

Programación Didáctica

EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

CURSO: 2º

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 189 horas, distribuidas en 9 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.**

La formación del módulo contribuye a alcanzar los **objetivos generales** relacionados:

- 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.

h) Reconocer los diferentes recursos y estrategias de aprendizaje a lo largo de la vida, relacionándolos con los diferentes aspectos de su competencia profesional para mantener actualizados sus conocimientos científicos y técnicos.

j) Identificar las características del trabajo en equipo, valorando su importancia para mejorar la práctica educativa y lograr una intervención planificada, coherente y compartida.

l) Analizar los espacios y los materiales para la intervención, actualizando la legislación vigente en materia de prevención de riesgos y de seguridad para, así, preservar la salud e integridad física de los niños y niñas.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las **competencias profesionales, personales y sociales** relacionadas:

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) 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.

2. CONTEXTUALIZACIÓN.

El número de alumnos que se encuentran matriculados en dicho módulo son 13 con edades comprendidas entre los 19 y los 55 años, todas mujeres. Diez alumnas se encuentran matriculadas en todos los módulos de 2º, incluido FCT y Proyecto, 2 alumnas/o se encuentran matriculados en todos los módulos de 2º y en algún módulos de 1º, son alumnas a efectos de matrícula del curso de 1º, una alumna a cursado el primer curso del ciclo en otra Comunidad Autónoma y se encuentra matriculada en aquellos módulos de 1º y 2º curso que no ha cursado en su Comunidad Autónoma.

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 recursos didácticos, parten también de conocimientos básicos en relación a qué son las granjas escuelas y las ludotecas como instituciones lúdicas de atención a la infancia, todo ello 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.

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: Estructuración de espacios y recursos metodológicos del juego dentro y fuera del centro escolar.

U. D. 6: La observación en el juego.

U. D.7: Planificación de proyectos lúdicos

Estructura de contenidos:

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

CONTENIDOS		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none">- Concepto de juego.- Características del juego.- El juego infantil a través de la historia.- Concepciones teóricas sobre el juego.- Implicación del juego en los diferentes ámbitos: psicomotor, cognitivo, afectivo y social.	<ul style="list-style-type: none">- Elaboración de una definición general de juego.- Análisis de las características propias del juego y diferenciación de otras actividades similares.- Análisis del juego a lo largo de la historia.- Elaboración de un cuadro comparativo sobre las distintas teorías sobre el juego.- Identificación de la función del juego en la vida del niño.	<ul style="list-style-type: none">- Valoración de la importancia del juego en el desarrollo del niño.- Valoración del rol del educador/a infantil como propiciador del juego.- Ofrecimiento de un trato correcto a todos los niños sin tener en cuenta las diferencias entre ellos.

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

CONTENIDOS		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Juego y desarrollo - El juego como metodología en el proceso educativo. - El juego y el juguete en los diferentes estadios evolutivos. <ul style="list-style-type: none"> El juego funcional. El juego simbólico. El juego de construcción. El juego de reglas. - El adulto y el juego: Que ha de saber el adulto del juego y del desarrollo durante su trato diario con el niño. - Intervención en el proceso de integración social en el aula. <ul style="list-style-type: none"> Intervención del educador en alteraciones conductuales y conductas asociales del niño. Intervención con niños con discapacidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Relación del significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan en el niño. - Identificación de la adecuación del juego y el juguete a las características de la edad - Identificación del papel que puede desempeñar el educador en el juego infantil, en relación a los padres y al propio niño. - Análisis de distintas situaciones de juego con niños discapacitados y con niños con conductas asociales. - Propuestas de juegos adaptados a niños con discapacidades: sensoriales, físicas y cognitivas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interés por las relaciones humanas: cordialidad, respeto, tolerancia, espíritu abierto y amabilidad en el trato con los niños y con sus familias. - Capacidad de adaptación a las personas y a las situaciones. - Actitud de respeto a las características psicobiológicas del niño. - Igualdad a las diferencias socioculturales: tratamiento no discriminatorio hacia el niño.

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

CONTENIDOS		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Diferentes clasificaciones del juego. - Tipos de juegos: - Los juegos de los más pequeños: <li style="padding-left: 20px;">Juegos de faldas <li style="padding-left: 20px;">La cesta de los tesoros. <li style="padding-left: 20px;">El juego heurístico. - El juego psicomotor. -El juego educativo. - El juego y las nuevas tecnologías. - El juego popular o tradicional. - El juego multicultural. -El juego competitivo, no competitivo y cooperativo. - Planificación de los juegos.- Pautas para la elaboración de juegos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretación de las orientaciones e informaciones sobre juegos suministradas por el equipo educativo. - Selección del tipo de juego que hay que utilizar en cada momento y para cada edad. - Identificación de las actividades que se van a realizar, objetivos que se pretenden conseguir, identificación de las características de los juegos, interpretación de los criterios metodológicos previstos. - Elaboración de recursos lúdicos: Determinación del tipo de recurso lúdico que se ha de elaborar. -Realización de actividades: <ul style="list-style-type: none"> Aplicación de las actividades. Control de la realización de la actividad. Modificación de las actividades si es necesario. - Aplicación de instrumentos y de técnicas de evaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución sistemática del proceso de resolución de problemas. - Eficacia y eficiencia en la elaboración y en la selección de materiales didácticos y lúdicos para diferentes ámbitos según los objetivos previstos. - Ejecución independiente del trabajo. - Respeto a las necesidades infantiles respecto a la comunicación y la afectividad. - Cordialidad, tolerancia y espíritu abierto en el trato con los niños/as, familias y otros profesionales. - Tratamiento no discriminatorio con el niño/a familia o tutores legales.

U. D. 4. El juguete

CONTENIDOS		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Concepto y funciones de juguete. - El juguete a lo largo del tiempo. - Cualidades ineludibles que han de tener los juguetes. Normativa en relación a la calidad y seguridad de los juguetes. - Criterios para la clasificación de los juguetes. - Los juguetes y la publicidad. - Los juguetes como fuente de consumo. - Normativa y legislación que regula la publicidad y la protección de los menores en el ámbito europeo y estatal. - El juguete reciclado. - El juguete y la transmisión de valores. - El juguete bélico y la violencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis y clasificación de los distintos juguetes del mercado: descripción del juguete, edad, objetivos que consiguen, adaptación en niños con necesidades educativas especiales, y ejemplos de uso. - Selección del material didáctico y lúdico para trabajar los diferentes ámbitos en la escuela. - Investigación y análisis de normativa europea y nacional en relación a: calidad, normas de seguridad de los juguetes. - Elaboración de distintos materiales informativos (trípticos o folletos) orientando sobre los materiales de juego y los valores que se derivan de las actividades lúdicas. - Establecimiento de criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos. - Elaboración de juguetes con materiales de desecho. - Análisis de la campaña navideña en relación a la comercialización de los juguetes, en televisión y en folletos publicitarios: juguetes bélicos y juguetes sexistas. - Investigación sobre juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis crítico respecto a la toma de decisiones en la selección de materiales lúdicos (juguetes, juegos) adecuados a los diferentes ámbitos de intervención y edades. - Ejecución independiente del trabajo: rigurosidad adecuada a los diferentes ámbitos de intervención. - Valoración positiva en relación a la compra discriminada de juguetes. - Igualdad a las diferencias socioculturales: tratamiento no discriminatorio hacia el niño.

- El juguete sexista.	adaptados.	
- Juguetes adaptados.		

U. D. 5. Estructuración de espacios y recursos metodológicos del juego dentro y fuera del centro escolar

CONTENIDOS		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - La organización de los espacios en las actividades lúdicas. - Los espacios cerrados dentro del centro escolar. La organización en rincones. - Los espacios abiertos dentro del centro escolar: patio, sala de usos múltiples, biblioteca, aula de psicomotricidad. - Los espacios fuera del centro escolar. - Las excursiones escolares. - Las colonias escolares. - Las granjas escuela. - Recursos materiales para el juego escolar. - Adaptación de espacios y recursos atendiendo a la diversidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Preparación de los espacios y de los materiales en la realización de actividades lúdicas: - Determinación del tipo de espacio que se debe utilizar para la actividad que se ha previsto. - Asignación del espacio a la actividad. - Comprobación del cumplimiento de la normativa de seguridad e higiene de los espacios. - Relación de la actividad con los materiales necesarios. - Selección / organización de los materiales. - Preparación de los espacios y de los materiales que se van a utilizar. - Realización de las actividades: - Identificación de los objetivos de la actividad. - Realización de la actividad con los compañeros de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Eficacia y eficiencia en la elaboración y selección de recursos lúdicos, a partir de los objetivos previstos. - Ejecución independiente del trabajo: rigurosidad en la selección, asignación o distribución de los espacios. - Capacidad de adaptación a las personas y a las situaciones

U. D. 6. La observación en el juego

CONTENIDOS		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - La observación un método de recogida de información: - Concepto, clasificación y características de la observación. - Fases y criterios a seguir a la hora de poner en práctica una observación. - Algunos instrumentos de recogida de información. - Observación y evaluación: Legislación, definición y finalidad de la evaluación en el actual Sistema Educativo. - La observación como técnica de recogida de información durante el juego infantil: - Elaboración de una guía o tabla de observación. - La interpretación de la información observada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de los parámetros y las condiciones necesarias para la realización de una observación - Elaboración y aplicación de escalas e instrumentos de observación en distintas situaciones individuales y colectivas - Aplicación de instrumentos de observación para analizar un proceso de actividad en un niño, extraer las conclusiones pertinentes y concluir las posibles adaptaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Optimización del trabajo: eficacia, eficiencia y rigurosidad en la elaboración, en la selección y utilización de métodos de observación. - Interés por las relaciones humanas: cordialidad, respeto, tolerancia, espíritu abierto y amabilidad en el trato con los niños, con sus familias. - Respeto a las características psicobiológicas del niño. - Igualdad a las diferencias socioculturales: tratamiento no discriminatorio hacia el niño.

U. D.7. Educación en el tiempo libre. Programas e instituciones de la oferta lúdica.

CONTENIDOS		
CONCEPTOS	PROCEDIMIENTOS	ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Concepto y características de la educación en el tiempo libre. - Diferencias entre tiempo libre y ocio. -Consideraciones sobre el tiempo libre y los niños. - Ocio y educación. - Modelo educativo en la Educación no Formal. - Programas e instituciones de oferta lúdica en el marco de la Educación Infantil. - Organización y legislación de las instituciones y de las actividades de ocio y tiempo libre. - Actividades extraescolares. - Actividades de ocio: <ul style="list-style-type: none"> Las colonias de verano. Colonias urbanas. Los clubes infantiles de 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretación de los conceptos, tiempo libre, ocio, educación no formal. - Análisis de distintos programas e instituciones de oferta lúdica infantil. - Realización de actividades lúdicas en distintos espacios de juego infantil identificando los objetivos de la actividad, preparación de los espacios y materiales que hay que utilizar, determinación del tipo de juego a realizar, valoración de la relación establecida con el niño y de los resultados y modificación de las actividades, si es necesario, registro de los datos obtenidos y observados. - Desarrollo de proyectos de intervención lúdico - recreativos: <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las características del niño y del grado de desarrollo. - Interpretación de los objetivos de intervención educativa no formal. - Determinación de los contenidos. - Organización del espacio. - Distribución temporal. - Determinación de los 	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución sistemática del proceso de resolución de problemas: toma de decisiones en la selección del material didáctico y lúdico, del tipo de espacio que se necesitará y del tipo de recurso lúdico (juegos, juguetes, y otros) que hay que seleccionar y aplicar, a partir de los objetivos definidos. - Ejecución independiente del trabajo: rigurosidad en la elaboración y selección de materiales didácticos y lúdicos. - Cordialidad, tolerancia y espíritu abierto en el trato con los niños/as, familias y otros profesionales. - Tratamiento no discriminatorio con el niño/a familia o tutores. - Respeto a las necesidades infantiles respecto a la comunicación y la afectividad. - Habilidad para comunicarse con el niño con un trato adecuado a su nivel de

<p>tiempo.libre: Las excursiones</p> <p>Ludotecas.</p> <p>Los parques infantiles cubiertos o centros de ocio.</p> <p>Los parques infantiles navideños o salones infantiles de navidad.</p> <p>Actividades de animación.</p> <p>- El juego en los programas de integración social.</p>	<p>materiales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Definición del proceso de evaluación. - Observación y registro de la actividad. - Registro de los datos obtenidos. 	<p>atención y de empatía.</p>
---	---	-------------------------------

CORRESPONDENCIA DE UNIDADES CON BLOQUES TEMÁTICOS Y TEMPORALIZACIÓN

PRIMERA EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
U.D. 1	El juego: concepto, características y teorías.	12 h
U.D. 2	El juego en el desarrollo infantil.	14h
U.D. 3	La clasificación de los juegos. Tipos de juegos	36 h
U.D. 4	El juguete.	27 h
U.D. 5	Estructuración de espacios y recursos metodológicos del juego dentro y fuera del centro escolar.	27 h

TOTAL HORAS: 116 horas

SEGUNDA EVALUACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
U.D. 6	La observación en el juego.	18 h
U.D. 7	Planificación de proyectos lúdicos	55 h

TOTAL HORAS: 73 horas

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, autocriticar 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.

ORGANIZACIÓN CURRICULAR Y ORGANIZATIVA PARA EL PRESENTE CURSO 2020/21

Según *CIRCULAR DE 3 DE SEPTIEMBRE DE 2020, DE LA VICECONSEJERÍA DE EDUCACIÓN Y DEPORTE, RELATIVA A MEDIDAS DE FLEXIBILIZACIÓN CURRICULAR Y ORGANIZATIVAS PARA EL CURSO ESCOLAR 2020/2021.*

El objeto de esta circular fue concretar las medidas para el curso escolar 2020/2021 en relación a, entre otras: El establecimiento de modelos para la organización curricular flexible para el alumnado que curse tercero y cuarto de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional Inicial y Enseñanzas de Régimen Especial, entre otras enseñanzas.

En su apartado quinto: “Modelos para la organización curricular flexible para el alumnado que curse tercero y cuarto de ESO, Bachillerato, Formación Profesional Inicial y Enseñanzas de Régimen Especial”, dicha circular determinaba que los centros docentes podrían establecer, en el marco de su autonomía pedagógica y organizativa, medidas que permitieran la asistencia del alumnado de forma presencial, telemática o semipresencial en las diferentes asignaturas, materias, ámbitos o módulos profesionales.

El modelo propuesto por nuestro departamento y aprobado en claustro el día 10 de septiembre está siendo:

- CURSO 2º: docencia semipresencial con asistencia del grupo completo en los tramos horarios presenciales- OPCIÓN B. Los alumnos/as asistirán a clases presenciales en días alternos de la semana.

La **plataforma educativa** en la que se encontrarán alojados los contenidos para las diferentes asignaturas o módulos profesionales implicados es CLASSROOM.

Se dispone de los mecanismos de **control de asistencia** del alumnado para ambas modalidades, tanto presencial como telemática.

Se respetará, con carácter general, la presencialidad para aquellos módulos profesionales o asignaturas de carácter práctico.

5.2. Actividades

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

U. D. 1. Juego y desarrollo

- Análisis de artículos publicados en revistas de pedagogía y psicología sobre el juego infantil.
- Cuadro comparativo sobre las distintas teorías del juego.
- Encuesta a sus padres y abuelos sobre el juego y los juguetes de su infancia: dónde jugaban, a qué jugaban, cuando tiempo dedicaban a jugar, Posteriormente puesta en común.

U. D. 2 El juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje e integración social.

- Realización de un cuadro síntesis sobre la influencia del juego en el desarrollo del niño.
- Grabaciones audiovisuales de momentos de juego infantil en diferentes etapas evolutivas y posterior análisis sobre la evolución del juego en las distintas etapas.

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

- Elaboración de un fichero sobre juegos tradicionales. Elaborar un dossier en forma de fichero o base de datos sobre juegos tradicionales donde se recoja:

Nombre del juego.

Tiempo aproximado para su desarrollo

Edad.

Objetivos.

Materiales.

Desarrollo.

Evaluación.

Observaciones o variantes.

Cada alumno se hará cargo de un juego, lo simulará siendo él quien lo dirija y se encargará de ir incluyéndolo en el dossier.

- 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 los 3 ámbitos de experiencia en la Educación Infantil: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno; Lenguajes: Comunicación y Representación. Los puntos que se recogerán en cada material serán:

- Ámbito de experiencia.
- Nombre del material.
- Edad para la que se recomienda.
- Breve descripción del material.
- Objetivos.
- Contenidos que nos ayuda a trabajar.
- Adaptaciones para alumnos con N.E.E.
- Ejemplos de uso.

- Encuesta a niños de diferentes edades, 3 cada alumno: ¿qué juguete te gustaría tener? ¿por qué? ¿Qué juguetes tienes? ¿Cuál de ellos es tu preferido? ¿Tienes algún juguete que no te haya gustado y no lo utilices para jugar?..... 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 en televisión y en los folletos navideños. 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 qué es AIJU

- Investigación sobre el sistema ESAR.

U. D. 5. Estructuración de espacios y recursos metodológicos del juego dentro y fuera del centro escolar

- Trabajo en pequeños grupos sobre el espacio dedicado al juego, en casa, en la escuela y en el exterior, parques. Realización y diseño de ideas acerca del espacio exterior contando con mobiliario para el juego y manteniendo criterios sobre seguridad infantil.

- Trabajo individual: programación de un rincón de juego. Determinaremos:

Nombre del rincón

Aula en la que se ubicaría, edad

Justificación

Objetivos

Organización del espacio

Contenidos

Materiales

Propuesta de actividades

Evaluación

- Análisis crítico de los parques infantiles que hay en nuestra localidad, tipos de columpios, ubicación, análisis de los peligros y del 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 extracción de conclusiones.

U. D. 6. La observación en el juego

- Recopilación de diferentes instrumentos de recogida de información.

- Realización de observaciones a niños durante su actividad lúdica en distintos espacios: casa, parque, calle, escuela infantil.....Establecimiento de indicadores de observación del juego que puedan facilitar su observación tipo de juego que realizan, si se adecua al estadio intelectual que corresponde con su edad

cronológica, tipo de juego preferido, modelo de aproximación a los juguetes, cuáles evita,...

juegos que llevan a cabo,
si juegan en grupo o solos,
actitudes frente a los compañeros de juego,
actitud del adulto que les acompaña y de los niños/as hacia él ,
duración del juego y cambios que realizan.

- Comprobación también de los materiales y juguetes usados en el juego destacando las capacidades que contribuyen al desarrollo de aptitudes motoras, cognitivas, lingüísticas, de relación interpersonal, de actuación e inserción social y de equilibrio personal.

U. D. 7. Educación en el tiempo libre. Programas e instituciones de la oferta lúdica.

- Visitar diferentes entidades que ofrecen actividades lúdicas para los niños: un parque infantil de interior, Parque Navideño, Granja Escuela, ludoteca. La visita a un Parque Navideño y la visita a una Granja Escuela están programadas como actividad complementaria siendo ambas obligatorias.

- Planificación de un proyecto lúdico, durante 3 días, a elegir entre: fiestas locales, un Parque navideño, colonias urbanas, campamento de verano, en una ludoteca. El guión de trabajo serán :

Justificación

Objetivos

Metodología

Diseñar las actividades

Organizar los espacios y tiempo.

Determinación de los recursos necesarios: personales y materiales.

Estimar un presupuesto

Evaluar la actividad. Diseñar los instrumentos de evaluación y observación.

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

Justificación

Determinar las capacidades que se pretenden desarrollar.

Elección del espacio a visitar.

Determinación de las actividades: antes, durante y después de la visita.

Recursos y materiales necesarios

Establecer los instrumentos y procedimientos de evaluación.

- Programación de un proyecto lúdico para una fiesta fin de curso.

5.3 Recursos didácticos

Conviene utilizar diversos tipos de recursos:

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

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

 - Normativa y legislación originales: RD 204/1995 de 10 de, Ley 22/1999 de 7 de junio.

 - R.D. 1004/1991, de 14 de junio, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan enseñanzas de régimen general no universitarias. BOE núm. 152 de 26 de junio de 1991.

 - Ley de Integración Social del Minusválido (LISMI). BOE (7/4/82)

 - LOE, LEA.

Catálogos y manuales de juguetes que actualmente se encuentran en 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.

Organización del Tiempo

El establecimiento de 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.

La semipresencialidad implicará que el alumnado curse de forma presencial el 50% de las horas del módulo y el otro 50% se cursará a través de la plataforma classroom.

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.

Se valorará tanto los aprendizajes conceptuales, los procedimentales, y los actitudinales.

Tipo de evaluación: la evaluación será continua, integral. formativa. sumativa y criterial.

6.1 Criterios de evaluación:

1. Se han identificado las características del juego en los niños y niñas. **UD 1**
2. Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil. **UD 2**
3. Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil. **UD 1, 2, 3, 5**
4. Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje. **UD 1, 2**
5. Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego. **UD 1**
6. Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil. **UD 2**
7. Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia. **UD 2**
8. Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal. **UD 5, 7**
9. Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa. **UD 1, 2, 4**
10. Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa. **UD 1, 2, 5**
11. Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil. **UD 7**
12. Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil. **UD 7**
13. Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal. **UD 5, 7**

14. Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico. **UD 7**
15. Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico. **UD 7**
16. 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. **UD 3, 5, 7**
17. Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos. **UD 7**
18. 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. **UD 3, 4, 5, 7**
19. Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico. **UD 7**
20. Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada. **UD 7**
21. Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros. **UD 5, 7**
22. Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas. **UD 2, 3, 5, 7**
23. 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. **UD 2, 3, 4, 5, 7**
24. Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas. **UD 2, 3, 5, 7**
25. Se han recopilado juegos tradicionales y actuales relacionándolos con la edad. **UD 3**
26. Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas. **UD 7**
27. Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan. **UD 2, 3**
28. Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información. **UD, 3**
29. Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención. **UD 3, 7**
30. 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. **UD 4**

31. Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes. **UD 4**
32. Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información. **UD 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,**
33. Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad. **UD 4**
34. Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad. **UD 4**
35. Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad. **UD 4**
36. 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. **UD 4**
37. Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos. **UD 4, 5, 7**
38. Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles. **UD 4**
39. Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas. **UD 2, 3, 4, 5, 6, 7**
40. Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas. **UD 5, 7**
41. 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. **UD 5, 7**
42. Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios. **UD 5, 7**
43. Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención. **UD 5, 6, 7**
44. Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa. **UD 4**
45. Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal. **UD 5, 7**
46. Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros. **UD 5, 6, 7**
47. Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica. **UD 6**
48. Se han seleccionado los indicadores de evaluación. **UD 6**
49. 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. **UD 6**

50. Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro. **UD 6**
51. Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto. **UD 7**
52. Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información. **UD 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7**
53. Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica. **UD 6, 7**

6.2. Procedimiento de evaluación y recuperación

Para el grupo de 2º se realizarán 4 sesiones de evaluación: 1 sesión de evaluación inicial; 2 sesiones de evaluación parcial, 1 sesión de evaluación final.

El alumno que sea calificado negativamente en el primer o segundo trimestre, realizará una prueba de recuperación antes de iniciar el módulo Formación en Centros de Trabajo.

Aquellos alumnos calificados negativamente, tras la prueba de recuperación, no podrán incorporarse a la FCT y continuarán el régimen ordinario de clases hasta el 22 de junio. El profesor propondrá una serie de actividades de refuerzo, realizando una prueba escrita teórica y/o práctica a finales del mes de junio en 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 será fechadas en 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.

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.

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:

- Las calificaciones se ponderarán de la siguiente manera:
 - 70% conceptos: 7p
 - 20% procedimientos: 2p
 - 10% actitudes: 1p
- La calificación global mínima para superar el módulo será del 50% en cada contenido.
- 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 con los que vamos a trabajar este módulo durante el presente curso escolar no incluye a ningún alumno con necesidades educativas especiales, 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.

9. BIBLIOGRAFÍA.

Libro de texto: El juego infantil y su metodología. 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.
- Biblioteca del departamento relacionada con los contenidos.