún alumno/a con diversidad funcional, no obstante, debido a nuestra amplia concepción del término "diversidad", atenderemos a todos y cada una de las necesidades y requerimientos presentado por cada uno de nuestro alumnos/as.

8. TEMAS TRANSVERSALES Y CULTURAS ANDALUZA.

En el actual Sistema Educativo además de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales vinculados directamente a nuestro módulo, se nos pide que trabajemos otros contenidos llamados temas transversales. (Artículos 39 y 40 de la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía –LEA-).

La denominación de "transversales" es porque no se trata de contenidos diferenciados, ni aparecen asociados a un módulo, sino que deben estar presentes en todos en mayor o menor medida. Es fundamental que el tratamiento de estos temas se haga de manera integrada en cada uno de los cuatro elementos curriculares.

Los temas transversales constituyen un pilar básico para la adquisición de valores por parte de los alumnos; su carga valorativa que conllevan, hacen referencia a unas actitudes, valores, hábitos y normas de comportamiento determinadas.

Al igual que ocurre con los contenidos propios del módulo, los contenidos transversales también han de ser evaluados. La co-evaluación y la auto-evaluación son las formas más adecuadas para comprobar cómo interioriza cada alumno estos contenidos actitudinales. Para asegurar que un valor ha sido asumido se deben dar unas condiciones, como es el hecho de que el alumno acepta las consecuencias al comportarse según un determinado valor, elige libremente la conducta entre varias alternativas, manifiesta abiertamente su aprecio a la conducta elegida y actúa en coherencia con el valor y su conducta se mantiene constante.

Entre los temas transversales que tienen una presencia más relevante son los siguientes:

Educación Moral

- Respeto de los derechos humanos y de las libertades fundamentales.

- Superación de las desigualdades por razón del género y reconocimiento de la mujer.

- Respeto a la interculturalidad, a la diversidad, al medio ambiente.

- Establecimiento de relaciones positivas con otras personas y participación en actividades de grupo, valorando la importancia de trabajar como miembro de un equipo.

Cultura Andaluza.

Se ha de tratar como un tema transversal más, pretendiéndose que tanto profesores y alumnos la utilicen como un elemento habitual en la práctica educativa, permitiendo la integración de los alumnos en la realidad de Andalucía:

- Conocimiento de las creencias, actitudes y valores de nuestra tradición y patrimonio cultural.

- Conocimiento y análisis de los mecanismos que rigen nuestra sociedad.

Coeducación

Es un proceso intencional por el que intentamos intervenir para evitar la discriminación que sufren las personas en función de su sexo, exigiendo situaciones de igualdad real de oportunidades académicas y profesionales. Evitar planteamientos y actitudes sexistas, promoviendo el desarrollo personal, equilibrado y cooperativo de todos los miembros de la comunidad.

Otros temas transversales que se trabajarán en unidades didácticas específicas serán: educación del consumidor, educación para la paz y educación ambiental.

En el aula, los temas transversales se tratarán desde una triple perspectiva:

- Integrándolos en los procesos didácticos de la unidad. Por Ej., con documentos (sonoros o visuales) que dentro de la programación se haga referencia a estos contenidos.

- Provocando situaciones especiales de aprendizaje, como la celebración de días o jornadas dedicadas a aspectos relacionados con estos temas.

- En cada U.D. se concretan ciertos temas transversales que se consideren de interés en el desarrollo de las mismas, vinculándose a los objetivos, a los bloques de contenidos, y a los criterios de evaluación, a través de la metodología utilizada en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

8. BIBLIOGRAFÍA.

- Metodología del juego. Editorial Altamar.

- ¿Por qué no jugamos? Técnicas de animación para educar. Óscar Martínez. Editorial CCS.

- Las ludotecas. Instituciones de juegos. María de Borja i Solé.

- Juegos sensoriales y de conocimiento corporal. Teresa Lleixá Arribas.

- 600 juegos para Educación Infantil. Actividades para favorecer el aprendizaje y la escritura. Marian Baqués.

- 300 juegos de 3 minutos. Jackie silberg

- Juegos y actividades con material de deshecho. Javier Alberto Bernal

- El libro de las actividades creativas. Jane Bull.

- Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas.Margarita Carmona López

- El juego y el desarrollo infantil. Gerardo Martínez Criado.