

1.- Cuadro identificativo

Programación Curso 2021-22

Ciclo: Educación Superior (GS) EDUCACIÓN INFANTIL. 1º Curso

Modulo Profesional: EL JUEGO Y SU METODOLOGÍA

Código: 0013. (12 ECST)

Horas: 200h (6 h semanales)

Profesor: Aida López Uría

Basado en: Decreto 12/2010, de 26 de febrero, por el que se establece la estructura básica del currículo del ciclo formativo de Técnico Superior en Educación Infantil y su aplicación en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2.- Unidades de competencia a las que está asociado

UC 1030_3 : Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.

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.- Relación de unidades de Trabajo, bloques de contenido, horas asociadas y secuenciación programada:

Bloques de Contenido	Unidades de Trabajo	Horas	Secuenciación	Resultados de Aprendizaje Asociados (R.A.)
I	UT 1: Aproximación teórica al juego.	30	septiembre- octubre	1
I	UT 2.- El juego en el desarrollo infantil.	20	octubre- noviembre	1 y 4
II	UT 3.- Juguetes.	25	noviembre	4
II	UT 4.- Actividades lúdicas en el centro escolar.	30	diciembre	1 y 2
II	UT 5.- El juego en las actividades complementarias y extraescolares.	20	enero	2 y 3
III	UT 6.- Programación e intervención.	20	enero	6
III	UT 7.- Evaluación de la actividad lúdica.	20	febrero	6
III	UT 8.- Integración social a través del juego.	15	marzo- abril	5

III	UT 9.- Proyectos lúdicos y recreativos de intervención para la infancia.	20	mayo-junio	2 y 5
-----	--	----	------------	-------

NOTA: La distribución tendrá un carácter abierto a posibles modificaciones y ajustes, en base a criterios de organización y fechas marcadas por la Consejería de Educación y adaptación a las características del grupo-clase, así como a las actividades sugeridas que se llevarán a cabo todas o parte según el grupo-clase u otras circunstancias específicas.

Para adquirir estas capacidades se deberá estructurar el contenido del módulo en torno a tres bloques de contenidos:

- BLOQUE I: Consistirá en un tema introductorio sobre las teorías del juego y el desarrollo infantil. Este bloque constará de los dos primeros temas.

- BLOQUE II: Estará compuesto por tres unidades de trabajo, y en él se abordarán aspectos relativos a la identificación de los diferentes juegos y juguetes.

- BLOQUE III: Estará compuesto por cuatro unidades de trabajo, y en él se abordarán las diferentes estrategias para programar e intervenir, así como el desarrollo de proyectos lúdicos y las actuaciones necesarias para trabajar en los mismos.

5.- Relación de Unidades de Trabajo:

Bloque Formativo 1	UT 1: Aproximación teórica al juego.
Resultado de Aprendizaje: 1	1. Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorando su importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
------------------	-------------------	----------------------------------	--------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el concepto de juego y de otros elementos ligados a él. - Conocer las diferentes teorías sobre el juego que han ido surgiendo a lo largo de la historia. - Identificar el juego como una estrategia metodológica según las diferentes teorías educativas. - Establecer similitudes y diferencias entre las diferentes teorías del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - El juego y el desarrollo infantil. - El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora. - Teorías del juego. Tipo y clases. - Juego y aprendizaje escolar. - El modelo lúdico. Características. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de los contenidos conceptuales de esta unidad temática. • Elaborar una definición de juego. • Debate: conveniencia de utilizar el sustantivo “juego” o el verbo “jugar”, como sugieren Piaget y otros autores. • Buscar información sobre el concepto y las teorías del juego. • Debatir y poner en común las características del juego. • Atribuir a cada una de las teorías del juego a su autor correspondiente. Juegos inventados por el alumnado. • Comentario de textos/vídeos de autores o teorías que hablen del juego. • Debatir en grupo sobre la importancia del juego en la vida de las personas. • Identificar juegos que aparezcan representados en imágenes de carácter histórico-artístico, como el cuadro <i>Juegos de niños</i> de Brueghel. • Reflexionar sobre los significados simbólicos, políticos, religiosos, etc., del juego. • Confeccionar un listado de frases o palabras que pueden estimular o inhibir el desarrollo del niño a través del juego. • Sintetizar en un mapa conceptual los aspectos fundamentales del modelo lúdico. • Reflexiones sobre el libro “Peligro niños” de Tonucci. 	<ul style="list-style-type: none"> a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas. b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil. c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil. d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje. e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego. f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil. 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.
---	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none">• Exposición de biografías de autores de la Escuela Nueva para niños de infantil.• Visualización de videos de Mar Romera, Francesco Tonucci y Peter Gray en referencia al juego.	j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.
--	--	---	--

Bloque Formativo 1		UT 2.- El juego en el desarrollo infantil.	
Resultado de Aprendizaje: 1 y 4		1. Planifica la intervención en la unidad de convivencia, relacionando los modelos de intervención social 4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de	
OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> - Analizar la evolución del juego durante el desarrollo infantil. - Analizar la importancia del juego en el desarrollo infantil. - Valorar la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa. 	<p>Análisis de las técnicas y recursos del modelo lúdico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de conciencia acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil. - Valoración del juego en la intervención educativa. <p>Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La animación como actividad socioeducativa en la infancia 	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas antes de hacer una pequeña presentación de la unidad. • Exposición de los contenidos conceptuales de esta unidad temática, • Preparar una exposición dirigida a padres-madres sobre la importancia del juego. • Reflexiones sobre el libro “Peligro niños” de Tonucci. • Buscar información en Internet sobre distintos tipos de juego. • Ejercicio individual • Debates, mesas redondas, puestas en común, etc. • Talleres como forma de elaborar materiales de juego: taller de juegos, fabricación de juegos con productos diversos, taller de marionetas... secuenciado por edades. • Cuadro resumen del desarrollo infantil y sus posibilidades de juego. • Reflexión del papel del adulto en el juego infantil. • El Cesto de los Tesoros. Preparación y exposición en clase. • El Juego Heurístico. Dirigir una sesión de juego heurístico para un grupo de niños de 2 años de edad. 	<ul style="list-style-type: none"> a) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil. b) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil. c) 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. d) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información. e) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad. f) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad g) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad. h) 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.
--	--	--	---

Bloque Formativo 2	UT 3.- Juguetes.
Resultado de Aprendizaje: 4	4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
------------------	-------------------	--------------------------------------	------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Analizar diferentes tipos de juguetes. - Enumerar y clasificar diferentes juguetes. - Establecer criterios para la disposición, utilización y conservación de los juguetes. - Elaborar un dossier de juguetes infantiles y juegos tradicionales según la edad. - Identificar juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad. - Analizar las influencias sobre los juguetes. - Crear juguetes con materiales reciclados. - Valorar las nuevas tecnologías como fuente de información. 	<p style="text-align: center;">Determinación de recursos lúdicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funciones del juguete. - Clasificación de los juguetes. - Creatividad y juguetes. - Selección de juguetes para distintos espacios - Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes. - La organización de los recursos y materiales. - El recurso lúdico: generación y renovación. - Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juguetes infantiles. - Influencia de los roles sociales en los juguetes. - Legislación vigente sobre juguetes: identificación e interpretación de 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición contenidos de esta unidad. • Debatir sobre qué objetos pueden considerarse juguetes y cuáles no. • Buscar información en Internet sobre la historia del juguete. • Visitar un museo de juguetes antiguos vs visita juguetería. • Traer a clase algún ejemplo de juguete artesanal o buscar imágenes al respecto. • Buscar juguetes de otros países y/o de otras culturas. ¿cómo se juega en otros países? ¿Cómo se juega en otras metodologías? (Montessori, Waldorf, Reggio Emilia, Pedagogía Pikler, Método Aucoutier, Escuela Bosque...) • Debate ¿estás de acuerdo en que la conexión afectiva entre el niño y el juguete era mucho más intensa con los juguetes tradicionales o artesanales que con los juguetes actuales? • Clasificar en el aula varios tipos de juguetes según el sistema ESAR. • Clasificación de la actividad lúdica según diferentes criterios. • El juguete creado con material natural (madera...). • Enumerar y clasificar diferentes juguetes, • Confección de ficheros de recursos. 	<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 han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.</p> <p>d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.</p> <p>e) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.</p> <p>f) Se han enumerado y clasificado diferentes juguetes atendiendo a los criterios de: edad, espacio de realización, rol del educador o educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.</p> <p>g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.</p> <p>h) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.</p> <p>i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.</p>
---	---	---	---

	normas de seguridad y calidad.		
--	--------------------------------	--	--

Bloque Formativo 2		UT 4.- Actividades lúdicas en el centro escolar.	
Resultado de Aprendizaje: 1 y 2		<ol style="list-style-type: none"> 1. Planifica la intervención en la unidad de convivencia, relacionando los modelos de intervención social. 2. Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equidad en la animación infantil. 	
OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<ul style="list-style-type: none"> - Enumerar y clasificar diferentes actividades lúdicas atendiendo a diferentes criterios. - Recopilar diversos tipos de juegos relacionándolos con la edad. - Tener en cuenta el momento evolutivo de los niños en el diseño de las actividades lúdicas. - Relacionar el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan. - Valorar la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención. - Valorar las nuevas tecnologías como fuente de información. 	<p>Planificación de actividades lúdicas.</p> <p>-</p> <p>Justificación del juego como recurso educativo.</p> <p>- El proceso de análisis de destinatarios.</p> <p>- Elementos de la planificación de actividades lúdicas.</p> <p>- Los materiales y los recursos lúdicos utilizados en los juegos escolares y extraescolares.</p> <p>-</p> <p>Clasificación de los juegos: tipos y finalidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de contenidos de esta unidad. • Las fiestas escolares (día de la madre, Navidad, carnavales...) • Aplicar técnicas de análisis de la realidad a un caso práctico. • Enumerar juegos y actividades que no precisan de juguetes o de material lúdico para poder realizarse. • Debate: conveniencia de realizar juegos cooperativos, no bélicos, no sexistas, de educación ambiental, etc. • El trabajo por rincones: matemáticas, lenguaje, conocimiento del medio, creatividad, arte, juego simbólico... • Organización del material a través de cajas y recipientes debidamente etiquetados. • Clasificar el juego psicomotor y sus materiales. Poner en práctica. • El juego didáctico según Decroly. • Juegos en otros idiomas. Canciones. • Juegos de falda y de tradición oral. • Juegos de creatividad, reconocimiento y búsqueda. • Juegos con nuevas tecnologías. Lectura de artículos y posterior debate. 	<p>a) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>b) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.</p> <p>c) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.</p> <p>d) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.</p> <p>e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico</p> <p>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.</p> <p>g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos</p> <p>j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.</p> <p>k) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.</p>
--	---	--	---

Bloque Formativo 2	UT 5.- El juego en las actividades complementarias y extraescolares.
Resultado de Aprendizaje: 2 y 3	<p>2.- Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equi animación infantil.</p> <p>3.- Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el mo</p>

OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
------------------	-------------------	--------------------------------------	------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Establecer espacios de juego teniendo en cuenta diferentes criterios. - Valorar las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos. - Definir los criterios de selección de materiales, actividades, organización y recogida de materiales, técnicas de evaluación y elementos de seguridad. - Valorar la importancia de generar entornos seguros. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. Implementación de actividades lúdicas. - Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil. - Aplicación de la programación a las actividades lúdicas. - Materiales lúdicos y juguetes. Elaboración. - Preparación y desarrollo de fiestas infantiles, salidas extraescolares, campamentos, talleres, proyectos lúdicos y recreativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de contenidos de esta unidad. • Juegos cooperativos y competitivos de patio. • Talleres como forma de elaborar materiales de juego: fabricación de juegos con productos diversos, taller de marionetas... • Buscar información en Internet sobre actividades lúdico-educativas o de interpretación del patrimonio llevadas a cabo en museos, parques arqueológicos o espacios monumentales, como las que se muestran en esta unidad. • Elaborar un listado de actividades extraescolares frecuentes en las escuelas y centros de educación infantiles. • Debate: ¿consideras que todas las actividades de animación infantil tienen como objetivo la educación del ocio? • Organizar una fiesta infantil basada en un centro de interés. • Planificar la misma salida 	<ul style="list-style-type: none"> 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.
--	--	---	--

		extraescolar de tres maneras diferentes.	
--	--	--	--

Bloque Formativo 3	UT 6.- Programación e intervención.
Resultado de Aprendizaje: 6	6.- Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
------------------	-------------------	--------------------------------------	------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico. - Valorar las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdicos. - Tener en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico. - Valorar la adecuación de las actividades a los objetivos propuestos. - organizar espacios, recursos y materiales adecuándolos a los destinatarios. 	<ul style="list-style-type: none"> - Objetivos y modalidades de la animación infantil - Elementos de la planificación de proyectos lúdicas. - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de contenidos de esta unidad. • Normativa de escuelas de educación infantil de cero a tres y de tres a seis años. Comparación, reconocimiento de bloques, contenidos y objetivos. • Realizar una recopilación de juegos de falda y de traición oral. • Caso práctico. • Definir los objetivos y contenidos de un juego reglado para niños de 4 años relacionándolo con la normativa actual. • A partir de un juego de reglas organiza los espacios, recursos, material necesario y elabora un guión de cómo explicarías el juego y su intervención. • Debate: La intervención del educador en el juego de los niños. • Resolución de conflictos en el cesto del tesoro. Caso práctico. • Estrategias para favorecer situaciones lúdicas. Caso práctico 	<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>
--	--	---	---

Bloque Formativo 3	UT 7.- Evaluación de la actividad lúdica.
Resultado de Aprendizaje: 6	6.- Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
------------------	-------------------	--------------------------------------	------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica. - Seleccionar los indicadores de evaluación. - Aplicar distintas técnicas e instrumentos de evaluación a distintas situaciones lúdicas. - Elegir y aplicar la técnica adecuada según la finalidad del registro. - Extraer las conclusiones y explicar las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto. - Valorar el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información. 	<p>Evaluación de la actividad lúdica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La observación en el juego. Instrumentos. - Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil. - Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo. - Diferentes instrumentos de observación. - Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto. - Las nuevas tecnologías como fuente de información. - Predisposición a la autoevaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de contenidos de esta unidad. • Analizar los criterios de evaluación propuestos para la etapa de educación infantil en la legislación vigente. • Identificar distintos tipos de observación en varios casos prácticos. • Sintetizar en un esquema o mapa conceptual las fases de la observación. • Reflexionar sobre una serie de cuestiones básicas acerca de la observación, tales como: ¿cuál es el mejor momento para observar a los niños? ¿cuál puede ser la mejor forma de registro en Educación Infantil? ¿cuáles son los puntos más importantes de un informe de observación? • Realizar un test de autoevaluación de las propias competencias animadoras, estilo educativo, actitudes personales, habilidades comunicativas, etc. • Grabarse en vídeo durante la realización de una actividad de animación infantil de unos siete minutos aproximadamente, y después autoevaluarse, de forma crítica pero constructiva, a partir del visionado de la grabación: analizar el lenguaje utilizado, los gestos, los materiales, etc. 	<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>
--	---	---	---

		<ul style="list-style-type: none">• Cómo evaluar el juego de los rincones.	
--	--	--	--

Bloque Formativo 3	UT 8.- Integración social a través del juego.
Resultado de Aprendizaje: 5	5.- Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
------------------	-------------------	----------------------------------	--------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Tener en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas. - Justificar la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas. - Identificar los trastornos más comunes y las alternativas de intervención. - Valorar la importancia de generar entornos seguros. - Reconocer la importancia de l juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aspectos organizativos y legislativos. - La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas. - Análisis de estrategias para favorecer situaciones lúdicas. - La promoción de igualdad a partir del juego. - Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de contenidos de esta unidad. • Debatir sobre qué se entiende por diversidad, cómo se vive en España la diversidad, si hay algún tipo de discriminación, etc. • Definir qué es la Atención a la Diversidad. Reflexionar sobre si es posible aplicarla en una escuela infantil. Marco legal. • Buscar información en Internet sobre programas, actividades y recursos de Atención a la Diversidad. • Definir qué es la Educación Especial. Enterarse de cómo es un centro de Educación Especial y qué tipos de programas y actividades llevan a cabo. • Averiguar qué porcentaje aproximado de niños y niñas inmigrantes están escolarizados en las escuelas infantiles de tu Comunidad Autónoma o localidad. • Responder a la pregunta ¿en qué puede beneficiar la diversidad social y cultural durante la etapa de Educación Infantil? • Reflexionar sobre esta cuestión: ¿hay suficiente diversidad de género entre los profesionales de la Educación Infantil? ¿en qué medida incide esta realidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados en los centros educativos? • Redactar un pequeño ensayo que justifique la importancia del juego como medio de adaptación social y recurso terapéutico. • Las ayudas técnicas (visita a la ONCE) • La importancia de generar entornos seguros. • Identificar los trastornos más comunes y las alternativas de intervención. • Búsqueda de un catálogo de juguetes que se comercialice para niños y niñas (coeducación, igualdad, convivencia). 	<ul style="list-style-type: none"> a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas. b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas. c) Se han organizado los espacios, recursos y materiales adecuándose a las características evolutivas de los destinatarios, en función de la edad de los mismos y acordes con los objetivos previstos. d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios. e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención. f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa. g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativa ajustándose a la planificación temporal. h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.
--	--	---	---

		<ul style="list-style-type: none">• Transformamos un juego tradicional en un juego cooperativo.	
--	--	---	--

Bloque Formativo 3	UT 9.- Proyectos lúdicos y recreativos de intervención para la infancia.
Resultado de Aprendizaje: 2 y 5	<p>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>5.- Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.</p>

OBJETIVOS	CONTENIDOS	METODOLOGÍA (Actuaciones)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
------------------	-------------------	--------------------------------------	------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> - Describir los principios, objetivos y modalidades de animación infantil. - Identificar los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil. - Analizar la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamientos, funciones que cumplen y personal. - Identificar las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico. - Aplicar los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico. - Establecer espacios de juego. - Definición de criterios. - Valorar las nuevas tecnologías. - Tener en cuenta la gestión y organización de recursos materiales y humanos. - Adaptar un proyecto-tipo de intervención lúdico-creativa. - Valorar la importancia de generar entornos seguros. 	<ul style="list-style-type: none"> - Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos. - Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos. - Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores. - Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego. - El uso de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico-recreativos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exposición de contenidos de esta unidad. • Elaboración de un proyecto lúdico-recreativo para unas colonias urbanas en una asociación. • Consideración del tiempo libre como un espacio educativo especialmente adecuado para el desarrollo de actividades lúdicas. • Caracterización de los principios fundamentales de la animación infantil como método de intervención educativa. • Identificación de las fases de desarrollo de un proyecto lúdico. • Identificación de los elementos para la elaboración de un proyecto. • Diseño de un proyecto lúdico-recreativo para la infancia según el guión propuesto en esta unidad. • Justificación de la necesidad proveer espacios de juego en las ciudades. Francesco Tonucci. 	<p>a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil</p> <p>b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.</p> <p>c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.</p> <p>d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.</p> <p>e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico</p> <p>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.</p> <p>e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.</p>
---	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none">• Creación de una ginkana para niños de 4-6 años.	
--	--	---	--

6.- Criterios de Calificación.

6.1. Por Evaluaciones y Resultados de Aprendizaje. Porcentajes.

100% Presencial:

Criterios de Calificación:

- Para la superación del módulo el alumnado deberá aprobar las 3 evaluaciones, la de diciembre, la de febrero/marzo y la de mayo/junio. La nota final del módulo es la media aritmética de las 3 evaluaciones.
- Si un alumno/a tiene que ir a primera convocatoria ordinaria para superar una evaluación, la nota del módulo será la media de la nota de las evaluaciones superadas y la nota de la convocatoria ordinaria.
- El alumno/a que deba concurrir a segunda convocatoria ordinaria deberá realizar una prueba teórico-práctica de valoración global de todos los Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación planteados en la presente programación.
- Para la superación de cada evaluación y/o módulo es necesario tener en cuenta las siguientes consideraciones:
 - Cada evaluación estará formada por la calificación global obtenida a través de varios instrumentos de evaluación previamente conocidos por el alumnado, que de forma genérica tendrán la siguiente estructura:
 - Los ejercicios o exámenes escritos, orales, de carácter teórico-práctico cuyos referentes son los Criterios de Evaluación y Objetivos expresados en términos de Resultados de Aprendizaje (R.A.) recogidos en la programación basada en el Decreto de currículo se valorarán con un máximo de 50% de la nota final de cada evaluación.

- Los trabajos escritos, prácticos, exposiciones, investigaciones, dossieres, etc., tendrán en cuenta además una valoración actitudinal imprescindible para la contribución formativa que ayude a alcanzar los objetivos generales a), b), c), f), g) y l) del ciclo formativo y las competencias: a), b), c), f), g), i) y k) del título. Este conjunto de trabajos también tendrán como referente básico los Criterios de Evaluación y los Resultados de Aprendizaje del módulo. La calificación final a través de estos instrumentos de calificación tendrán un máximo ponderado del 50 % de la nota final de cada evaluación.
- Debido a la singularidad de los ejercicios escritos y trabajos propuestos, que valoran aspectos distintos de los Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación, el alumnado deberá obtener una calificación mínima de 5 puntos para poder hacer media y superar la evaluación/el módulo. Esto se deriva del porcentaje equilibrado de cada Criterio de Evaluación y objetivo o Resultado desarrollado, valorando que el alumnado no puede obtener la calificación positiva del módulo si menos del 50% de los R.A y Criterios de Evaluación evaluados en cada parte instrumental del proceso evaluador no se han superado en cada trimestre o evaluación ordinaria propuesta.
- Cada evaluación y el módulo se considera superado con una nota igual o superior a 5 puntos.
- El/la estudiante que suspenda una, dos o las tres evaluaciones deberá concurrir a la evaluación ordinaria para superar el módulo pero recibirá aclaraciones escritas (en plataforma moodle o email) por parte de la profesora sobre qué Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación debe recuperar y qué instrumentos de evaluación deberá realizar para superarlos. Por tanto, es potestad de la profesora valorar individualmente cada caso y organizar su procedimiento de recuperación ajustándose a las necesidades de superación en base a exámenes, trabajos, o pruebas combinadas que faciliten valorar con objetividad y rigor el alcance de las competencias profesionales requeridas.

POSITIVOS Y NEGATIVOS: La realización de trabajos de calidad, las conductas en clase que demuestren atención e intervenciones destacadas conllevarán un positivo el cual sumará con

0'10 puntos sobre la nota final de la evaluación. Así mismo un comportamiento inadecuado (como usar el móvil o hacer tareas de otro módulo, hablar sin prestar atención, no seguir la instrucción de comportamiento o trabajo) comportará un negativo que descontará 0'10 puntos sobre la nota final de la evaluación.

6.2.- Pérdida de Evaluación Continua.

Dado que es una modalidad presencial y que las actividades que se preparan en el transcurso de las clases de este módulo requieren de la participación del alumnado, la evaluación se realizará de forma continua, a lo largo de todo el curso, y a través de la asistencia continuada a clase. Esto implica que la falta de asistencia puede suponer la pérdida del derecho a evaluación continua. Cuando un alumno tenga un 20% de faltas, tanto justificadas como no justificadas, podrá perder el derecho a la evaluación continua.

Así pues, el criterio de evaluación para este módulo es el de: Evaluación continua para la totalidad del Módulo Profesional.

Este criterio se aplicará siempre que el alumno no sobrepase una inasistencia a clase de horas.

Al tratarse de alumnos que han alcanzado todos la mayoría de edad y siendo éstos responsables de su itinerario formativo y profesional, la profesora decidirá la conveniencia de avisarles o no, de las faltas de asistencia antes de que superen el límite de las 21 horas.

En caso de pérdida de evaluación continua se establece el siguiente plan de evaluación:

<p>PÉRDIDA EVALUACIÓN CONTINUA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Examen teórico de los conceptos dados en el 1º, 2º y 3º trimestre. • Trabajos 1º trimestre. (Todos los entregados en el día a día en el aula) • Trabajos 2º trimestre. <ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis crítico y comparación de dos catálogos de juguetes y análisis de 10 juguetes en base a lo dado en los apuntes. 2. Análisis de 4 anuncios publicitarios dirigidos al público infantil: <ol style="list-style-type: none"> a) 2 fotografías b) 2 televisivos 3. Trabajo de investigación sobre el instituto AIJU. • Trabajos 3º trimestre: <ol style="list-style-type: none"> 4. Introducción a cada categoría con una base teórica. <ol style="list-style-type: none"> a) Importancia , objetivos, diseño de la sesión. 5. Elaboración de un dossier de juegos en fichas tipo. <ol style="list-style-type: none"> a) De 2-6 años <ul style="list-style-type: none"> ▪ 5 juegos psicomotores ▪ 5 juegos cognitivos ▪ 5 juegos afectivos ▪ 5 juegos sociales. ▪ 5 juegos cooperativos. ▪ 5 juegos de paracaídas. ▪ 5 juegos musicales. ▪ 5 juegos de velada para 6 años. ▪ 5 juegos de mesa. ▪ 5 juegos agua ▪ 5 juegos de interior ▪ 5 juegos de exterior ▪ 5 juegos de porche ▪ 5 grandes juegos ▪ 5 juegos de autobús ▪ 5 juegos de actividades en la naturaleza. ▪ 5 juegos pre-deportivos 6. Creación de dos gymkhanas de a 3-6 años • Grabación de 10 juegos en los cuales se te vea dirigiéndolos. Cada uno de una categoría diferente. Psicomotor, cognitivo, musical afectivo, cooperativo... • Trabajos de campo, lectura de libros, revisión bibliográfica o de audiovisuales, de manera que pueda acceder contenidos complementarios y de interés del módulo trabajados en el transcurso de las clases.
--	---

6.3.- Evaluación de Resultados de Aprendizaje No Aptos (Evaluación Ordinaria 1).

Si se suspenden las pruebas de conocimientos (exámenes) de la 1ª, 2ª o 3ª evaluación, se recuperarán en junio en la 1ª evaluación ordinaria. La recuperación será solamente de las partes suspendidas y de manera independiente, excepto si se suspenden las tres evaluaciones, que conllevarán la recuperación global de todo el módulo. El formato de los tipos de pruebas será determinado por el profesor y comunicado al alumnado con la suficiente antelación. En este caso es obligatorio aprobar por separado cada una de las pruebas.

Si la suspendida es la parte práctica, de alguna de las evaluaciones, el profesor habilitará los trabajos y actividades necesarias para su recuperación, que serán entregados en las fechas que se determinarán con el alumnado. En este caso es obligatorio aprobar por separado cada una de las pruebas.

6.4.- Evaluación Ordinaria 2.

Se realizará en junio y la evaluación constará de una prueba teórico-práctica y la entrega de trabajos el mismo día del examen.

7.- Actividades Complementarias del Módulo y Extraescolares del módulo/ciclo.

Para el correcto desarrollo del módulo se considera que es preciso que el alumnado conozca de primera mano algunos recursos que tienen relación con la intervención del técnico en integración social en la atención a diferentes unidades de convivencia y los colectivos con los que va a desarrollar su actividad profesional.

Estas actividades tendrán un papel fundamental en el acercamiento del alumno a la realidad y a su futuro profesional. Están previstas las siguientes actividades que serán obligatorias cuando se lleven a cabo en horario lectivo:

ONCE, exposición de material atención a la diversidad.	1r Trimestre
Visita salas de exposiciones. Casa de Las Ciencias...	1r o 2º trimestre

Salida a Juguetería	1r o 2º Trimestre
Proyecto de Creación de aula interactiva en el IES (posiblemente sala de los espejos). Para ser visitada por alumnado de educación infantil de los centros limítrofes. Este proyecto se realizará junto con el módulo de Expresión y Comunicación.	2º o 3r Trimestre
Visita a Escuelas infantiles (Montessori, Escuela Bosque...)	A determinar
Realización de taller de juguetes de materiales naturales y/o sesión de juegos y presentación en diferentes Centros de Educación infantil.	2º Trimestre
Visita al Parque del Ebro, Aulas de naturaleza,	2º y /o 3r Trimestre
Charla experto/a en juego.	2º y /o 3r Trimestre
Aula hospitalaria	2º y /o 3r Trimestre
Salida a diferentes Centros de Ocio y Ludotecas	3r Trimestre

Estas actividades se realizarán preferentemente en el horario del módulo, aunque debido a la implicación de otros módulos en las mismas y a posibles problemas para su organización, se podrán desarrollar en otro horario. Aunque estén aquí planteadas puede que se hagan todas o parte dependiendo de varios factores.

8.- Recursos Utilizados en el módulo (Plataforma, libros, etc).

RECURSOS DE CARÁCTER GENERAL:

- Infraestructuras del centro: aula polivalente, sala de usos múltiples y otros espacios: biblioteca, gimnasio, sala de audiovisuales, sala de informática...
- Material fungible: folios, cartulinas, papel continuo, rotuladores, pinturas, témperas, etc.
- Material audiovisual: TV, DVD, cámaras de fotos, de vídeo, ordenadores e impresoras, altavoces...

- Material didáctico de apoyo: pizarra veleda y pizarra digital.
- Material documental y bibliográfico sobre diversos contenidos de Juego.

RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS DEL MÓDULO

El alumnado utilizará un libro de texto de carácter obligatorio de la Editorial Mc Graw Hill Education, aportándoles a su vez numerosa bibliografía especializada disponible en el Departamento..:

- Delgado, Inmaculada: “El juego infantil y su metodología”. Editorial Paraninfo (2019). Madrid.
- ROMERO, Virginia y GÉMEZ, Montse: “Metodología del juego” Ed. Altamar (2003). Barcelona.
- ROMERO, Virginia y GÉMEZ, Montse: “El juego infantil y su metodología” Ed. Altamar (2003). Barcelona.
- VVAA.: “El juego como estrategia didáctica”. Ed. Graó (2008). Barcelona.
- VVAA: “El juego, herramienta educativa”. En Educación Social. Revista de intervención socioeducativa. Nº 33. (2006). Barcelona.
- RAMOS PAUL, Rocío y TORRES CARDONA, Luis: “Tiempo de calidad: el juego”. (2007). Madrid
- TONUCCI, F: “Peligro Niños”. 2012. Editorial Graó. Barcelona.

WEBGRAFÍA:

- www.eljuegoinfantil.com.
- www.aulainfantil.com
- www.mediometro.com

- www.pequejuegos.com

Se usa asimismo el Aula Virtual del centro donde dentro del apartado del ciclo formativo EDUCACIÓN INFANTIL se cuelgan los materiales del módulo.

9.- Coordinación con otros módulos del ciclo.

Debemos tener en cuenta que la estructura y enseñanzas de este ciclo establecen puentes de relación entre todos los módulos, sobre todo los que son específicos de las mismas. Así, por ejemplo, vemos que enlaza con el módulo Didáctica de la educación infantil, en cuanto a la metodología y la evaluación. Con el módulo de Desarrollo Cognitivo y motor que coincide en las técnicas y estrategias a utilizar para realizar intervenciones, especialmente en todo lo relativo a la realización de proyectos de intervención. En todo caso, se mantendrá coordinación con el profesorado de estos módulos, para no solapar contenidos, sino para complementarlos y también a la hora de hacer actividades complementarias o extraescolares, que generalmente estarán asociadas con los contenidos de varios de estos módulos.

ANEXO: ADAPTACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A LOS ESCENARIOS 2 Y 3

ESCENARIO 2: EDUCACIÓN COMBINADA PRESENCIAL Y DISTANCIA

I. Metodología:

50% Presencial - 50% distancia:

Se considerarán a efectos de evaluación dos apartados que serán valorados por separado y que porcentualmente configurarán la nota final. La parte teórica será valorada a

través de un examen por evaluación. La parte práctica (que incluirá la parte actitudinal) dependerá de la realización de un trabajo trimestral y las actividades de aula. A continuación vienen los porcentajes y criterios de evaluación de cada una de las partes. Para ello se evaluará trimestralmente siguiendo las siguientes pautas:

A través de un EXAMEN trimestral se valorará la adquisición de los conocimientos teóricos colgados en la plataforma de Moodle. Este examen consistirá en resolver 5 preguntas de carácter teórico o teórico-práctico, cada una de las cuales valdrá 2 puntos. Esto supondrá el 50% de la nota de la evaluación. El alumnado que no acuda a los exámenes trimestrales acudirán al examen final.

Mediante la realización de un TRABAJO TRIMESTRAL de investigación, que podrá ser individual o grupal, se valorará la capacidad para utilizar determinadas herramientas de trabajo y recursos, que luego ayudarán a la realización correcta del trabajo del TSIS, colgado a través de la plataforma de Moodle. La valoración máxima del trabajo será de 10 puntos y se deberá obtener como mínimo un 5 para superarlo. Esto supondrá un 30% de la nota de la evaluación.

Junto a estos trabajos, se realizarán ACTIVIDADES DE AULA, a través de las cuales se vayan poniendo en práctica los contenidos conceptuales adquiridos (se colgarán a través de la plataforma de Moodle). No todas las actividades de aula serán evaluadas. El profesor informará debidamente de cuales lo serán y del número de ellas (pueden variar de una unidad de trabajo a otra). Supondrán un 20% de la nota de la evaluación.

De la suma ponderada de estos dos aspectos saldrá la calificación del alumnado, debiéndose obligatoriamente aprobar cada uno de ellos por separado para que el resultado sea positivo. Debido a la importancia de los aspectos actitudinales que la profesión de Educación Infantil exige, el profesor podrá determinar que si un alumno/a suspende la parte actitudinal-práctica, también puede considerársele pendiente el resto de aspectos.

II. Contenidos básicos:

Los contenidos a desarrollar serán los ya recogidos en el punto 5 de esta programación y serán similares en los tres escenarios.

III. Recursos digitales y de internet:

- Moodle. Será la plataforma básica de trabajo. En ella se dispondrán los contenidos del temario, así como documentación adicional para ampliar la materia, las actividades y foros que se determine habilitar. Asimismo, se dispondrán en ella informaciones sobre el desarrollo del curso, evaluaciones, trabajos trimestrales...
- RACIMA. Se empleará este medio para realizar comunicaciones oficiales al alumnado.

IV. Evaluación:

a. Procedimiento de evaluación:

Se adjunta el siguiente cuadro-resumen del sistema de evaluación:

EVALUACIÓN	
ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN	Igual que en la formación 100% presencial.
PÉRDIDA EVALUACIÓN CONTINUA	Igual que en la formación 100% presencial.

CONVOCATORIA ORDINARIA 2	Igual que en la formación 100% presencial.
-----------------------------	--

b. Criterios de Calificación (porcentajes):

Igual que en la formación 100% presencial.

ESCENARIO 3: CONFINAMIENTO

I. Metodología:

0% Presencial- 100% distancia:

Se considerarán a efectos de evaluación dos apartados que serán valorados por separado y que porcentualmente configurarán la nota final. La parte teórica será valorada a través de un examen por evaluación. La parte práctica dependerá de la realización de un trabajo trimestral y las actividades de aula. A continuación vienen los porcentajes y criterios de evaluación de cada una de las partes. Para ello se evaluará trimestralmente siguiendo las siguientes pautas:

A través de un EXAMEN trimestral se valorará la adquisición de los conocimientos teóricos colgados en la plataforma de Moodle. Este examen consistirá en resolver 5 preguntas de carácter teórico o teórico-práctico, cada una de las cuales valdrá 2 puntos. Esto supondrá el 50% de la nota de la evaluación. **El alumnado que no acuda a los exámenes trimestrales acudirán al examen final.**

Mediante la realización de un TRABAJO TRIMESTRAL de investigación, que podrá ser individual o grupal, se valorará la capacidad para utilizar determinadas herramientas de trabajo y recursos, que luego ayudarán a la realización correcta del trabajo del Educador Infantil, colgado a través de la plataforma de Moodle. La valoración máxima del trabajo será de 10

puntos y se deberá obtener como mínimo un 5 para superarlo. Esto supondrá un 30% de la nota de la evaluación.

Junto a estos trabajos, se realizarán ACTIVIDADES DE AULA, a través de las cuales se vayan poniendo en práctica los contenidos conceptuales adquiridos (se colgarán a través de la plataforma de Moodle). No todas las actividades de aula serán evaluadas. Supondrán un 50% de la nota de la evaluación.

De la suma ponderada de estos dos aspectos saldrá la calificación del alumnado, debiéndose obligatoriamente aprobar cada uno de ellos por separado para que el resultado sea positivo.

II. Contenidos básicos:

Los contenidos a desarrollar serán los ya recogidos en el punto 5 de esta programación y serán similares en los tres escenarios.

III. Recursos digitales y de internet:

- Moodle. Será la plataforma básica de trabajo. En ella se dispondrán los contenidos del temario, así como documentación adicional para ampliar la materia, las actividades y foros que se determine habilitar. Asimismo, se dispondrán en ella informaciones sobre el desarrollo del curso, evaluaciones, trabajos trimestrales...
- RACIMA. Se empleará este medio para realizar comunicaciones oficiales al alumnado.
- Teams. Se usará para realizar grabaciones de las clases en streaming.

IV. Evaluación:

a. Procedimiento de evaluación:

Se adjunta el siguiente cuadro-resumen del sistema de evaluación:

EVALUACIÓN	
ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN	Igual que en la formación 100% presencial.
PÉRDIDA EVALUACIÓN CONTINUA	Igual que en la formación 100% presencial.
CONVOCATORIA ORDINARIA 2	Igual que en la formación 100% presencial.

b. Criterios de calificación (porcentajes):

Igual que en la formación 100% presencial.