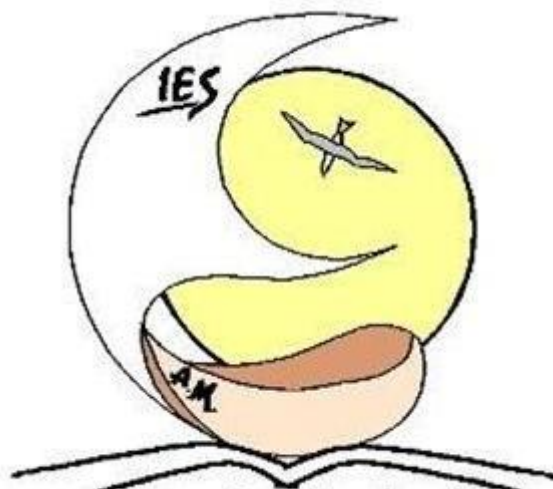


**PROGRAMACIÓN DEL MÓDULO:
EL JUEGO Y SU METEOROLOGÍA (JYM)
(2º CURSO)
C.F.G.S. DE "EDUCACIÓN INFANTIL"**



Antonio Machado
IES ANTONIO MACHADO
(CURSO 2019 – 2020)
PROFESORA DEL MÓDULO:
MARÍA DEL CARMEN GONZÁLEZ BERISTAIN

Co

Módulo	EL JUEGO Y SU METODOLOGÍA
Año académico	2019-2020
Ciclo formativo	CFGS EUDCACIÓN INFANTIL
Curso	2º

Duración total del Módulo (en horas)	189
Horas semanales	9
Profesorado: MARÍA DEL CARMEN GONZÁLEZ BERISTAIN	Firma

Revisado por el/la Jefe/a del Departamento Didáctico.		
Jefe/a del Departamento Didáctico.	Fecha	Firma

2ª Revisión del Jefe/a de Departamento Didáctico		
Jefe/a de Departamento Didáctico	Fecha	Firma

ÍNDICE

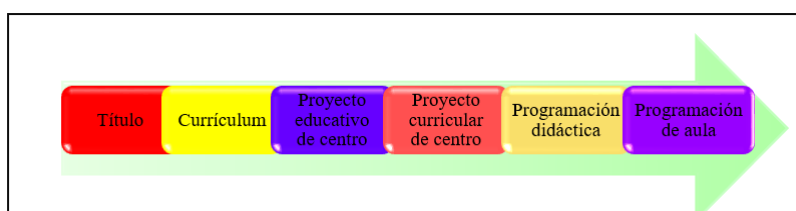
1. **NORMATIVA REGULADORA**
2. **INTRODUCCIÓN**
3. **ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS**
4. **OBJETIVOS GENERALES ASOCIADOS AL MÓDULO**
5. **COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES**
6. **OBTENCIÓN DE UNIDADES A PARTIR DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE**
7. **TEMPORALIZACIÓN**
8. **CONTENIDOS BÁSICOS**
9. **EVALUACIÓN**
10. **METODOLOGÍA**
11. **ELEMENTOS TRANSVERSALES**
12. **INTERDISCIPLINARIEDAD E INTERDISCIPLINARIEDAD**
13. **ACCIÓN TUTORIAL**
14. **MATERIALES Y RECURSOS**

1º NORMATIVA REGULADORA: título y currículo

- 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 de 9 de octubre de 2008, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Educación Infantil.

2º INTRODUCCIÓN

La programación didáctica que a continuación se desarrolla, está enmarcada dentro de la Formación Profesional Inicial, formación reglada de tipo polivalente dentro del Sistema Educativo Español. En este documento, de carácter flexible, se hace referencia al Título de Formación Profesional de *Técnico en Educación Infantil*, que es un Ciclo de Grado Superior enmarcado dentro de la familia profesional de *Servicios Socioculturales y a la Comunidad*. Conforme a lo establecido para elaborarla se han tenido en cuenta otros documentos del centro educativo del 2º nivel de concreción y al planteamiento curricular de las Administraciones Educativas (1er nivel de concreción).



3º ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

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.

4° OBJETIVOS GENERALES ASOCIADOS AL MÓDULO

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.

5° COMPETENCIAS PERSONALES, PROFESIONALES Y SOCIALES ASOCIADAS

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.

6 ° OBTENCIÓN DE UNIDADES A PARTIR DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE (RA)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	UNIDADES
<p>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.</p>	<p>U.T. 1 El juego y su metodología en el contexto de la educación infantil.</p>
<p>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.</p> <p>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</p> <p>RA 4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.</p>	<p>U.T.2 Diseño de espacios lúdicos dentro y fuera del centro escolar</p>
<p>RA 5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.</p> <p>RA 6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados</p>	<p>U.T. 3 Anfitriones del juego</p>

U.T.- 1		TEMPORALIZACIÓN
U.T. 1 El juego y su metodología en el contexto de la educación infantil.		35 Hrs.
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
RA 1	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	
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Concepto y naturaleza del juego infantil. • Teorías del juego: tipos y clases. • El juego y el desarrollo infantil en las 4 dimensiones: afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora. • Juego y aprendizaje escolar. • El modelo lúdico y sus características: análisis de las técnicas y recursos. • La importancia del juego en el desarrollo infantil. • Valoración del juego en la intervención. 		

U.T.- 2		TEMPORALIZACIÓN
Diseño de espacios lúdicos dentro y fuera del centro escolar		80 Hrs.
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
RA 2	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	

RA 3	<p>a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>d) Se han recopilado juegos tradicionales y actuales relacionándolos con la edad.</p> <p>e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.</p> <p>f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.</p> <p>g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención</p>
RA 4	<p>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.</p> <p>b) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.</p> <p>c) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>d) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.</p> <p>e) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.</p> <p>f) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.</p> <p>g) 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>h) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.</p> <p>i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.</p>

CONTENIDOS

- Concepto de animación infantil: principios, objetivos y modalidades.
- Espacios lúdicos interiores y exteriores: análisis de sus instalaciones y necesidades de la infancia.
- La ludoteca y el sector productivo de la oferta lúdica: hoteles, aeropuertos, hospitales, etc.
- Normativa vigente sobre la seguridad en los espacios lúdicos
- El juego infantil en el ámbito rural vs el ámbito urbano.
- Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos.
- Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego.
- Adaptación de los recursos y ayudas técnicas referidas al juego.
- Las nuevas tecnologías como herramienta de información y planificación.
- El patio de la escuela infantil como espacio educativo inclusivo y sostenible.
- El juego heurístico: adaptación a diferentes etapas del desarrollo infantil.
- Diseño y planificación de actividades lúdicas grupales por franjas de edad.
- Clasificación y recopilación de juegos tradicionales y actuales.
- Selección de juegos por categorías: espacio, número de jugadores, tipo de juego, etc.
- Influencia de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación en los juegos y juguetes.
- Análisis de la influencia de los roles sociales en el juego.
- Análisis de los juguetes: características, función, edad, usos y capacidades que desarrolla.
- El marketing en el ámbito del juguete: alternativa al juguete comprado.
- Disposición y conservación de los materiales y los juguetes.
- Organización de los recursos y materiales.
- Normativa relativa al juguete: uso, seguridad y calidad.

U.T.- 3 Anfitriones del juego		TEMPORALIZACIÓN 74 Hrs.
RA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
RA 5	<p>a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.</p> <p>b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.</p> <p>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.</p> <p>d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.</p> <p>e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención</p> <p>f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.</p> <p>g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.</p> <p>h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p>	
RA 6	<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.</p> <p>g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica</p>	
CONTENIDOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Implementación de actividades lúdicas. • Jornada de juegos con grupos escolares en el patio de la escuela. • Adaptación de las actividades lúdicas en función de las necesidades de la persona o el colectivo objetivo. • Diseño de talleres infantiles y fiestas. • Taller de elaboración de juguetes reciclados. • El rol del educador/a en la intervención: su intervención y la seguridad de los participantes. • Valoración del juego como recursos para la integración y la convivencia. • La evaluación: objetivos, indicadores e instrumentos. • Técnicas e instrumentos de evaluación de situaciones lúdicas: la observación y las nuevas tecnologías. • Recogida, análisis y tratamiento de los datos: las nuevas tecnologías. • Diario de trabajo. • Informe de memoria final. • La reflexión acción. 		

7º TEMPORALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE TRABAJO

GRUPO CATEGORÍA TEMÁTICA	UNIDAD TRABAJO	CATEGORIAS						
		HORAS UNIDAD	CONTENIDOS	TRABAJO GRUPAL	PRÁCTICA	REPASO	ACT. COMPEM-EXTRA	PRUEBA ESCRITA
Aproximación al contexto de la Educación Infantil	1	35	12	9	9	3	2	-
Seleccionar espacios, recursos, juegos y juguetes para diseñar y planificar actividades de juego: recrear un espacio.	2	80	25	25	25	3	2	-
Realizar actividades lúdicas en entornos reales y evaluarlas	3	74	10	26	26	2	10	-
TOTAL HORAS		189	47	60	60	8	14	0
Alumnado suspenso	0	12	-	-	-	12	-	-
Examen de recuperación	0	2	-	-	-	-	-	2
Pruebas prácticas rec.	0	8	-	-	8	-	-	-
TOTAL HORAS RECUPERACIÓN		22	0	0	8	12	0	2

EVALUACIONES		
1º (13/12/2019)	2º (13/04/2020)	FINAL (23/06/2020)
UT1-UT2	UT3	Recuperación
60% Módulo	40% Módulo	

8 ° CONTENIDOS BÁSICOS

Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa:

- Concepto y naturaleza del juego infantil.
- Teorías del juego. Tipo y clases.
- El juego y el desarrollo infantil.
- El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora.
- 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.

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. Análisis de la normativa vigente.
- 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.

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 actividades lúdicas atendiendo a criterios: Edad, espacios, rol del técnico, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.
- 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.

Determinación de recursos lúdicos:

- Funciones del juguete.
- Clasificación de los juguetes.
- Creatividad y juguetes.
- Selección de juguetes atendiendo a: edad, características personales, espacio, rol del educador o educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.
- 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.
- Implementación de actividades lúdicas:
- Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil.
- Aplicación de la programación a las actividades lúdicas.

Alternativas de intervención ante diferentes trastornos.

- 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.
- La promoción de igualdad a partir del juego.
- Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia.

Evaluación de la actividad lúdica:

- La observación en el juego. Instrumentos.
- Selección de indicadores.
- 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.
 - Análisis, interpretación de datos y elaboración de conclusiones.
 - Las nuevas tecnologías como fuente de información.
- Predisposición a la autoevaluación.

9º EVALUACIÓN

Siguiendo lo establecido en el artículo 2.5 de la Orden de 29 de septiembre de 2010 y en concordancia con los criterios establecidos por el departamento y por el centro educativo se establece lo siguiente:

Para esta programación diferenciamos tres momentos esenciales de evaluación: inicial, continua y final.

▪ **Evaluación inicial:** Diagnóstico para detectar el grado de desarrollo previo del alumnado en relación con los contenidos a tratar, será nuestro punto de partida curricular. Se llevará a cabo mediante una prueba escrita al inicio del curso y mediante una serie de cuestiones y actividades que se plantearán al principio de cada unidad de trabajo.

▪ **Evaluación continua:** Evaluación formativa, facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje e integrada en él, cuyas conclusiones parciales retroalimentan dicho proceso, potenciando la atención a la diversidad. Detectan posibles dificultades en la adquisición de los nuevos conocimientos, con el objeto de tomar las medidas educativas necesarias. Este tipo de evaluación se llevará a cabo mediante observación y la realización de pruebas orales y escritas en cada unidad.

▪ **Evaluación Final:** Al término del proceso, se realizará un análisis cuyo fin debe ser establecer el grado de consecución y alcance de los objetivos marcados. Servirá también para la toma de decisión sobre la promoción de cada alumno.

9.1.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

a) Proceso de evaluación continua:

- Se realizarán 2 sesiones de evaluación parcial, junto con la evaluación final.
- La evaluación final supondrá la calificación del proceso de enseñanza-aprendizaje individual de cada discente y por ello el módulo será calificado con un valor numérico entero comprendido entre el valor 1 y el valor 10 formado por la media ponderada de las tres evaluaciones. Superar el módulo implica obtener una calificación igual o superior al valor 5. Dicha media ponderada se hará con la siguiente fórmula: $60\% (\text{calificación } 1^{\text{a}} \text{ Ev.}) + 40\% (\text{calificación } 2^{\text{a}} \text{ Ev.})$
- Con respecto a las evaluaciones parciales serán calificadas en función de los diferentes resultados de aprendizaje alcanzados medidos mediante los instrumentos diseñados al efecto. Para cada evaluación parcial es necesario obtener una calificación igual o superior al valor 5 cuya media se obtendrá con la siguiente fórmula: $3\% (\text{calificación media obtenida en la elaboración de actividades escritas como reflexiones, diseño y planificación de actividades lúdicas, trabajos de investigación, etc.}) + 30\% (\text{calificación media obtenida en el diseño de actividades prácticas como exposiciones, elaboración de juguetes, diseño de espacios lúdicos, implementación de actividades lúdicas, etc.}) + 15\% (\text{calificación media obtenida en el portfolio de trabajos de clase del alumnado}) + 15\% (\text{calificación media obtenida en actividades de observación y memorias informativas}) + 10\% (\text{calificación media obtenida en el interés demostrado por el alumnado hacia la materia, la participación y la cooperación con sus iguales})$
- Según la Orden del 29 de septiembre de 2010, la evaluación de los aprendizajes del alumnado que cursa ciclos formativos será continua. Esto supone la asistencia regular a clase y la participación en las actividades programadas para los distintos módulos profesionales del ciclo formativo. Por tanto, el alumnado que cuyas faltas de asistencia le impidan participar en las actividades formativas que formen parte del proceso de evaluación no podrá ser evaluado de forma continua. Para recuperar aquellas actividades que no haya realizado, se habilitarán mecanismos de recuperación que diseñarán los docentes del departamento, en el apartado siguiente.

b) Proceso de recuperación:

- Habrá un único momento por evaluación parcial de recuperación de pruebas escritas y prácticas, no superadas, diseñado para adquirir los contenidos mínimos y los resultados de aprendizaje necesarios para la capacitación profesional del módulo.
- El alumnado que no supere alguna o todas las evaluaciones parciales continuará con

actividades lectivas hasta la fecha de finalización del régimen ordinario de clase, atendiendo de esta forma a las actividades de refuerzo planteadas para alcanzar los resultados de aprendizaje que suponen la superación del módulo.

- Finalizado este periodo de repaso se realizarán una serie de pruebas escritas y prácticas de recuperación de la materia no superada, que tendrán lugar durante la última semana lectiva del mes de junio:

- Con carácter general, no existen recuperaciones de actividades evaluables fuera de las ya establecidas, salvo casos muy excepcionales que deberán ser aprobados individualmente.

c) **Subida de notas:**

- El alumnado de este módulo que desee mejorar los resultados obtenidos tendrá obligación de asistir a clase y continuar con actividades lectivas hasta la fecha de finalización de régimen ordinario de clase. Al finalizar este periodo, realizarán un examen de toda la materia del módulo.

d) **Otras consideraciones:**

- Tanto en las actividades individuales como en las de grupos, la actividad no presentada no podrá ser evaluada y por tanto no se contará en la nota del apartado correspondiente. Para poder ser evaluado en estos indicadores se establece el siguiente sistema de recuperación de los criterios de evaluación no superados, por la no realización de la actividad concreta:

- Actividad de clase no realizada por ausencia justificada: se permitirá la entrega en un momento posterior.

- Exposición de trabajo no realizada por ausencia justificada: se hará una breve exposición ante el grupo de clase en un momento posterior.

- La entrega de trabajos fuera de plazo solo será permitida en supuestos de causa de fuerza mayor.

- En caso de no ser aplicables ninguna de las opciones anteriores, se realizará una prueba escrita o práctica de los resultados de aprendizaje no evaluados al finalizar cada evaluación parcial.

- Los criterios para la corrección de pruebas escritas de desarrollo son precisión, orden, claridad de conceptos, limpieza y lo más importante, una correcta expresión escrita. Por cada falta de ortografía se descontará 0,1 puntos, hasta un máximo de 1 punto, y por mala presentación se restará también hasta un máximo de 1 punto en total. En las pruebas escritas se anotará el valor de cada pregunta.

- No asistir a una prueba de evaluación (escrita o práctica) en el día señalado, aún en supuestos de causa justificada, supone la obligación de presentarse el día de la recuperación.

- Cualquier intento de copia o plagio detectado supondrá la invalidación de la prueba, la cual deberá ser recuperada en la fecha indicada para tal efecto, de repetirse esta forma de actuar supondrá recuperar todo el módulo en la convocatoria de junio.

- Para los casos de matrícula tardía el alumnado tendrá derecho a realizar cuantas pruebas evaluables hayan realizado el resto del grupo, ahora bien, estas se harán cuando se hayan terminado totalmente las adjudicaciones.

- Para aspectos no contemplados en este documento, se estará a lo recogido en la normativa de evaluación, y en el Plan de Centro, y a lo que decida el Departamento dentro de su ámbito discrecional.

- El equipo educativo mantendrá comunicación continua con alumnos/as, padres y madres, y si son menores de 18 años, con sus representantes legales, en lo relativo a la valoración del aprendizaje.

9.2.-INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Con el fin de realizar un proceso de evaluación equilibrado que contribuya a demostrar los resultados de aprendizaje obtenidos por el alumnado, se han diseñado los siguientes instrumentos y se ha establecido el peso total que tendrán dentro de la calificación.

ITEM	INSTRUMENTO	CRITERIO DE CALIFICACIÓN	PORCENTAJE
1	Actividades prácticas	Plantilla correctora/Rúbrica	30% de la nota
2	Actividades escritas	Plantilla correctora/Rúbrica	30% de la nota
3	Diario de observación	Plantilla correctora/Rúbrica	15% de la nota
4	Portfolio alumnado	Autoevaluación	15% de la nota
5	Interés por la materia	Rúbrica de observación	10% de la nota

Descripción de los ITEMS:

- 1. Actividades prácticas:** se utiliza para conocer el nivel de alcance de los resultados de aprendizaje más prácticos del módulo. Esta actividad de enseñanza-aprendizaje podrá realizarse de manera individual y en pequeño grupo y se evaluará tanto el trabajo grupal como la participación individual.
- 2. Actividades escritas:** se utiliza para conocer el nivel de alcance de los resultados de aprendizaje relacionado con contenidos globales del módulo. Esta actividad de enseñanza-aprendizaje se realizará de tanto de manera individual como en pequeño grupo y será evaluada de forma individual y grupal si procede.
- 3. Diario de observación:** se utiliza como estrategia de aprendizaje significativo y sirve para introducir al alumnado en la filosofía de la reflexión acción. Será evaluada de manera individual.
- 4. Portfolio alumnado:** el trabajo diario del alumnado se evaluará conforme se realiza y formará parte del proceso de evaluación continua, siendo además una manera de evaluar el alcance de los resultados de aprendizaje relacionados con las destrezas y las actitudes individuales..
- 5. Interés por la materia:** mediante la observación podemos valorar de manera continua la implicación del alumnado por la materia del módulo profesional; de esta forma podemos evaluar el alcance de los resultados de aprendizaje relacionados con las destrezas y las actitudes individuales.

10º METODOLOGÍA

10.1.- PRINCIPIOS METODOLÓGICOS:

La metodología didáctica debe buscar capacitar al alumnado para desempeñar las funciones consistentes en el diseño, planificación y evaluación de las intervenciones educativas que se llevarán a cabo con niños y niñas de 0 a 6 años. Por tanto, la metodología elegida para el desarrollo de esta programación, combina recursos didácticos disponibles a través de las nuevas tecnologías, con otros recursos más clásicos como las dinámicas de grupo o los juegos del rol, siendo una propuesta que responde a criterios de actualidad. El objetivo perseguido es diversificar las actividades planteadas para el desarrollo de cada unidad, con el fin de captar el interés del alumnado; en atención precisamente a la diversidad del aula donde conviven personas con diferentes capacidades, objetivos, motivaciones y rendimientos.

Estas consideraciones previas conforman la base para lograr un óptimo proceso de enseñanza-aprendizaje y se recogen gráficamente en la siguiente figura.

10.2.-ELEMENTOS METODOLÓGICOS.

La metodología prevista para el desarrollo estándar de las unidades que componen esta programación didáctica fomenta el trabajo en cooperación y permite al alumnado evaluar su propio conocimiento.

Los principios básicos en los que se fundamenta son la atención a la diversidad, las explicaciones claras y sencillas, una planificación y temporalización conocida por el alumnado con suficiente antelación y una selección de recursos motivadora que persiga el aprendizaje significativo y práctico. Dicha metodología se concreta de la siguiente manera:



- Como inicio de cada unidad está previsto establecer un debate y una lluvia de ideas con el fin de detectar los conocimientos previos del alumnado y adaptar el desarrollo de la unidad a dicho nivel de conocimientos.
- Seguidamente se planteará, en la medida de lo posible, una actividad online que despierte el interés por los contenidos generales de la unidad que se está trabajando.
- Posteriormente se explicarán los contenidos conceptuales, intercalando actividades con recursos didácticos atractivos para el alumnado como: material de creación propia en formato Power Point, visionado de fragmentos de películas, juegos para practicar los conocimientos, actividades interpretativas, análisis de viñetas con toque de humor, actividades en red, selección de textos científicos, visionado de anuncios televisivos, creación de un blog de clase con el conocimiento del grupo, trabajos de investigación, exposiciones de elaboración propia, etc.
- Durante el desarrollo de la unidad de trabajo se facilitará el trabajo individual o grupal en clase para la práctica y desarrollo de actividades que fomenten la función de apoyo a personas en situación de dependencia.
- Al finalizar la unidad, se propondrá al alumnado la realización de actividades de síntesis y de autoevaluación del conocimiento adquirido, que facilitarán la mejor comprensión del tema propuesto.
- Para finalizar con el proceso de enseñanza-aprendizaje; se procederá a la evaluación del mismo, siguiendo los criterios que detallamos en el apartado evaluación de la unidad.
- Asimismo, en cada categoría temática está previsto realizar una o varias actividades complementarias y/o extraescolares que permitan acercar al alumnado al mundo profesional.

10.3.-TIPOS DE ACTIVIDADES

Seleccionar actividades es, probablemente, una de las tareas que más dedicación requieren a la hora de programar; ya que el éxito de la programación radica, muchas veces, en realizar una buena selección. La normativa vigente es en cierto modo la que orienta dicha selección, pero son varias las preguntas que debe hacerse un docente para elegir unas actividades frente a otras: ¿Cómo es mi grupo de clase?; ¿Qué intereses tiene mi alumnado?; ¿Qué podemos conseguir al trabajar de esta forma?; ¿Cuándo es más conveniente introducir esta actividad?; ¿Cómo trabajar en clase este contenido?; etc. Por ello es recomendable, que además del propio contenido de la actividad se detalle un pequeño esquema con la siguiente información: justificación, objetivos, contenidos,

tareas, temporalización, resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.

A continuación se presenta la lista genérica de actividades de las cuales se irán seleccionando e incorporando las más adecuadas a cada unidad con el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje:

- Actividades de *evaluación previa*: permiten entender al alumnado y plantear los contenidos.
- Actividades de *iniciación*: sirven de sensibilización sobre los contenidos del tema a tratar.
- Actividades de *motivación*: fomentan el interés sobre los contenidos del tema.
- Actividades de *consolidación*: sirven para recordar los contenidos trabajados el día anterior.
- Actividades de *desarrollo del tema*: introducción, construcción y manejo significativo de conceptos.
- Actividades de *recapitulación*: mapas conceptuales, esquemas y resúmenes de lo tratado, actividades de relación y estudios comparativos, análisis de los resultados obtenidos y posible corrección, creación de un blog con reflexiones personales, etc.
- Actividades *prácticas*: propias de este módulo profesional que fomentan el aprendizaje significativo en las tareas propias del ámbito de la atención a las personas en situación de dependencia.
- Actividades de *refuerzo*: sirven para afianzar los contenidos y ofrecen una mejor atención a la diversidad.
- Actividades de *ampliación*: sirven para motivar al alumnado aventajado y dar la posibilidad al resto de saber que hay más profundidad en el temario, en pro de la atención a la diversidad.
- Actividades que estimulen el *hábito de la lectura* y la *capacidad de expresarse* correctamente en público.
- Actividades que fomenten el *trabajo en equipo* mediante representaciones teatrales, foro-debate colectivo, trabajos cooperativos y construcción del blog.
- Trabajos por *proyectos* que impliquen la coordinación con otros *departamentos didácticos*
- Actividades que contemplen contenidos de *Andalucía*.
- Actividades que promuevan la práctica real y efectiva de la *igualdad* entre hombres y mujeres
- Actividades que analicen problemas de la vida diaria o *estudios de casos prácticos*
- Actividades para la *educación en valores*.
- Actividades que fomenten el uso de las *nuevas tecnologías*.
- Actividades para enriquecer el *glosario* con vocabulario específico.
- Actividades fundamentadas en el principio de las "*Inteligencias múltiples*" de Gardner.
- Actividades complementarias y, o extraescolares.
- Actividades para *conmemorar* días especiales.
- *Exposiciones individuales o grupales*: para mejorar las destrezas comunicativas.

10.4.- ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS

Como se ha comentado estas actividades sirven para complementar, enriquecer y consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello desde el departamento de Servicios a la comunidad se ha previsto planificar una serie de charlas de expertos y actividades fuera del centro educativo que serán programadas, implementadas y evaluadas tanto por el equipo docente como por el alumnado, con el objetivo de incentivar su participación. Por otra parte, también se realizarán invitaciones a expertos relacionados con la materia.

Las actividades complementarias son de carácter obligatorio siempre que sean dentro del horario académico. De no asistir a las mismas, el alumnado deberá permanecer en el centro realizando otras actividades que el profesorado considere oportuno. La no asistencia a las mismas o la no permanencia en el centro computará como falta de asistencia.

Para el presente curso escolar se ha realizado una pequeña selección que está pendiente de concretar, en cuanto a fechas y horarios, con los responsables de las empresas colaboradoras. Todas estas actividades quedan recogidas en la programación de departamento y coordinadas en colaboración con el Departamento de Actividades Complementarias y Extraescolares del nuestro centro educativo

La previsión realizada consiste en:

- Visita al espacio infantil de **pedagogía activa** “Mamá Tierra”, Conil de la Frontera.
- Visita a la escuela infantil “**Fundamentals**” de sotogrande
- Visita **escuela infantil municipal** “Nelson Mandela”, San Roque.
- Visita a **centros comerciales** de la zona y **jugueterías**.
- Visita a una **granja escuela**.
- Visita a la **ludoteca hospitalaria**.
- Visita a las instalaciones de Coordinadora Abril relacionadas con la **atención temprana**.
- Visita a las instalaciones de la **futura guardería del Saladillo**.
- Visitas a distintas guarderías de las localidades cercanas para comparar **metodologías e instalaciones** (escuelas infantiles municipales, escuelas infantiles subvencionadas, escuelas infantiles privadas, etc.) (Propuesta orientativa: Meblis, Clara Campoamor, Little School English, etc...)
- Invitación a nuestro patio de la escuela y a **talleres a grupos de colegios de educación infantil** de la zona.
- **Celebración de días festivos especiales, efemérides y convivencias** (Ejemplo: Halloween, Día de la Paz, Día de Andalucía, Día de la Alimentación, Día de la Discapacidad, Día de la Lectura, etc.). Se prepararán actividades diversas relacionadas con cada una de estas fechas.
- **Feria de Ciclos Formativos:** el alumnado participará en la organización y durante el desarrollo de la Feria de Ciclos Formativos que se celebrará en el 3er trimestre en nuestra localidad. Para ello, se trabajará en la elaboración de materiales, adorno de stands y recibimiento de visitantes.
- Participación en distintos eventos organizados por la Comunidad Educativa.

11º ELEMENTOS TRANSVERSALES

Tal y como se desprende del art. 39 y 40 de la Ley 17/2007 de Educación en Andalucía los **elementos transversales** se presentan como un conjunto de contenidos que interactúan en todos los módulos del currículo del ciclo formativo y su desarrollo afecta a la globalidad del mismo. Hablamos por tanto de una serie de elementos de aprendizaje globalizado que deben impregnar la actividad docente y estar presentes en el aula de forma permanente, ya que se refieren a problemas y preocupaciones fundamentales en la sociedad. Por otro parte, los contenidos de Cultura andaluza estarán presentes de una manera o de otra en todas las unidades, ya que siempre se intentará relacionar el tema a tratar con los recursos disponibles en la zona.

Mayoritariamente se han programado actividades de grupo (debates, coloquios, mesas redondas...) para trabajar los elementos de tipo transversal a lo largo del curso escolar, siendo las efemérides uno de los mejores momentos para incluir estos contenidos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; no obstante, también se prestará atención cuando surjan de forma espontánea. Dichos contenidos son los que se detallan a continuación:

Educación moral y cívica: derechos humanos, valores de una sociedad libre y democrática.

Educación para la igualdad: respeto a la interculturalidad, a la diversidad.

Educación para la igualdad en ambos sexos.

Educación para la paz: no violencia, resolución de conflictos, respeto y tolerancia.

Educación para la salud: hábitos de vida saludable y deportiva.

Educación para el consumo: consumo responsable y conocimiento de los derechos del consumidor.

Educación ambiental: cuidado con el medio ambiente.

Educación vial: seguridad y respeto a las normas.

Educación para el ocio: utilización responsable del tiempo libre y del ocio.

Cultura andaluza: el medio natural, la historia, la cultura y otros hechos diferenciadores de Andalucía.

12º INTERDISCIPLINARIEDAD E INTRADISCIPLINARIEDAD

Se ha mencionado que uno de los objetivos de la formación profesional es capacitar al alumnado para el ejercicio de la práctica profesional. Dicha práctica no está compartimentada, y todos los saberes que el alumnado haya ido adquiriendo se pondrán en funcionamiento a la vez. Para contribuir a esto podemos utilizar la estrategia de realizar actividades de enseñanza-aprendizaje con otros módulos de este ciclo profesional en los que el alumnado está matriculado o con el que comparta contenidos comunes.

De esta forma se han programado las siguientes actividades a realizar de manera conjunta con el alumnado del módulo de “Expresión y comunicación” que consistirá en diseñar espacios lúdicos y talleres que sirvan para las distintas formas de expresión comunicativa, con el alumnado del módulo de “Habilidades sociales” se ha previsto realizar un taller lúdico sobre las emociones y con el alumnado del módulo de “Empresa” se ha previsto realizar un presupuesto para la realización de un patio de escuela.

Por otro lado, se pretende plantear una propuesta al resto del profesorado de nuestro centro para animarles a participar con el alumnado al que le imparten clase en el proyecto de trabajo de elaboración de un patio de escuela o en las actividades lúdicas diseñadas en el mismo.

Finalmente es relevante comentar que dentro del propio módulo profesional se han agrupado los contenidos por bloques temáticos y de esta forma queda recogida la interdisciplinariedad de la materia, ya que el aprendizaje de determinados contenidos como los relativos a la metodología del juego de la unidad 1 la etapa del desarrollo humano con respecto a la dimensión lúdica, son fundamentales para abordar el resto de los contenidos del módulo; especialmente en lo referido al diseño e implementación de actividades lúdicas en la infancia.

13º ACCIÓN TUTORIAL

La persona designada para realizar las labores de tutoría del alumnado es la que coordina y recoge las aportaciones y sugerencias de toda la comunidad educativa, siendo su actuación integradora y equilibradora del proceso educativo. Resultando por tanto su labor una pieza clave dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, conforme figura en los artículos 90 y 91 del Decreto 327/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los institutos de educación secundaria, donde expresamente se recoge que los/as tutores/as ejercerán la dirección y orientación del aprendizaje del alumnado y el apoyo en su proceso educativo en colaboración con las familias. Por tanto se entiende que la acción tutorial está sujeta a una actuación educativa programada denominada Plan de Orientación y Acción Tutorial.

Por otro lado, sabemos que dentro del actual sistema educativo, las familias constituyen una pieza clave, y por ello es necesario establecer una forma de colaboración familia-escuela para alcanzar una verdadera calidad en la educación, tal como viene reflejado en el artículo 91 de la LOMCE y en el artículo 29 de la Ley 17/2007, de 10 de diciembre de educación de Andalucía.

14º MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

Los materiales y recursos didácticos tendrán la finalidad de ayudar y servir de apoyo a las explicaciones que se darán en cada unidad de trabajo. Por ello la selección de los materiales se realizará teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Enfoque del aprendizaje usado
- Disponibilidad de los recursos
- Conocimiento y capacidad de la profesora sobre los materiales
- Rentabilidad frente a otros recursos
- Objetivo que pretenden cumplir

En cuanto a los espacios contamos con el aula de segundo curso que cuenta con mesas, sillas y

ordenadores, pero también disponemos del aula taller y de todo el recinto escolar, especialmente los patios y las instalaciones deportivas.

En relación con la bibliografía de aula en el departamento contamos con varios libros de texto de distintas editoriales, así como manuales de metodología didáctica. Por otro lado, también se han seleccionado diferentes materiales audiovisuales con contenido relacionado con este módulo profesional.

Dentro del material de uso diario en clase se ha previsto utilizar diferentes pinturas, de texturas diversas, cartulinas, papeles de distintas texturas y acabados, lanas, tijeras, pegamento, tejidos, etc. El total del material a utilizar en este módulo es tan variado que describirlo sería una labor interminable, ya que cualquier elemento de nuestro entorno puede ser susceptible de formar parte de una actividad de enseñanza-aprendizaje diseñada para el alumnado infantil.

El libro de texto recomendado al alumnado es: Romero y Gómez (2016). EL juego infantil y su metodología Altamar. Así mismo se requiere que el alumnado disponga de material propio para anotar las explicaciones de clase y realizar las tareas requeridas y un cuaderno denominado índice donde anotara el vocabulario técnico. Por último, resulta recomendable disponer de un almacenamiento externo tipo pen drive o un almacenamiento remoto.