

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE CONSTRUCCIONES CIVILES Y EDIFICACIÓN
CURSO: 2024/2025
IES Batalla de Clavijo, Logroño (La Rioja)



| | |
|---|---|
| Código y módulo profesional: 0013– Juego y su metodología | |
| Nivel: Grado Superior | |
| Nivel de cualificación: CNCP (Nivel 3) | |
| Ciclo formativo: Educación Infantil | |
| Familia profesional: Servicios Socioculturales y a la Comunidad | |
| Duración: horas totales y semanales: 186h (6h/semanales) | |
| Estándares de Competencia asociados: | UC1030_3: Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil. |
| REFERENTE EUROPEO: CINE-5b | |
| Docente: Lorena Adame García | |

Contenidos

| | |
|---|----|
| 1. Marco normativo | 3 |
| 2. Objetivos del ciclo a alcanzar con el módulo | 3 |
| 3. Competencias | 5 |
| 3.1 Competencia general y competencias profesionales, personales y sociales | 5 |
| 3.2 Unidades de competencia y cualificaciones profesionales | 7 |
| 4. Planificación de los aprendizajes: resultados de aprendizaje y criterios de evaluación | 7 |
| 4.1 Resultados de aprendizaje y contenidos | 7 |
| 4.2 Plan de formación en empresa | 11 |
| 4.3 Temporalización | 15 |
| 5. Programación de las unidades de trabajo | 16 |
| 6. Metodología didáctica | 32 |
| 6.1 Principios metodológicos | 32 |
| 6.2 Estrategias metodológicas | 33 |
| 6.3 Actividades: características y tipos | 34 |
| 6.4 Distribución de la sesión lectiva | 36 |
| 6.5 Agrupamientos y espacios | 37 |
| 6.6 Nuevas tendencias en el aula | 37 |
| 6.7 Recursos didácticos | 38 |
| 6.8 El uso de las TIC y su aplicación como fuente de conocimiento | 39 |
| 7. Evaluación y calificación | 39 |
| 7.1 Aspectos generales del proceso | 39 |
| 7.1.1 ¿Qué evaluar? Elementos evaluables | 39 |
| 7.1.2 ¿Cuándo evaluar? Secuenciación y momentos de evaluación | 40 |
| 7.1.3 ¿Cómo evaluar? Instrumentos de evaluación | 41 |
| 7.2 Criterios de calificación | 42 |
| 8. Criterios de recuperación a lo largo del curso | 43 |
| 9. Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho de evaluación continua | 44 |
| 10. Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (Junio 2) | 44 |
| 11. Alumnado de segundo con módulos pendientes de primero | 45 |
| 12. Atención a las diferencias individuales | 45 |
| 13. Actividades complementarias y extraescolares | 45 |
| 14. Valoración de la práctica docente y la programación | 46 |
| 15. Observaciones al uso del lenguaje | 47 |

1. Marco normativo

Para llevar a cabo esta programación se ha tenido en cuenta la normativa legal tanto nacional como autonómica de la Comunidad Autónoma de La Rioja (1º nivel de concreción curricular). Entre las fuentes legales se destacan:

- Constitución española de 1978, que en su artículo 27 establece el derecho a la educación.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) número 106, de 4 de mayo de 2006. (LOE).
- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) número 78, de 1 de abril de 2021.
- Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la Ordenación del sistema de la Formación Profesional, publicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE) número 174, de 22 de julio de 2023.
- 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, publicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE) número 282, de 24 de noviembre de 2007.
- Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas publicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE) número 129, de 28 de mayo de 2024.
- 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 publicado en el Boletín Oficial de la Rioja (BOR) número 28, de 5 de marzo de 2010.
- Resolución 26/2025, de 25 de agosto, de la Dirección General de Formación Profesional, por la que aprueban las instrucciones que regulan la organización y la estructura curricular de los ciclos formativos de Grado Básico, Grado Medio y Grado Superior del sistema educativo en los centros educativos, a partir del curso 2025/2026.

2. Objetivos del ciclo a alcanzar con el módulo

Los objetivos representan las metas que deben alcanzar los alumnos. Desde el punto de vista de la programación didáctica, distinguimos dos tipos, objetivos generales, a alcanzar a lo largo de todo el ciclo en el conjunto de módulos que componen el mismo y objetivos específicos expresados en términos de resultados de aprendizaje, a alcanzar en cada uno de los módulos del ciclo.

Los objetivos generales del ciclo formativo de grado superior de Educación Infantil se encuentran recogidos en el Real Decreto 1593/2011, de 4 de noviembre, así como en la Orden 11/2014, de 27 de agosto, de la Consejería de Educación y Empleo de la Comunidad Autónoma de La Rioja, más concretamente en el Artículo 8 y son los que, a continuación, se recogen:

. b). c) d). e) f). g). h) i) j) k). mn). ñ) o)

| OBJETIVOS GENERALES | |
|---------------------|--|
| 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. |
| d) | Seleccionar y aplicar dinámicas de comunicación y participación, analizando las variables del contexto y siguiendo el procedimiento, establecido y las estrategias de intervención con las familias |
| e) | Identificar necesidades de los niños y niñas, así como de las familias, que requieran la participación de otros profesionales o servicios, concretando los recursos de diagnóstico y de actuación, para dar una respuesta adecuada. |
| 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. |
| i) | Identificar y evaluar su contribución a los objetivos de la Institución, valorando su actividad profesional para la consecución de los mismos. |
| j) | Identificar las características del trabajo en equipo, valorando su importancia para mejorar la práctica educativa y lograr una intervención planificada, coherente y compartida. |
| k) | Aplicar dinámicas de grupo y técnicas de comunicación en el equipo de trabajo, intercambiando información y experiencias para facilitar la coherencia en el proyecto |
| l) | Identificar las herramientas asociadas a las tecnologías de la información y la comunicación reconociendo su potencial como elemento de trabajo para su aplicación |

| | |
|----|---|
| m) | 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. |
| n) | Identificar y valorar las oportunidades de aprendizaje y empleo, analizando las ofertas y demandas del mercado laboral para mejorar su empleabilidad |
| ñ) | Reconocer sus derechos y deberes como agente activo de la sociedad para el ejercicio de una ciudadanía democrática. |
| o) | Aplicar técnicas de primeros auxilios, empleando los protocolos establecidos para dar respuesta a situaciones de emergencia y riesgo para la salud en el desarrollo de su actividad profesional. |

La formación del módulo 0013 – El juego y su metodología contribuye a alcanzar los objetivos generales a), b), c), f), g), j) y l) del título.

NOTA: (Se marcan en negrita en el cuadro anterior)

Las líneas de actuación que seguiremos en el proceso enseñanza-aprendizaje que nos permitirán alcanzar los objetivos del módulo versarán sobre:

- La determinación del modelo lúdico en la intervención educativa.
- El diseño de proyectos lúdicos de intervención.
- El diseño de actividades lúdicas.
- La implementación de actividades lúdicas. En las que habrá que observar actuaciones relativas a la aplicación de medidas de prevención de riesgos y medidas de seguridad e higiene.
- La evaluación de proyectos y actividades de intervención lúdica.

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.

3. Competencias

3.1 Competencia General y Competencias Profesionales, Personales y Sociales

Atendiendo al Decreto 12/2010 , de 26 de febrero, por el que se establece el currículo del título de Técnico de Educación Infantil , en su Artículo 4, la competencia general de este título consiste en “ diseñar, implementar y evaluar proyectos y programas educativos de atención a la infancia en el primer ciclo de educación infantil en el ámbito formal, de acuerdo con la propuesta pedagógica elaborada por un Maestro con la especialización en educación infantil o título de grado equivalente, y en toda la etapa en el ámbito no formal, generando entornos seguros y en colaboración con otros profesionales y con las familias.

Además, en su Artículo 5, se recogen las competencias profesionales, personales y sociales de este

título son las que se relacionan a continuación:

| COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES | |
|---|---|
| a) | Programar la intervención educativa y de atención social a la infancia a partir de las directrices del programa de la institución y de las características individuales, del grupo y del contexto. |
| b) | Organizar los recursos para el desarrollo de la actividad respondiendo a las necesidades y características de los niños y niñas. |
| c) | Desarrollar las actividades programadas, empleando los recursos y estrategias metodológicas apropiados y creando un clima de confianza. |
| d) | Diseñar y aplicar estrategias de actuación con las familias, en el marco de las finalidades y procedimientos de la institución, para mejorar el proceso de intervención. |
| e) | Dar respuesta a las necesidades de los niños y niñas, así como de las familias que requieran la participación de otros profesionales o servicios, utilizando los recursos y procedimientos apropiados. |
| f) | Actuar ante contingencias relativas a las personas, recursos o al medio, transmitiendo seguridad y confianza y aplicando, en su caso, los protocolos de actuación establecidos. |
| g) | Evaluar el proceso de intervención y los resultados obtenidos, elaborando y gestionando la documentación asociada al proceso y transmitiendo la información con el fin de mejorar la calidad del servicio. |
| h) | Mantener actualizados los conocimientos científicos y técnicos relativos a su actividad profesional, utilizando los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida. |
| 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. |
| l) | Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones que se derivan de las relaciones laborales, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente. |
| m) | Gestionar su carrera profesional, analizando oportunidades de empleo, autoempleo y aprendizaje. |
| n) | Crear y gestionar una pequeña empresa, realizando estudio de viabilidad de productos, de planificación de la producción y de comercialización. |
| ñ) | Crear y gestionar una pequeña empresa, realizando estudio de viabilidad de |

| | |
|----|---|
| | productos, de planificación de la producción y de comercialización. |
| o) | Participar de forma activa en la vida económica, social y cultural, con una actitud crítica y de responsabilidad. |

La formación del módulo 0013 – Juego y su metodología contribuye a alcanzar las competencias a), b), c), f), g), i), j) y k) del título.

NOTA: (Se marcan en negrita en el cuadro anterior)

3.2 Unidades de competencia y cualificaciones profesionales

De nuevo atendiendo Real Decreto 1593/2011, de 4 de noviembre, así como en la Orden 11/2014, de 27 de agosto, de la Consejería de Educación y Empleo de la Comunidad Autónoma de La Rioja, normativas ambas que establecen el currículo del título de Técnico en Educación Infantil, esta vez en su Artículo 6, se recoge la Relación de cualificaciones y unidades de competencia según el Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales .

NOTA: (Se marcan en negrita cursiva las UC asociadas al presente módulo)

Cualificaciones profesionales completas:

- a) Educación infantil SSC322_3. (R.D 1368/2007, de 19 de octubre), que comprende las siguientes unidades de competencia:

UC1027_3: Establecer y mantener relaciones fluidas con la comunidad educativa y coordinación con las familias, el equipo educativo y con otros profesionales.

UC1028_3: Programar, organizar, realizar y evaluar procesos de intervención educativa de centro y de grupo de niños y niñas.

UC1029_3: Desarrollar programas de adquisición y entrenamiento en hábitos de autonomía y salud, así como otros de intervención en situaciones de riesgo.

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

UC1031_3: Desarrollar los recursos expresivos y comunicativos del niño y la niña como medio de crecimiento personal y social.

UC1032_3: Desarrollar acciones para favorecer la exploración del entorno a través del contacto con los objetos; relaciones del niño o niña con sus iguales y con las personas adultas.

UC1033_3: Definir, secuenciar y evaluar aprendizajes, interpretándolos en el contexto del desarrollo infantil de cero a seis años.

4. Planificación de los aprendizajes: resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

4.1 Resultados de aprendizaje y contenidos

Los resultados de aprendizaje se definen como enunciados acerca de lo que se espera del alumnado que sepa, comprenda y/o sea capaz de demostrar una vez terminado el proceso de aprendizaje.

Los criterios de evaluación son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias y responden a lo que se pretende conseguir en cada área.

La relación de los resultados de aprendizaje de este módulo relacionados con sus criterios de evaluación queda representada en una tabla como la que se recoge a continuación:

| | | |
|---|--|--|
| 16,6 % | RA01. 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 | |
| Criterios de Evaluación | Contenidos: | |
| 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 ha 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. | <ul style="list-style-type: none"> - Concepto y características del juego - Teorías explicativas del juego - El juego como recurso educativo - Evolución del juego en el desarrollo infantil - Esquemas de juego - Aportaciones del juego al desarrollo. | |
| 16,6 % | RA02. 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. | |
| Criterios de Evaluación | Contenidos: | |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> - La animación como actividad socioeducativa en la infancia. - La oferta lúdica no formal - Recursos de oferta lúdica - Fases del desarrollo de proyectos | |

| | | |
|--------------|---|---|
| | <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>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.</p> <p>i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.</p> <p>j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.</p> <p>k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Elementos de la planificación en el diseño de un proyecto. - Medidas de seguridad en espacios lúdicos |
| 16,6% | RA03. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña | |
| | <p>Criterios de Evaluación</p> <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 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> | <p>Contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evolución de las actividades lúdicas - Clasificación de actividades lúdicas según distintos criterios - Programación de actividades atendiendo a la edad - Juegos tradicionales - Elementos de la planificación - Actividades disponibles en la web. |
| 16,6% | RA04. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil. | |
| | <p>Criterios de Evaluación</p> <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</p> | <p>Contenidos :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de juguete - Criterios para la selección de juguetes |

| | |
|---|--|
| <p>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> | <ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de clasificación de los juguetes - Criterios para la organización, disposición y conservación de los juguetes - Legislación sobre el juguete - Otros objetos de juego |
| <p>16,6%</p> | <p>RA05. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.</p> |
| <p>Criterios de Evaluación</p> | <p>Contenidos :</p> |
| <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-recreativa ajustándose a la planificación temporal.</p> <p>h) Se valorado la importancia de generar entornos seguros.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Relación entre actividades y objetivos - Organización de espacios - Distribución temporal de actividades - Elaboración de materiales - Seguridad durante la realización de actividades |
| <p>16,6 %</p> | <p>RA06. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados</p> |
| <p>Criterios de Evaluación</p> | <p>Contenidos:</p> |
| <p>a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.</p> <p>b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.</p> <p>c) Se han aplicado distintas técnicas e instrumentos de evaluación a distintas situaciones lúdicas, teniendo en cuenta, entre otros, criterios de fiabilidad, validez, utilidad y practicidad para los usuarios de la información.</p> <p>d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - La evaluación del juego en la etapa de Infantil - La observación del juego - Los instrumentos e indicadores de evaluación |

- e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.
- f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.
- g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.

- Documentación y uso de las nuevas tecnologías.

A continuación, se recoge en un cuadro la relación existente entre los Resultados de Aprendizaje que conforman el módulo profesional y las Unidades de Trabajo en las que se estructura la presente programación didáctica.

Los porcentajes que se indican son de carácter meramente indicativo y podrán variar en función del devenir efectivo del curso, así como por la inclusión de actividades complementarias, recuperaciones o cualquier otro evento sobrevenido.

| Módulo Profesional | | | | Docente | | | | | | Curso | Total horas |
|------------------------|------|-------|-------|---------------------|--------|-------|-----|--------|-------|-------|-----------------------|
| Juego y su metodología | | | | Lorena Adame García | | | | | | 2º | 186h (6 horas/semana) |
| RA | UT1 | UT2 | UT3 | UT4 | UT5 | UT6 | UT7 | UT8 | UT9 | EE | % |
| RA1 | 8,3% | 8,3 % | | | | | | | | | 16,6% |
| RA2 | | | | | | | | | 16,6% | | 16,6% |
| RA3 | | | | 4,15 % | 4,15% | 4,15% | | | | 4,15% | 16,6% |
| RA4 | | | 16,6% | | | | | | | | 16,6% |
| RA5 | | | | 4,15% | 4,15 % | | | 4,15 % | | 4,15% | 16,6% |
| RA6 | | | | | | | 10% | | | 6,6% | 16,6% |
| Horas | 14 | 14 | 14 | 14 | 14 | 14 | 14 | 14 | 14 | 60 | 186 |

NOTA 1: La distribución horaria anterior se complementa sesiones de recuperación.

NOTA 2: Las posibles Actividades Complementarias a realizar no se distinguen en el anterior cómputo horario.

4.2 Plan de formación en empresa

En el presente apartado se recoge la información referente al período de Estancias Formativas que el alumnado va a realizar durante este primer año de una duración total de 340 horas encuadradas del 2 de marzo al 8 de mayo, según se ha indicado en el anterior cuadro de temporalización del módulo profesional.

1. Contextualización de la Fase de Empresa

Este módulo, así como el resto de los que conforman el grado, se desarrolla en modalidad dual general, lo que significa que la formación teórica y práctica que los alumnos reciben en el centro educativo se complementa con la formación de 500h en una empresa del sector de la familia profesional.

Este enfoque permite a los estudiantes aplicar en un entorno real los conocimientos adquiridos en el aula y en los talleres del centro, enfrentándose a situaciones laborales auténticas y mejorando su empleabilidad.

El Plan de Empresa juega un papel clave en este proceso, ya que actúa como un puente entre ambos ámbitos. A través de este Plan, se establecen los objetivos de aprendizaje en la empresa, asegurando que las tareas y proyectos asignados permitan adquirir las competencias personales, profesionales y sociales definidas en el currículo. Así, los alumnos no solo refuerzan lo aprendido en clase, sino que adquieren experiencia directa, aprenden el funcionamiento real del sector y se familiarizan con sus dinámicas y exigencias.

Esta metodología tiene como principal objetivo la inserción laboral del alumnado, ofreciendo una formación más completa y adaptada a las necesidades actuales del mercado.

2. Relación con los Resultados de Aprendizaje (RA)

En el Plan de Empresa, se especifican los Resultados de Aprendizaje (RA) que el alumno puede desarrollar durante su estancia en la empresa. Sin embargo, es importante destacar que es poco probable que un estudiante llegue a desarrollar todos los RA de todas las asignaturas en una sola empresa.

Por ello, la formación en el centro educativo sigue siendo fundamental, ya que complementa aquellas competencias que no se puedan trabajar en la empresa. De esta manera, la modalidad dual garantiza un equilibrio entre teoría y práctica, permitiendo que los estudiantes salgan al mercado laboral con una preparación sólida y una visión realista del sector.

Durante la estancia en la empresa se trabajarán:

- R.A.3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña
- R.A.5 Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.
- R.A. 6 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

3. Conexión con los Criterios de Evaluación

En el Plan de Empresa, se han establecido una serie de Criterios de Evaluación aplicables a las tareas que el alumno realiza en la empresa. Estos criterios permiten valorar de manera concreta y objetiva el desempeño del estudiante en un entorno laboral real, asegurando que su aprendizaje sea evaluado de forma estructurada por parte del tutor dual de la empresa.

Es importante señalar que no existe un único criterio de evaluación para cada Resultado de Aprendizaje (RA), sino que cada RA puede ser evaluado a través de varios criterios. Además, algunos criterios pueden estar relacionados con más de un RA, ya que en la práctica profesional muchas competencias se desarrollan de manera simultánea.

4. Descripción de las Actividades Formativas

En el Plan de Empresa se especifica la actividad fundamental relacionada con el presente módulo que los estudiantes desempeñarán en la empresa que tiene relación directa con los contenidos del módulo. Esta actividad se vincula con los contenidos teóricos y prácticos aprendidos.

5. Calificación final del RA/RAs asignados a empresa

Una vez comenzado el periodo de Estancias Formativas en empresa se le proporcionará al tutor dual de la empresa un Informe de Evaluación en Empresa que incluirá una valoración cualitativa de las competencias profesionales y para la empleabilidad adquiridas por el estudiante bajo su criterio.

Los resultados de aprendizaje RA3, RA5 Y RA6 representan un 16,6 % del módulo cada uno de ellos y será desarrollado en parte en el centro escolar y en parte en la empresa según se ha expuesto en la tabla correspondiente al apartado 4.1. Se podrán dar los siguientes casos:

Si el alumno/a es no ha realizado su formación en empresa ya sea porque no se haya iniciado o porque no se haya finalizado, se les asignará la calificación de 'No evaluado' (NE) en el módulo seguido de la calificación obtenida en el módulo en el centro educativo. La nota final del alumno o alumna se calculará a partir de la media de la media de las calificaciones obtenidas en cada RA en el centro educativo, teniendo en cuenta su peso ponderado. Sirva como ejemplo que el RA 3 tiene un peso dentro del módulo del 16,6 %.

En situaciones en las que la fase de formación en empresa no se haya superado, a la alumna o el alumno se les asignará la calificación de 'No apto' (NA) en el módulo, seguido de la calificación obtenida en el módulo en el centro educativo. La nota final del alumno o alumna se calculará a partir de la media de las calificaciones obtenidas en cada RA teniendo en cuenta su peso ponderado. En el caso del RA3, RA5 Y RA6 el peso del resultado en el módulo es del 16,6%. Por tanto, las calificaciones (del 5 al 10) acompañadas de la abreviatura NE o NA indicarán que el módulo profesional ha superado la fase de formación en el centro, pero no en el centro de trabajo.

Si el alumno o alumna obtiene una calificación de 3, 4 o 5 en los indicadores de evaluación correspondientes al RA 3, RA 5 Y RA 6 en sus estancias formativas, se sumará +0,25 punto a la calificación obtenida en el RA en el centro educativo. Por ejemplo, si una alumna obtiene una calificación de 7 en el RA6 en el centro educativo, su nota final para ese RA pasará a ser de 7,25.

| RESULTADOS DE APRENDIZAJE A IMPLEMENTAR EN LA EMPRESA | | | | | |
|---|--|---|-----------|---------------------|----------------------|
| CÓDIGO | MÓDULO PROFESIONAL | RESULTADOS DE APRENDIZAJE | % empresa | Desarrollado centro | Desarrollado empresa |
| 0013 | Juego y su metodología | R.A.3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña | 14,9% | 40 | 20 |
| | | R.A.5 Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios. | | | |
| | | R.A. 6 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados. | | | |
| MODULO PROFESIONAL | ACTIVIDADES A REALIZAR EN LA EMPRESA RELACIONADAS CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE | | | | |
| 0013 Juego y su metodología | Diseño de actividades acorde al momento evolutivo teniendo en cuenta los objetivos y recursos necesarios, Puesta en práctica de actividades Evaluación de actividades llevadas a cabo. | | | | |

Para que el alumnado pueda acceder al periodo de formación en la empresa debe cumplir con los siguientes requisitos:

- Tener al menos 16 años cumplidos en el momento de comenzar el periodo de formación en la empresa.
- Haber superado con éxito el Resultado de Aprendizaje 2 del módulo “Itinerario personal para la empleabilidad”.
- No haber superado el 15% de faltas de asistencia en ninguno de los módulos.
- No haber tenido una conducta gravemente perjudicial, o tres leves, para las normas de convivencia merecedora de una medida correctora conforme a lo establecido en el Reglamento de Organización y Funcionamiento del centro y en la normativa reguladora de la convivencia en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
- No tener una evaluación negativa de los módulos profesionales del ciclo cuya suma total sea superior a 240 horas anuales.

En cualquier caso, un alumno o alumna podrá acceder al periodo de formación en empresa a pesar de no cumplir con uno o varios de los requisitos expuestos (a excepción de los dos primeros), si el equipo docente, teniendo en cuenta el bienestar superior de ese estudiante, así lo decide durante la sesión de evaluación.

4.3 Temporalización

La presente programación corresponde al módulo 0013- Juego y su metodología, encuadrado en el segundo curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Educación Infantil. Este módulo tiene una duración de 186 horas y se imparte en seis horas semanales, según establece la resolución 26/2025, de 25 de agosto, de la Dirección General de Formación Profesional, por la que aprueban las instrucciones que regulan la organización y la estructura curricular de los ciclos formativos de Grado Básico, Grado Medio y Grado Superior del sistema educativo en los centros educativos, a partir del curso 2025/2026

En esta programación propone organizar la docencia en tres sesiones semanales:

- dos bloques seguidos de 50', es decir, 1h 40' por sesión

Quisiera recoger, como aclaración, que de forma general nos referiremos a cada uno de los bloques de 50' como una hora lectiva, para facilitar la comprensión de la temporalización.

El calendario escolar por el que nos vamos a regir es el establecido por la Consejería de Educación para la Comunidad de La Rioja, más concretamente en la localidad de Logroño, para el curso 2024-2025 con una distribución por unidades de trabajo según se detalla en el cuadro que se acompaña a continuación:

Las Unidades de Trabajo son las siguientes:

| Módulo 0013: Juego y su metodología | | | | |
|--|---|-----------------|--------------|-----------|
| UT | Nombre | Temporalización | | |
| | | Horas | Fecha | Trimestre |
| UT1 | APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL JUEGO | 14h | 10/09- 30/09 | 1T |
| UT2 | EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL | 14h | 1/10-16/10 | |
| UT3 | JUGUETES Y OTROS OBJETOS DE JUEGO | 14h | 21/10-4/11 | |
| UT4 | PROPUESTAS LÚDICAS SELECCIÓN Y DISEÑO | 14h | 5/11-20/11 | |
| UT5 | EL JUEGO EN OTROS CONTEXTOS: ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS | 14h | 25/11-11/12 | |
| UT6 | PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS | 14h | 16/12-15/01 | 2T |
| UT7 | EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA | 14h | 20/01-30/01 | |
| UT8 | EL JUEGO Y LA ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES | 14h | 3/02-12/02 | |
| UT9 | PROYECTOS LÚDICOS Y RECREATIVOS DE INTERVENCIÓN PARA LA INFANCIA | 14h | 17/02-05/03 | |
| Estancias formativas 340h | | 2/3 -8/5 | | 3T |
| PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA | | | | |
| SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA | | | | |

Cabe destacar que la estimación de fechas es orientativa y puede ser modificada por necesidades del grupo- clase o docentes.

5. Programación de las U.T.

A continuación, se incluye la recopilación de Fichas de Unidad de Trabajo que componen la presente programación en las cuales se detallarán una serie de características pormenorizadas de su ejecución.

| Unidad de Trabajo 01 | APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL JUEGO |
|---|---|
| 10/09- 30/09 (1ª eval.) | Temporalización: 14 horas |
| JUSTIFICACIÓN | |
| En esta primera UdT de curso analizaremos cuál es el nivel del alumnado respecto al conocimiento que poseen con respecto al juego y sus teorías explicativas. | |
| OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES | |
| - Definir el concepto de juego atendiendo a diferentes teorías | OBJ. GEN.: |

| | | |
|---|---|---------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Establecer similitudes y diferencias entre diversas teorías del juego - Valorar la importancia del juego como eje metodológico. | | <p>c) COMP: a), b)</p> |
| CONTENIDOS | | |
| Contenidos | | |
| <p>Concepto y características del juego Teorías explicativas del juego El juego como recurso educativo</p> | | |
| EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO | | |
| | <i>RdA</i> | <i>CdE</i> |
| | RdA 01 | a), e), g), h), i), j) |
| Procedimientos de evaluación | | |
| <p>La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de los contenidos de la UT. - Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT. - Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas. - Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales. | | |
| Instrumentos de evaluación | | |
| | <i>Instrumento</i> | <i>Ponderación/nota UT</i> |
| | Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | 20 % |
| | Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | 20 % |
| | Corrección de tareas relacionados con los contenidos | 30 % |
| | Prueba teórico-práctica | 30% |
| Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje | | |
| <p>El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.</p> <p>Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo.</p> | | |
| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | | |
| S | <i>Actividad Principal programada en cada sesión</i> | |
| 1 | <p>AI: Presentación del módulo: contenidos, objetivos y criterios de calificación AI: Conocimiento del grupo.</p> | |
| 2 | AD: Realización de un contexto educativo, cuestionario identificación autores | |
| 3 | AEv: línea del tiempo | |
| Recursos didácticos | | |
| 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto, 3) Material elaborado por el profesor | | |
| Estrategias metodológicas | | |

| <i>La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:</i> | | | |
|---|---------------|---------------|--|
| <i>actividad</i> | <i>tipo</i> | <i>tiempo</i> | <i>descripción</i> |
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30'- 40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |
| ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO | | | |
| Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado. Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos. DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE | | | |

| Unidad de Trabajo 02 | EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL | |
|---|---|------------------------|
| 1/10- 16/10 (1ª eval.) | Temporalización: 14 horas | |
| JUSTIFICACIÓN | | |
| En esta segunda UdT de curso introduciremos al alumnado en la evolución del juego según el nivel de desarrollo infantil. | | |
| OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Analizar la evolución del juego durante el desarrollo infantil - Valorar la importancia del juego en educación infantil - Relacionar el juego con las dimensiones del desarrollo infantil | OBJ. GEN.: c) COMP: a), b) | |
| CONTENIDOS | | |
| Contenidos - Diseño asistido por ordenador. - Interfaz de usuario. Inicio, organización y guardado. Elección del proceso de trabajo. Edición. Consulta. Anotación de dibujos. Escala. Trazado y publicación de dibujos. Periféricos. - Sistemas de unidades de medida. Tipos y aplicaciones. | | |
| EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO | | |
| | <i>RdA</i> | <i>CdE</i> |
| | RdA 01 | a), b), c), d), f), h) |
| Procedimientos de evaluación | | |
| La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT: - La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de | | |

| | | | |
|---|---|---------------|--|
| <p>los contenidos de la UT.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT. - Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas. - Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales. | | | |
| Instrumentos de evaluación | | | |
| <i>Instrumento</i> | | | <i>Ponderación/nota UT</i> |
| Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | | | 20 % |
| Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | | | 20 % |
| Corrección de tareas relacionados con los contenidos | | | 30 % |
| Prueba teórico-práctica | | | 30% |
| Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje | | | |
| <p>El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.</p> <p>Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo</p> | | | |
| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | | | |
| <i>S</i> | <i>Actividad Principal programada en cada sesión</i> | | |
| 1 | <p>Al: Presentación de la unidad de trabajo: contenidos, objetivos y criterios de calificación</p> <p style="text-align: center;">Al: videos juego.</p> | | |
| 2 | <p>AD: Juegos por edades, juegos por desarrollos</p> <p style="text-align: center;">AEv: folleto sobre el juego para familias</p> | | |
| Recursos didácticos | | | |
| 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto, 3) Material elaborado por el profesor 4) Material de juego | | | |
| Estrategias metodológicas | | | |
| <i>La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:</i> | | | |
| <i>actividad</i> | <i>tipo</i> | <i>tiempo</i> | <i>descripción</i> |
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30'-40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |
| ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO | | | |
| <p>Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado.</p> <p>Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos.</p> <p>DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE</p> | | | |

| Unidad de Trabajo 03 | | JUGUETES Y OTROS OBJETOS DE JUEGO |
|--|--|---|
| 21/10- 4/11 (1ª eval.) | | Temporalización: 14 horas |
| JUSTIFICACIÓN | | |
| En la tercera UdT del curso iniciaremos al alumnado en el conocimiento de los principales juegos y juguetes disponibles en el mercado. Aprovecharemos para dar una nueva vida a objetos cotidianos | | |
| OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Analizar diferentes tipos de juguetes - Clasificar juguetes - Analizar la influencia de los juguetes - Conocer la legislación de seguridad de los juguetes - Identificar espacios de juego | | OBJ. GEN.: b), c), l) COMP: b) |
| CONTENIDOS | | |
| Contenidos | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de juguete - Criterios para la selección de juguetes - Sistemas de clasificación de juguetes - Criterios para la organización, disposición y conservación de los juguetes - Legislación sobre seguridad de los juguetes - Otros objetos de juego | | |
| EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO | | |
| | <i>RdA</i> | <i>CdE</i> |
| | RdA 04 | a), b), c), d), e), f), g), h), i) |
| Procedimientos de evaluación | | |
| La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT: <ul style="list-style-type: none"> - La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de los contenidos de la UT. - Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT. - Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas. - Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales. | | |
| Instrumentos de evaluación | | |
| | <i>Instrumento</i> | <i>Ponderación/nota UT</i> |
| | Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | 20 % |
| | Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | 20 % |
| | Corrección de tareas relacionados con los contenidos | 30 % |

| | | | |
|---|---|---------------|--|
| Prueba teórico-práctica | | 30% | |
| Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje | | | |
| <p>El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.</p> <p>Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo</p> | | | |
| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | | | |
| S | <i>Actividad Principal programada en cada sesión</i> | | |
| 1 | AI: Presentación de la UdT: contenidos, objetivos y criterios de calificación AI: Carta a los reyes | | |
| 2 | AD: Conociendo juguetes, Niños hiper regalados Acon: Consultando en tiendas especializadas Aev: Aprendizaje- servicio con Cruz Roja | | |
| 3 | AEv: Realización de una compra de material | | |
| Recursos didácticos | | | |
| 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto, 3) Juguetes y material de juego 4) Fotos y pequeños vídeos, 5) Material elaborado por el profesor, 6) Material para la reflexión | | | |
| Estrategias metodológicas | | | |
| <i>La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:</i> | | | |
| <i>actividad</i> | <i>tipo</i> | <i>tiempo</i> | <i>descripción</i> |
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30'-40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |
| ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO | | | |
| <p>Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado.</p> <p>Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos.</p> <p>DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE</p> | | | |

| | |
|--|--|
| Unidad de Trabajo 04 | PROPUESTAS LÚDICAS SELECCIÓN Y DISEÑO |
| 05/11-20/11 (1ª eval.) | Temporalización: 14 horas |
| JUSTIFICACIÓN | |
| <p>En la cuarta UdT del curso nos adentraremos en el diseño de actividades lúdicas comenzando por una clasificación de los juegos.</p> | |
| OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS | |

| PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Establecer y clasificar actividades atendiendo a diversos criterios - Recopilar juegos tradicionales en función de la edad - relacionar los juegos con las capacidades que desarrollan | <p>OBJ. GEN.: a) l)</p> <p>COMP: a) , f), i)</p> |
| CONTENIDOS | |
| Contenidos | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Clasificación de los tipos de juego - Los juegos y las nuevas tecnologías - Otros juegos - Fichero de juegos - transformación de juegos | |
| EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO | |
| <i>RdA</i> | <i>CdE</i> |
| RdA 03 | a), b), c), d), e), f), g), h) |
| RdA 05 | a), b), c), d), e), f), g), h) |
| Procedimientos de evaluación | |
| <p>La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de los contenidos de la UT. - Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT. - Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas. - Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales. | |
| Instrumentos de evaluación | |
| <i>Instrumento</i> | <i>Ponderación/nota UT</i> |
| Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | 20 % |
| Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | 20 % |
| Corrección de tareas relacionados con los contenidos | 30 % |
| Prueba teórico-práctica | 30% |
| Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje | |
| <p>El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.</p> <p>Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo</p> | |
| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | |
| S | <i>Actividad Principal programada en cada sesión</i> |
| 1 | AI: Presentación de la UdT: contenidos, objetivos y criterios de calificación |
| 2 | AD: Adaptación de juegos tradicionales |

| | AD: Adaptación de otros juegos | | |
|---|---|--|--|
| 3 | AEv: Clasificación y organización del dossier de juegos | | |
| Recursos didácticos | | | |
| 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto de construcción, 3) Fotos y pequeños vídeos, 4) Material elaborado por el profesor | | | |
| Estrategias metodológicas | | | |
| La secuencia de la sesión será siempre la siguiente: | | | |
| actividad | tipo | tiempo | descripción |
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30'-40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |
| ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO | | | |
| Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado. Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos. | | | |
| DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE | | | |
| Unidad de Trabajo 05 | | EL JUEGO EN OTROS CONTEXTOS: ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES Y COMPLEMENTARIAS | |
| 25/11-11/12 (1ª eval.) | | Temporalización: 14 horas | |
| JUSTIFICACIÓN | | | |
| En esta unidad, la quinta UdT del curso, última de la primera evaluación, nos iniciaremos en Los grandes juegos que se celebran fuera del entorno escolar. | | | |
| OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Considerar la edad para el diseño de actividades extraescolares - Definir recursos y necesidades para el diseño de actividades - Diseñar actividades seguras. | | | OBJ. GEN.: a) g) COMP: a), f), l) j) k) |
| CONTENIDOS | | | |
| Contenidos - El juego en actividades extraescolares y complementarias - Salidas y excursiones - Fiestas infantiles | | | |
| EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO | | | |
| | RdA | | CdE |

| | | | |
|---|--|----------------------------|--|
| | RdA 03 | a), b), c), e), f), j) | |
| | RdA 05 | a), b), c), e), g), h) | |
| Procedimientos de evaluación | | | |
| <p>La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de los contenidos de la UT. - Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT. - Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas. - Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales. | | | |
| Instrumentos de evaluación | | | |
| | <i>Instrumento</i> | <i>Ponderación/nota UT</i> | |
| | Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | 20 % | |
| | Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | 20 % | |
| | Corrección de tareas relacionados con los contenidos | 30 % | |
| | Prueba teórico-práctica | 30% | |
| Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje | | | |
| <p>El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.</p> <p>Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo</p> | | | |
| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | | | |
| S | <i>Actividad Principal programada en cada sesión</i> | | |
| 1 | AI: Presentación de la UdT: contenidos, objetivos y criterios de calificación AI: Juegos en las fiestas | | |
| 2 | AD: Diseñando una salida ACons: Excursión y sus peligros | | |
| 4 | AEv: Diseño de una fiesta temática | | |
| Recursos didácticos | | | |
| 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto, 3) Material juego exterior 4) Fotos y pequeños vídeos, 5) Material elaborado por el profesor | | | |
| Estrategias metodológicas | | | |
| <i>La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:</i> | | | |
| <i>actividad</i> | <i>tipo</i> | <i>tiempo</i> | <i>descripción</i> |
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30'-40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |

ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO

Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado.

Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos.

DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE

| | |
|-----------------------------|--|
| Unidad de Trabajo 06 | PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS |
| 16/12- 15/01 (2ª eval.) | Temporalización: 14 horas |

JUSTIFICACIÓN

Esta unidad, la sexta UdT del curso y primera del segundo período evaluable, es la primera donde se reflexiona sobre la programación que se realiza en la educación formal y la consideración que tiene el juego en este espacio.

OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES

- Diferenciar elementos de la programación
- valorar el juego en la intervención educativa
- conocer el papel del educador en el juego

OBJ. GEN.:

a),

COMP:

a), f), i)

CONTENIDOS

Contenidos

- El juego como eje vertebrador
- Estrategias para favorecer situaciones lúdicas
- aplicación de la programación a las actividades lúdicas.

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO

| | |
|---------------|--------------------------------|
| <i>RdA</i> | <i>CdE</i> |
| RdA 03 | a), b), c), e), f), j), g), h) |

Procedimientos de evaluación

La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT:

- La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de los contenidos de la UT.
- Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT.
- Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas.
- Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales.

Instrumentos de evaluación

| <i>Instrumento</i> | <i>Ponderación/nota UT</i> |
|--|----------------------------|
| Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | 20 % |
| Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | 20 % |
| Corrección de tareas relacionados con los contenidos | 30 % |
| Prueba teórico-práctica | 30% |

| Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje | | | |
|---|---|--------------------------------------|--|
| <p>El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.</p> <p>Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo</p> | | | |
| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | | | |
| S | Actividad Principal programada en cada sesión | | |
| 1 | AI: Presentación de la UdT: contenidos, objetivos y criterios de calificación | | |
| 2 | AD: Valoración recursos disponibles, adecuación actividades | | |
| 3 | AEv: Situación de aprendizaje | | |
| Recursos didácticos | | | |
| 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto de construcción, 3) Material elaborado por el profesor | | | |
| Estrategias metodológicas | | | |
| La secuencia de la sesión será siempre la siguiente: | | | |
| actividad | tipo | tiempo | descripción |
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30'-40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |
| ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO | | | |
| <p>Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado.</p> <p>Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos.</p> <p>DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE</p> | | | |
| Unidad de Trabajo 07 | | LA EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA | |
| 20/01-30/01 (2ª eval.) | | Temporalización: 14 horas | |
| JUSTIFICACIÓN | | | |
| Esta unidad, la séptima UdT del curso, se aprende a manejar los instrumentos de evaluación en el aula de infantil | | | |
| OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Valorar la importancia de la evaluación - conocer diferentes instrumentos de evaluación | | | <p>OBJ. GEN.: a), f)</p> |

| | | |
|---|--|----------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar indicadores de evaluación - valorar las nuevas tecnologías como fuente de información | | COMP: f) |
| CONTENIDOS | | |
| Contenidos | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - La evaluación del juego en Infantil - La Observación en la etapa de Infantil - Los instrumentos de evaluación - Nuevas tecnologías: documentos y plataformas | | |
| EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO | | |
| | <i>RdA</i> | <i>CdE</i> |
| | RdA 06 | a), b), c), d), e), f), g) |
| Procedimientos de evaluación | | |
| <p>La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de los contenidos de la UT. - Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT. - Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas. - Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales. | | |
| Instrumentos de evaluación | | |
| | <i>Instrumento</i> | <i>Ponderación/nota UT</i> |
| | Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | 20 % |
| | Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | 20 % |
| | Corrección de tareas relacionados con los contenidos | 30 % |
| | Prueba teórico-práctica | 30% |
| Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje | | |
| <p>El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.</p> <p>Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo</p> | | |
| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | | |
| <i>S</i> | <i>Actividad Principal programada en cada sesión</i> | |
| 1 | AI: Presentación de la UdT: contenidos, objetivos y criterios de calificación AD: Escalas de observación y otros instrumentos | |
| 2 | AEv: Realizar un instrumento de evaluación | |
| Recursos didácticos | | |
| 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto de construcción, 3) Material elaborado por la | | |

| profesora | | | |
|---|---------------|---------|--|
| Estrategias metodológicas | | | |
| <i>La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:</i> | | | |
| actividad | tipo | tiempo | descripción |
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30'-40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |
| ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO | | | |
| Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado. Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos. DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE | | | |

| | | | |
|---|--|----------------------------|---|
| Unidad de Trabajo 08 (2ª eval.) | EL JUEGO Y LA ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES | | |
| | Temporalización: 14 horas | | |
| JUSTIFICACIÓN | | | |
| En esta unidad, la octava UdT del curso, se trabaja en la inclusión a través del juego. En ocasiones es necesario adaptar los recursos para una accesibilidad universal de los mismos. | | | |
| OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia. - valorar la promoción de la igualdad a partir del juego - conocer la adaptación de recursos y ayudas técnicas referidas al juego | | | OBJ. GEN.: a)g) COMP: c)f)j)k) |
| CONTENIDOS | | | |
| Contenidos | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Marco legislativo de atención a la diversidad - la intervención educativa y la inclusión a través del juego - las adaptaciones de los recursos lúdicos - Promoción de la igualdad, coeducación y prevención de la violencia. | | | |
| EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO | | | |
| | <i>RdA</i> | <i>CdE</i> | |
| | RdA 05 | a), b), c), e), f), g), h) | |

Procedimientos de evaluación

La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT:

- La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de los contenidos de la UT.
- Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT.
- Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas.
- Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales

Instrumentos de evaluación

| <i>Instrumento</i> | <i>Ponderación/nota UT</i> |
|--|----------------------------|
| Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | 20 % |
| Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | 20 % |
| Corrección de tareas relacionados con los contenidos | 30 % |
| Prueba teórico-práctica | 30% |

Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.

Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

| <i>S</i> | <i>Actividad Principal programada en cada sesión</i> |
|----------|---|
| 1 | Al: Presentación de la UdT : contenidos, objetivos y criterios de calificación AD: DUA |
| 2 | AD: Prevención de la violencia a través del Juego |
| 4 | AEv: Adaptación de un juguete |

Recursos didácticos

1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto de construcción, 3) Material elaborado por la profesora

Estrategias metodológicas

La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:

| <i>actividad</i> | <i>tipo</i> | <i>tiempo</i> | <i>descripción</i> |
|------------------|---------------|---------------|--|
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30' - 40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |

ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO

Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado.

Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos.

DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE

Unidad de Trabajo 09

PROYECTOS LÚDICOS Y RECREATIVOS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

17/02-05/03 (2ª eval.)

Temporalización: 14 horas

JUSTIFICACIÓN

Con esta unidad, la novena UdT del curso se pone fin al segundo trimestre . Es, además, la última antes de dar inicio a las Estancias Formativas en Empresa. En ella se trabajan los proyectos y espacios donde participa la infancia.

OBJETIVOS DE LA UT EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS GENERALES Y LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES

- Conocer sectores productivos de oferta lúdica formal y no formal
- Identificar centros de juego infantil
- Diseñar proyectos lúdicos siguiendo las fases de desarrollo de un proyecto.

OBJ. GEN.:

a) , g)

COMP:

c), f), j), k)

CONTENIDOS

Contenidos

- Normas generales en la elaboración de croquis. Útiles. Soportes.
- Técnicas y proceso de elaboración de croquis.
- Proporciones.
- Representaciones de vistas. Cortes y secciones. Rayados.
- Representación de elementos arquitectónicos.
- Muros y paredes.
- Puertas y ventanas.
- Detalles de elementos constructivos

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DE TRABAJO

| <i>RdA</i> | <i>CdE</i> |
|---------------|---|
| RdA 02 | a), b), c), d), e), f), g), h), i), j) k) |
| RdA 05 | a), b), c) d), e) f) g) h) |

Procedimientos de evaluación

La evaluación de la adquisición de contenidos se llevará a cabo mediante cuatro mecanismos que se repiten en cada UT:

- La realización de tareas que se presentarán a través de Teams o en el aula sobre el desarrollo de los contenidos de la UT.
- Realización de un ejercicio práctico de evaluación (RETO) a lo largo del desarrollo de la UT.
- Elaboración progresiva e individual de un DOSSIER de actividades realizadas.
- Prueba teórico- práctica de puesta en práctica de conocimientos esenciales

| Instrumentos de evaluación | | | |
|---|--|---------------|--|
| <i>Instrumento</i> | | | <i>Ponderación/nota UT</i> |
| Rúbrica RETO sobre los contenidos trabajados | | | 20 % |
| Rúbrica de los contenidos incorporados al Dossier | | | 20 % |
| Corrección de tareas relacionados con los contenidos | | | 30 % |
| Prueba teórico-práctica | | | 30% |
| Evaluación del proceso de Enseñanza-Aprendizaje | | | |
| <p>El nivel de aprendizaje del grupo se irá valorando de forma progresiva en cada una de las sesiones. Para ello se tendrán en cuenta las sugerencias e intereses mostrados por el alumnado para despertar una implicación activa del mismo.</p> <p>Se realizará por parte de la docente una autoevaluación diaria de la sesión que sumada a la valoración trimestral del alumnado puede suponer modificaciones en la programación del módulo</p> | | | |
| ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE | | | |
| S | <i>Actividad Principal programada en cada sesión</i> | | |
| 1 | AI: Presentación de la UdT: contenidos, objetivos y criterios de calificación AD: Elaboración de diferentes apartados | | |
| 2 | ACon: Analizamos proyectos sociales. AEv: Elaboración de proyectos | | |
| Recursos didácticos | | | |
| 1) Presentaciones del profesor, 2) Libros de texto de construcción, 3) Material elaborado por la profesora | | | |
| Estrategias metodológicas | | | |
| <i>La secuencia de la sesión será siempre la siguiente:</i> | | | |
| <i>actividad</i> | <i>tipo</i> | <i>tiempo</i> | <i>descripción</i> |
| 01 | inicial | 20' | Tormenta de ideas y comprobación de contenidos previos sobre uno de los contenidos de la UT. |
| 02 | teoría | 30' | Explicación teórica por parte del profesor sobre el contenido anteriormente tratado. |
| 03 | Act.Principal | 30'-40' | Actividad por parte del alumnado sobre el contenido que se está trabajando. |
| 04 | DOSSIER | 5-10' | Traslado al Dossier de actividades |
| ATENCIÓN A ALUMNADO CON NECESIDAD DE APOYO EDUCATIVO | | | |
| <p>Se procederá de forma muy progresiva en la presentación de los contenidos, asegurando una correcta comprensión por parte de todo el alumnado.</p> <p>Se insistirá en los conocimientos previos y en la consolidación de conocimientos básicos utilizando diversidad de recursos y procedimientos.</p> <p>DUA: DISEÑO UNIVERSAL DEL APRENDIZAJE</p> | | | |

6. Metodología didáctica

Una vez que se le ha dado forma a la parte curricular de la programación, vamos a tratar de responder a *¿Cómo voy a enseñar?*, es decir, es el momento de definir las líneas metodológicas y organizativas que van a orientar nuestra labor docente.

Se perseguirá en todo momento un aprendizaje basado en la adquisición de competencias, caracterizado por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral. El proceso de enseñanza-aprendizaje (E-A) competencial debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, tanto en los ámbitos formales como en los no formales e informales.

Su dinamismo se refleja en que las competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual los individuos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de estas. Ese aprendizaje supone una formación integral de las personas que, al finalizar la etapa académica, serán capaces de transmitir conocimiento, descubrir nuevas formas de acción y desarrollar nuevas habilidades que les permitan ejecutar eficientemente las tareas, favoreciendo un aprendizaje a lo largo de toda la vida. De hecho, un enfoque metodológico basado en la adquisición de competencias mediante el logro de los resultados de aprendizaje conlleva importantes cambios en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje, en las prácticas de trabajo y en los métodos de enseñanza.

6.1 Principios metodológicos

Teniendo todo esto en cuenta y tras el análisis de la legislación que acabamos de realizar, podemos indicar que la idea principal gira en torno a servir de guía al alumnado, proporcionándole todas las herramientas necesarias para que adquieran la iniciativa en la búsqueda de su propio aprendizaje. Por lo tanto, y para garantizar la consecución de los objetivos previamente expuestos, los principios metodológicos generales que se seguirán en esta PD serán los siguientes:

- Aprendizaje significativo y constructivismo: El/la alumno/a es el protagonista de su aprendizaje a través de la interacción en el aula y la propuesta de cuestiones y temas que le interesen. Partiendo de sus conocimientos previos, el alumnado construirá cada día unos nuevos, evolucionados, a partir de los conceptos e ideas que hayan surgido. Es fundamental activar los sentimientos y emociones de los estudiantes ya que pretendo captar su atención y guiarles en la adquisición de los conocimientos, pero me gustaría que lo hicieran con un grado de autonomía importante, que les permita atribuir un significado a los conceptos e informaciones que trabajamos en clase y relacionarlos con sus experiencias vitales y su entorno. Para ello, el trabajo cooperativo y de investigación puede ser clave a la hora de desarrollar las competencias.
- Aprendizaje funcional: Los conocimientos se aplican en la vida cotidiana. La finalidad es motivar al alumnado mediante contenidos, métodos y/o propuestas que estimulen su curiosidad y alimenten su afán por aprender. El alumno/a es el protagonista en nuestras clases, queremos potenciar su

grado de autonomía, su autoestima, la actitud proactiva y responsable ante el proceso de construir su propio conocimiento, porque buscamos lograr un aprendizaje significativo, que se interiorice y perdure más allá de esta asignatura.

El profesor le acompaña en este proceso y servirá de guía a la vez que se buscará la participación en proyectos reales del tipo Aprendizaje-Servicio (ApS), en colaboración con organizaciones sociales que demanden los servicios que, en el marco de nuestro currículo, pudiéramos prestar.

- La interdisciplinariedad: Interesa que procesen y hagan suya la información, que controlen su proceso de E-A y que extrapolen lo aprendido a nuevos contextos, especialmente con otros módulos del Ciclo, consiguiendo una visión global y un aprendizaje significativo.

Por otro lado, es fundamental la flexibilidad y adaptarse a los distintos ritmos de aprendizaje y al contexto académico que encontramos en el aula (atención a la diversidad). La interacción social es fundamental y se trabaja gracias a las actividades cooperativas, además tanto a nivel individual como grupal se desarrollarán actividades que precisen el tratamiento de la información y la comunicación a partir de las nuevas tecnologías para potenciar la creatividad, la comunicación y la motivación.

6.2 Estrategias metodológicas

Se establecen una serie de estrategias metodológicas que se apoyan en la Orden ECD/65/2015, y se basan en las recomendaciones que realiza José Lozano Luzón en su libro *“Cómo realizar la programación didáctica”*, recogiendo las *“Orientaciones para facilitar el desarrollo de estrategias metodológicas que permitan trabajar por competencias en el aula”*. Así, y para poder desarrollar los principios metodológicos mencionados, se intercalan diferentes estrategias, buscando compaginar unas didácticas expositivas con otras más activas. Se usarán, básicamente, los siguientes tipos:

- Exposición del profesor al grupo (método deductivo): Se utilizará, en todas las unidades, para desarrollar contenidos teóricos conceptuales, dar una visión global de los temas tratados, profundizar en los aspectos fundamentales y orientar en otros aspectos menos importantes en los que el alumnado pueda estar interesado. Como estrategia no ocupará nunca toda la sesión. Como ayuda a esta estrategia se usará bibliografía de referencia donde el alumno puede encontrar los contenidos y extraer las ideas fundamentales y enfrentarse de forma personal con el tema de estudio y fomentar el aprendizaje autónomo.

- Resolución de cuestiones en voz alta y generación de debates: En formación profesional es fundamental la interacción con el alumnado, como hemos visto, pues contribuye especialmente al desarrollo de las competencias personales y sociales. Por tanto, el profesor debe adoptar el rol de guía para ir induciendo a reflexiones críticas y que surjan nuevas preguntas, cuestiones, motivaciones. La idea es escuchar las aportaciones de los compañeros, desarrollar ideas y construir pensamientos y opiniones desde un sentido crítico. Además, este tipo de estrategia fomenta el trabajo cooperativo entre los alumnos y se adapta a los diferentes ritmos de aprendizaje, ya que los alumnos más avanzados en la materia puedan mejorar sus destrezas explicando conceptos a sus compañeros y los

menos avanzados puedan aprovechar el recurso de la enseñanza entre iguales.

- Experiencias de investigación: Se pretende fomentar la iniciativa, la creatividad, la autonomía y la competencia aprender a aprender partiendo de un tema que los alumnos elijan y les resulte motivador. Además, nuestra materia invita a que diariamente se traigan al aula cuestiones que escuchamos en las noticias, conversaciones cotidianas y sobre las que tenemos dudas. Esto se lleva a la práctica, más concretamente, con la conexión interdisciplinar inter-módulos relacionando el trabajo realizado en el aula con el desarrollado en las aplicaciones prácticas, de forma que los contenidos recogidos en este módulo se trabajen desde la vertiente teórica y práctica de los mismos.

- Estrategias sociales: De manera transversal a los contenidos básicos del módulo, se incorporan una serie de estrategias docentes que fomenten y potencien el desarrollo y adquisición de competencias personales y sociales que permitan al alumno desenvolverse en sociedad de manera exitosa. Estas estrategias consisten en fomentar el trabajo en pequeños grupos cambiantes, de forma que el alumnado tenga la oportunidad de mantener relaciones próximas con el mayor número de compañeros y aprenda a generar relaciones entre iguales desde diferentes enfoques lo que enriquecerá y reforzará los nexos sociales y el desarrollo de sus personalidades.

-Trabajo personal en el aula y en casa: En ocasiones se pedirán actividades y cuestiones para resolver de forma individual en el aula o en casa las cuales serán corregidas por el profesor en la misma sesión o en la siguiente. De esta forma, se puede hacer un seguimiento individual sobre cómo el alumnado va asimilando los contenidos ya desarrollados y las estrategias de resolución de problemas.

6.3 Actividades: características y tipos

Las actividades son el vehículo a través del cual se trabajará cada uno de los contenidos que integran la UT y que, por lo tanto, llevarán al alumnado a alcanzar los RdA y los objetivos perseguidos.

En palabras de Glenn Doman, *“aprender es el juego más emocionante de la vida, no es trabajar. Aprender es una recompensa, no un castigo; es un placer y no solo una tarea”*. Para ello, las actividades que integren las UT han de ser variadas, atractivas y motivadoras, útiles y funcionales, para lo cual deberían estar, en la medida de lo posible, contextualizadas y relacionadas entre sí.

Además, las actividades deben contemplar los distintos niveles de dominio de los procesos cognitivos (teoría y práctica) y estar graduados según su complejidad. Una actividad puede ser más o menos duradera en el tiempo, pero, en cualquier caso, deberá referirse directa o indirectamente a los contenidos trabajados en la unidad y conectar directamente con el desarrollo competencial del alumnado.

Las diferentes actividades que se plantean deberán contener las siguientes características:

-Claros, para que sean fáciles de entender de tal forma que el alumnado, antes de abordarlas, sepa qué tiene que hacer y cómo lo tiene que hacer, Para ellos el lenguaje utilizado será acorde al nivel del alumnado y con instrucciones breves, detalladas y secuenciadas.

-Adecuadas al alumnado y a los contenidos curriculares trabajados.

-Diferenciadas según el grado de dificultad, para ajustarse a los diferentes ritmos de aprendizaje (carácter progresivo de las actividades, que afecte a la complejidad de los contenidos y a su resolución).

-Variadas, para evitar la sensación de cansancio y monotonía, lo que propiciará la motivación. Por eso se propone cambiar de actividad cada 20 minutos.

-Suficientes para alcanzar los aprendizajes previstos, lo que supone que deberán ser equilibradas en relación con los contenidos y que se seleccionarán en función de los ritmos de aprendizaje para garantizar la atención a la diversidad.

-Gratificantes para los alumnos, para que disfruten con ellas y vean su utilidad, sin caer en que el elemento lúdico quite importancia su eficacia didáctica

Teniendo todo esto en cuenta plantearemos diferentes tipos actividades según su finalidad, y variarán en función de la UT a la que se apliquen:

-Actividades de introducción o conocimientos previos (AI): En la primera sesión de cada UT se realizarán actividades que permitan detectar los conocimientos que posee el alumnado sobre los contenidos. Entre las que se podrían destacar: tormenta de ideas, preguntas a alumnos al azar incidiendo en aquellos aspectos de la vida cotidiana relacionados con el tema de la UT en cuestión; lectura de artículos técnicos, noticias relacionadas con el sector o datos curiosos que contemplen contenidos del tema.

Estas actividades son muy importantes ya que permitirán variar la metodología de una forma dinámica en función del nivel que posean los alumnos, y diseñar actividades específicas en función de la presencia de alumnos con niveles de seguimiento superior o inferior respecto al establecido en la UT.

-Actividades de desarrollo (AD): Deben permitir al alumnado adquirir los conocimientos mínimos perseguidos en cada UD. La selección de estas actividades estará en relación con la evaluación inicial de los alumnos. Entre ellas podemos incluir: realización de trabajos de investigación, maquetas de trabajo, respuestas a preguntas sobre lo expuesto, casos prácticos o simulaciones, etc. Se pueden realizar en el aula, en parejas o de forma individual y corregir en la pizarra.

-Actividades de ampliación (AA): En cada UD se propondrán cuestiones y ejercicios que permitan, al alumnado que así lo demande, ampliar y profundizar en la materia, más allá de los contenidos básicos exigibles, lo que posibilitará un mayor grado de avance a aquellos que desarrollen interés por un tema concreto.

-Actividades de refuerzo (ARf): En los casos de alumnos con ciertas dificultades de aprendizaje, o de alumnos a los que el estudio de alguna UD concreta les resulte especialmente difícil, se diseñarán actividades que les ayuden a superar dichas trabas y asimilar los principales conceptos de la unidad, para llegar a alcanzar los objetivos con éxito. Estas actividades de refuerzo serán: repaso de conceptos y resolución de ejercicios prácticos de manera individual o en grupos reducidos, para facilitar la atención personalizada y detección de los principales problemas de aprendizaje, utilización de ejemplos prácticos

y visuales que permitan al alumnado relacionar la teoría con la práctica y así lograr una mayor comprensión de los conceptos que le resulten más complicados.

-Actividades de evaluación (AEv): Dos veces por evaluación se propondrá la realización de una prueba escrita sobre los contenidos vistos hasta ese momento, donde los alumnos deberán realizar una serie de ejercicios y cuestiones y que posteriormente serán resueltas en clase por el profesor para que los alumnos puedan corregir sus fallos. Obviamente estas actividades no serán la única herramienta de evaluación, ya que también, como se desarrollará más adelante, para la evaluación se valorarán la elaboración del cuaderno, el trabajo y la participación diaria tanto en casa como en el aula.

-Actividades de recuperación (ARc): Para aquellos alumnos que no hayan conseguido superar alguna de las evaluaciones se les propondrá la realización de una nueva prueba de evaluación para lo que se les facilitarán actividades de refuerzo con soluciones, para que puedan repasar de manera autónoma, sin que ello implique que el profesor no les resuelva sus dudas.

-Actividades extraescolares y complementarias (AExtr y AC): Con el fin de estimular la generación de un aprendizaje significativo y que el alumnado sea capaz de observar la aplicabilidad de los conceptos explicados en el aula se propondrán las siguientes actividades extraescolares, en las que se deberá equilibrar el aspecto lúdico y didáctico y estarán relacionadas con el currículo:

- Aprendizaje – servicio en colaboración con Cruz Roja para la campaña de Navidad.
- Realización de fiesta temática en algún centro educativo de la zona.
- Encuentros o coloquios con profesionales del sector que permiten conocer experiencias reales en diversos sectores. Estos encuentros pueden servir para dar a conocer productos o proyectos de reciente incorporación.
- Participación en actividades culturales que puedan resultar de interés para nuestro alumnado.

6.4 Distribución de la sesión lectiva

Las sesiones de trabajo, como se ha indicado en el apartado 4.4, tendrán, una de ellas, una duración de 1:40h que resulta del agrupamiento de dos bloques de 50' y una segunda simple, con una duración de 50', con una frecuencia de tres sesiones por semana. La estructura de estas sesiones seguirá, en la medida de lo posible, el siguiente guion:

-Los primeros minutos (5 minutos) se utilizarán para repaso de lo aprendido la sesión anterior con el objetivo de verificar que se retienen los conceptos fundamentales o, en caso contrario, permitir el refuerzo y consolidación previa a seguir con nuevos contenidos.

-En la primera sesión de la UT, se dedicarán los siguientes 20 minutos a la realización de una actividad inicial que permita conocer cuál es el estado previo de nuestro alumnado respecto a los contenidos que vamos a impartir en las siguientes dos semanas.

-En el resto de las sesiones de cada UT, esos 20 minutos se emplearán en avanzar en los conceptos teóricos mediante la exposición de contenidos en forma de presentación de proyectos, desarrollo de teoría referida a la UT u otros canales que introduzcan los conceptos más importantes.

-Otro bloque de unos 20 minutos se destinará a la realización de una actividad principal por parte del alumnado sobre los contenidos trabajados en la sesión de forma que se pueda ver aplicada la teoría que acabamos de introducir. Esta actividad se podrá realizar ya de forma cooperativa en pequeños grupos permitiendo la interacción entre el alumnado y provocar la enseñanza entre iguales como herramienta clave en el proceso de E-A.

-La parte final de la clase, de una duración de 5 o 10 minutos, se dedicará a la elaboración del dossier de dinámicas, se dejará un tiempo para poder registrarlas.

La idea detrás de esta organización es, en primer lugar, seguir la línea pedagógica del constructivismo, donde una de las claves es “anclar” esos conocimientos previos (de clases anteriores) a la clase presente, y una vez que se produce la conexión seguir avanzando de forma razonada y tranquila.

6.5 Agrupamientos y espacios

Las sesiones se impartirán en el aula de referencia del grupo, aunque podría utilizarse en algunas sesiones otro espacio en el caso de que haya una actividad que así lo requiriese. El aula de informática resulta imprescindible ya que se dispone de ordenador de sobremesa en cada puesto de trabajo para realizar actividades que requieran medios digitales, así como conectividad a internet.

Se fomentará la posibilidad de formar grupos de pequeño tamaño de manera que facilite las posibilidades comunicativas y permita un trabajo ágil y flexible sin mayores interferencias en el desarrollo de la clase.

Para la formación de equipos se seguirán las indicaciones del pedagogo Pere Pujolás en cuanto a la composición ya que será heterogénea (alumnos con diferentes capacidades, rendimiento, habilidades, destrezas, culturas, sexos, intereses...), y buscando la eficacia al desarrollarse razonamientos diversos que enriquecen a todos, poder ofrecer y recibir ayuda, etc. En todo momento se buscará el equilibrio de cada equipo.

6.6 Nuevas tendencias en el aula

Además de todo lo explicado anteriormente y con el fin de lograr la consecución de los objetivos propuestos y teniendo en cuenta las bases metodológicas expuestas, sería interesante la inclusión de nuevas tendencias pedagógicas que, si bien no se desplegarán en todas las sesiones de trabajo, sí que serán tenidas en cuenta durante la práctica docente. Entre ellas podemos destacar:

-Teams: como un espacio en el que compartir la información y que sirva de medio de comunicación con el alumnado.

El objetivo será disponer de un lugar permanente de encuentro desde el que organizar el trabajo,

contener la información más importante del módulo, así como servir al alumno de guía, lugar de encuentro y repositorio de contenidos respecto a los contenidos del módulo.

-Gamificación: Esta metodología consiste en utilizar actividades lúdicas en el ámbito de la educación para fomentar la implicación de los alumnos y ofrecerles una forma diferente de aprendizaje. En este contexto serán de especial importancia la realización tanto de juegos analógicos como digitales.

Esta estrategia se apoya en el uso de dos plataformas digitales, a elección del docente en función de diversos criterios, que permita el aprovechamiento efectivo de sus potencialidades. Estas plataformas son:

- Microsoft 365, que nos ofrece un paquete de ofimática completo, así como la herramienta TEAMS que, a día de hoy, se ha convertido en todo un standard en cuanto a conectividad entre el profesorado, entre profesorado y alumnado, así como entre el alumnado e, incluso, entre profesorado y la familia.

- Racima como entorno ERP de gestión integral del desarrollo de la función docente, tanto en el centro como con el resto de la comunidad educativa, fundamentalmente, las familias del alumnado.

6.7 Recursos didácticos

En cuanto a los recursos didácticos entendidos como todo aquello que utilizaremos para el desarrollo de la labor docente destacan:

-Libros y manuales relacionados con el contenido del módulo:

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.

Además de toda la bibliografía disponible en la biblioteca del departamento.

-Pizarra: Se utilizará como soporte visual para apoyar las explicaciones teóricas, así como para la resolución de problemas, realización de mapas conceptuales, esquemas y aclaración de dudas.

-Materiales impresos de elaboración propia: material elaborado propio que recoja y explique conceptos, esquemas, resúmenes, figuras, ejercicios y cuestiones. Se proporcionará a los alumnos en

formato digital (doc, pdf, jpg, ppt) a través del portal Teams del curso.

- Juegos y juguetes.

-Ordenador y proyector: Ordenador, conexión a internet para acceder a contenido en la red, videos y proyector para proyectar en el aula imágenes, videos, presentaciones, enunciados de ejercicios, mapas conceptuales...

-Plataforma de e-Learning Teams: será el foro y lugar de encuentro del curso donde, tanto el profesor como los alumnos, podrán compartir información, ejercicios o materiales a la vez que interactuar entre ellos.

6.8 El uso de las TIC y su aplicación como fuente de conocimientos

La tecnología no es un fin en sí mismo, pero es un medio válido y muy útil. El uso de las TICs flexibiliza el proceso de enseñanza-aprendizaje, supone un incremento enorme de los materiales disponibles para aprender y para enseñar. Las TICs constituyen una gran herramienta para estimular el aprendizaje activo, donde el alumno es protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje, y ofrecen mayor flexibilidad para atender a la diversidad. Por otro lado, la utilización de estos recursos es positivo para otros docentes y para otros alumnos, porque se han superado las barreras espaciotemporales, lo que es un hito en la historia de la educación. El contenido y trabajo que se realice se queda en el entorno virtual y puede ser útil en semanas o meses posteriores. Con anterioridad a nuestros días, si querías adquirir conocimientos tenías que estar físicamente en un lugar y en un momento concreto; hoy en día, cualquier persona con acceso a internet puede ver la conferencia de un experto en un tema económico y acceder a contenido de calidad las veces que sea necesario, independientemente del nivel socioeconómico, las dificultades de movilidad u otro tipo de discapacidad. No obstante, como hemos indicado antes, el reto es conseguir que los alumnos hagan un uso de la tecnología para potenciar su proceso de aprendizaje, aprovechen los contenidos para consolidar conocimiento y en definitiva aprender significativamente.

7. Evaluación y calificación

7.1 Aspectos generales del proceso

Antes de diseñar el proceso de evaluación debemos plantearnos los tres aspectos fundamentales que lo componen: materia, momento y modo, es decir: *Qué, Cuándo y Cómo evaluar*.

7.1.1 ¿Qué evaluar? Elementos evaluables

Para el desarrollo del proceso de evaluación y, teniendo en cuenta que los resultados de aprendizaje, los objetivos y las competencias no son directamente evaluables, es necesario establecer una serie de guías para la evaluación, es decir, unos criterios de evaluación. Cada criterio define una característica de la realización profesional bien hecha y se considera una unidad mínima evaluable.

Se entienden por criterios de evaluación unas conductas que ponen de manifiesto el grado de

consecución y el modo en que los alumnos realizan el aprendizaje de los distintos contenidos y de las que se pueden obtener indicios significativos del grado de adquisición de las competencias en desarrollo.

Es importante que los criterios de evaluación no se apliquen de una manera mecánica, sino que se concreten, adecuen y adapten a las características y posibilidades del alumnado. Para ello, evaluar basándose en criterios de evaluación supone someter la evaluación a un proceso que más que detenerse a valorar los resultados cuantitativos obtenidos ante una prueba concreta con carácter finalista se base en:

- Atender las diferencias individuales e interpretar los criterios de evaluación de manera flexible.
- Tratar tanto aspectos cualitativos como cuantitativos.
- Atender al proceso y no solo al producto o al resultado.
- Valorar siempre la actividad, en trabajo en grupo o el equipo, la colaboración y la participación del alumnado, y no solo pruebas y momentos específicos.

Es por ello por lo que, a partir de estos condicionantes generales de evaluación, se relaciona cada unidad de trabajo con uno o varios resultados de aprendizaje que, a su vez, contendrán los criterios de evaluación que se considerarán en cada momento para su evaluación. Estos CdE se recogen en cada una de las fichas de cada UT.

7.1.2 ¿Cuándo evaluar? Secuenciación y momentos de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua, formativa e integradora y se orientará a la adquisición de las competencias curriculares. Cuando habla de continua se refiere a que estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado a lo largo de todo el curso e integrada en el día a día del aula.

A lo largo de cada curso escolar se realizarán cuatro sesiones de evaluación de los aprendizajes del alumnado, una inicial, en la que no habrá calificaciones, sino que servirá de toma de datos al docente del punto de partida del alumnado y tres con calificaciones, una por trimestre. El alumnado podrá realizar en el mes de junio una prueba extraordinaria si no ha superado la materia en la evaluación final ordinaria.

Se realizarán tres tipos básicos de evaluación: inicial o de diagnóstico, formativa y continua y final.

- La evaluación inicial o de diagnóstico, supone el punto de partida del alumno y se recogerán los conocimientos previos del alumno, sus intereses y motivaciones, así como servirá de diagnóstico ante posibles dificultades que pudieran aparecer en el posterior desarrollo del proceso educativo. Esta evaluación se realizará al inicio de cada UT y nos servirá para establecer el nivel adecuado de inicio en el desarrollo de los contenidos a impartir.
- La evaluación continua consiste en una observación directa y sistemática del alumno a lo largo de su desempeño diario y recogerá el interés, la participación en clase, el trabajo realizado, así como su esfuerzo diario en las diferentes actividades que se plantearán en clase. Permitirá comprobar la consecución de los objetivos propuestos y la evolución del alumnado. También permitirá orientar

y reconducir, llegado el caso, al alumno en su progreso formativo.

Es importante indicar que, debido a que la asistencia a clase en modalidad presencial debe ser regular y obligatoria, se fija un porcentaje máximo de faltas de asistencia del 15% superado el cual el alumnado perderá el derecho a la evaluación continua (28 horas). Una vez perdido este derecho, el alumnado solo podrá aprobar el módulo superando una prueba teórico-práctica, al final de curso, conteniendo toda la materia impartida.



- La evaluación final es el momento en el que se obtiene constancia del grado de desarrollo y consecución de los Resultados de Aprendizaje lo que nos permitirá asegurar que se han alcanzado los Objetivos Generales y, por consiguiente, la adquisición de las Competencias Profesionales y Sociales. Esta evaluación se realizará al final de cada UT y permitirá tener una imagen precisa en cada una de ellas, aportando información de cara a la calificación trimestral, así como al acumulado de la evaluación continua del alumnado.

7.1.3 ¿Cómo evaluar? Instrumentos de evaluación

La evaluación así diseñada, requiere recoger información de todos los aspectos mencionados de manera continua y puntual, así como diversificar al máximo posible los medios e instrumentos de evaluación para que sea lo más objetiva posible. A continuación, se detallarán los diferentes instrumentos empleados para evaluar la adquisición de los contenidos, la adquisición de las competencias profesionales y el dominio de las diferentes destrezas y competencias personales y sociales.

Las técnicas de evaluación, de la misma forma que las estrategias y recursos, deben ser lo más variadas posible para que permitan contemplar el aprendizaje del alumnado en todas sus vertientes. Todo el proceso evaluador nos ayudará, en cada período, a contemplar las posibles alternativas para mejorar el

proceso de enseñanza aprendizaje en el aula e intentar obtener mejores resultados en la consecución de los objetivos propuestos.

Distinguiremos tres tipos de instrumentos de evaluación:

-La observación directa en el aula: A través de una observación sistemática en las actividades propuestas la profesora recogerá información sobre el desempeño y el trabajo del alumnado. Se observará especialmente el trabajo diario en el aula, valorando aspectos como la organización, la claridad, la calidad de la argumentación y las actitudes y hábitos de trabajo, así como su interés en la materia. Esta información no será tenida en cuenta para la obtención de la calificación final.

- Las pruebas escritas: A lo largo del desarrollo de cada periodo contenido en la evaluación se podrá realizar una prueba escrita que versará sobre los contenidos impartidos a lo largo de las UT trabajadas. Su diseño se realizará en función de los contenidos incorporados, incluyendo entre otras: cuestiones de definiciones, preguntas cortas y de desarrollo, casos prácticos, ejercicios de aplicación, etcétera. Podrá incluirse una pregunta extra como elemento motivador.

-Tareas individuales y en grupo: Durante el desarrollo de cada UT, se llevarán a cabo varias tareas, ya sean individuales o en grupo, que permitirán aportar información al proceso de evaluación del alumnado, siendo su objetivo final desarrollar entregables sobre el Proyecto del módulo. En estos trabajos se tendrá en cuenta la capacidad para generar información, seleccionarla y aplicarla, así como la capacidad de realización del trabajo, medios usados y el esfuerzo cooperativo. Cada tarea contará con una rúbrica de evaluación específica.

Se asignarán a través de la plataforma *Teams* o *en mano*, *siempre y cuando reciban consentimiento de la profesora*, y el alumnado deberá entregarlas en el plazo que determine el docente obteniendo una penalización acumulativa del 20% sobre la calificación por cada semana de retraso en su entrega.

7.2 Criterios de calificación

En la valoración final del módulo, la nota de cada evaluación es informativa. La nota final del módulo es la que resulta de la media entre las puntuaciones ponderadas según el porcentaje-peso de cada RA. Es decir, la calificación final será la media ponderada teniendo en cuenta la relevancia de cada RA. Se calificará cada RA de 0-10, debiendo lograr un 5 como mínimo para alcanzar cada RA. Es necesario alcanzar todos los RA para superar el módulo.

Respecto a la calificación final de los RA asignados a empresa. Se podrán dar los siguientes casos:

Los resultados de aprendizaje RA3, RA5 Y RA6 representan un 16,6 % del módulo cada uno de ellos y será desarrollado en parte en el centro escolar y en parte en la empresa según se ha expuesto en la tabla correspondiente al apartado 4.1. Se podrán dar los siguientes casos:

Si el alumno/a es no ha realizado su formación en empresa ya sea porque no se haya iniciado o porque no se haya finalizado, se les asignará la calificación de 'No evaluado' (NE) en el módulo seguido de la

calificación obtenida en el módulo en el centro educativo. La nota final del alumno o alumna se calculará a partir de la media de la media de las calificaciones obtenidas en cada RA en el centro educativo, teniendo en cuenta su peso ponderado. Sirva como ejemplo que el RA 3 tiene un peso dentro del módulo del 16,6 %.

En situaciones en las que la fase de formación en empresa no se haya superado, a la alumna o el alumno se les asignará la calificación de 'No apto' (NA) en el módulo, seguido de la calificación obtenida en el módulo en el centro educativo. La nota final del alumno o alumna se calculará a partir de la media de las calificaciones obtenidas en cada RA teniendo en cuenta su peso ponderado. En el caso del RA3, RA5 Y RA6 el peso del resultado en el módulo es del 16,6%. Por tanto, las calificaciones (del 5 al 10) acompañadas de la abreviatura NE o NA indicarán que el módulo profesional ha superado la fase de formación en el centro, pero no en el centro de trabajo.

Si el alumno o alumna obtiene una calificación de 3, 4 o 5 en los indicadores de evaluación correspondientes al RA 3, RA 5 Y RA 6 en sus estancias formativas, se sumará +0,25 punto a la calificación obtenida en el RA en el centro educativo. Por ejemplo, si una alumna obtiene una calificación de 7 en el RA6 en el centro educativo, su nota final para ese RA pasará a ser de 7,25.

Para la valoración final del módulo profesional se especifica lo siguiente:

- La calificación final será la media ponderada de las notas obtenidas en cada RA teniendo en cuenta el peso ponderado de cada uno de ellos.
- Para calcular la nota de cada RA se realizará la media ponderada, obtenida a partir de todas las actividades de calificación correspondientes a ese RA según los criterios mencionados anteriormente.
- Para ajustar la nota del RA 3, RA5 Y RA6 se tendrá el ajuste de la calificación establecido en el Plan de Empresa, de la Estancia en Empresa (+ 0,25 si el alumno o la alumna son aptos en los RA dentro de la empresa: indicadores de evaluación puntuados como 3, 4 o 5).

En cuanto a la probidad académica, ésta se ajustará a lo recogido por el Reglamento de Organización y Funcionamiento del centro.

Tras acuerdo del departamento de servicios socioculturales y a la comunidad, en relación a las notas que deben aparecer en Racima son de la siguiente forma:

- Cuando tienen decimales iguales o superiores a 5, se aproximan al número entero superior.
- Cuando los decimales son inferiores a 5, se aproximan al número entero inferior.

8. Criterios de recuperación a lo largo del curso

Si una alumna o alumno no ha llegado al mínimo deseable en uno o varios RA, es decir, ha obtenido una nota inferior a 5 en ellos, en ese caso, tendrá derecho a superar los RA no superados antes de la Ordinaria 1 o en la propia Ordinaria I, donde se evaluarán todos los resultados de aprendizaje no alcanzados. Para

recuperar dichos RA, el alumnado deberá realizar antes de la convocatoria ordinaria junio 2, las actividades calificables no superadas correspondientes a cada RA.

9. Criterios de evaluación si no se puede aplicar el derecho a evaluación continua

Es importante indicar que, debido a que la asistencia a clase en modalidad presencial debe ser regular y obligatoria, se fija un porcentaje máximo de faltas de asistencia del 15% superado el cual el alumnado perderá el derecho a la evaluación continua (28 horas). Una vez perdido este derecho, el alumnado solo podrá aprobar el módulo superando el conjunto de actividades y prácticas obligatorias además de una prueba teórico-práctica, al final de curso, conteniendo toda la materia impartida y distribuido de la siguiente manera:

- Prueba teórica, tipo test y preguntas cortas, con contenido de todo el curso → 20%
- Diseño, ejecución y evaluación de una actividad lúdica → 30%
- Dossier escrito con el conjunto de retos elaborados a lo largo de las unidades de trabajo → 30%
- Dossier de juegos → 20%

La calificación final del módulo se obtendrá por la aplicación de los porcentajes establecidos para cada actividad según lo indicado anteriormente en este apartado. Si el alumno o alumna obtiene una nota inferior a 5 en dicha calificación, no superará el módulo.

10. Proceso de evaluación y calificación en la segunda convocatoria ordinaria (junio 2)

El alumnado que no supere el módulo en la primera convocatoria ordinaria deberá presentarse a la segunda convocatoria ordinaria, realizando una prueba de evaluación. En este caso, deberá recuperar todos los RA del módulo. Esta prueba está dividida en varias partes o actividades calificables:

- Prueba teórica, tipo test y preguntas cortas, con contenido de todo el curso → 20%
- Diseño, ejecución y evaluación de una actividad lúdica → 30%
- Dossier escrito con el conjunto de retos elaborados a lo largo de las unidades de trabajo → 30%
- Dossier de juegos → 20%

La calificación final del módulo se obtendrá por la aplicación de los porcentajes establecidos para cada actividad según lo indicado anteriormente en este apartado. Si el alumno o alumna obtiene una nota inferior a 5 en dicha calificación, no superará el módulo.

11. Alumnado de segundo curso con módulos pendientes de primero

Este módulo se cursa en segundo curso. Actualmente no consta ningún alumno o alumna con el módulo pendiente.

12. Atención a las diferencias individuales

Se entiende por diversidad la diferenciación entre el alumnado en términos de capacidades, intereses, motivaciones, influencias culturales que configuran en cada persona unas distintas condiciones de partida a la hora de situarse en la sociedad, en general, y en el hecho educativo y académico, en particular.

La atención a la diversidad constituye un mecanismo de ajuste de la oferta pedagógica a las capacidades, intereses, necesidades del alumno y, en ese sentido, actúa como elemento corrector de posibles desigualdades en las condiciones de acceso al producto cultural básico.

En FP, esta atención a la diversidad viene justificada porque, por un lado, las diferencias individuales inciden decisivamente en el proceso de E-A, lo que exige ajustar nuestra programación a la diversidad de situaciones que nos encontraremos en el aula y, por otro lado, porque las prácticas pedagógicas uniformes y homogeneizadoras suelen ser una de las causas del bajo rendimiento de algunos alumnos.

Pero no debemos olvidar que, en nuestro caso, por ser estos estudios de formación profesional y, al tratarse de un modelo educativo basado en la adquisición de competencias, cualquier medida de atención a la diversidad deberá ser no significativa, es decir, no se podrán modificar los contenidos mínimos contenidos en el currículo por ser aquellas capacidades terminales mínimas que permiten la consecución de unas unidades de competencia determinadas.

Algunas de las medidas que se tendrán en cuenta a la hora de atender la diversidad son:

- Individualización de las enseñanzas.
- Agrupamientos: trabajo en grupo, apadrinamientos, cooperación entre iguales, ...
- Contenidos mínimos y de ampliación.
- Actividades de refuerzo y ampliación.
- Adaptaciones metodológicas no significativas: ayudas, apoyos, adaptaciones físicas, ...

En cualquier caso, permaneceremos constantemente atentos ante cualquier necesidad de nuestro alumnado y trataremos de darle respuesta.

13. Actividades complementarias y extraescolares.

Como se ha recogido anteriormente en el apartado 6. Metodología, subapartado 6.3. Actividades. Características y tipos, a lo largo del curso es habitual la organización de numerosas actividades complementarias y extraescolares de enorme interés para el alumnado, con el fin de estimular la

generación de un aprendizaje significativo y que el alumnado sea capaz de observar la aplicabilidad de los conceptos explicados en el aula se propondrán las siguientes actividades extraescolares, en las que se deberá equilibrar el aspecto lúdico y didáctico y estarán relacionadas con el currículo:

- Aprendizaje – servicio en colaboración con Cruz Roja para la campaña de Navidad.
- Realización de fiesta temática en algún centro educativo de la zona.
- Encuentros o coloquios con profesionales del sector que permitan conocer experiencias reales en diversos sectores. Estos encuentros pueden servir para dar a conocer productos o proyectos de reciente incorporación.
- Participación en actividades culturales que puedan resultar de interés para nuestro alumnado.

Entre otras muchas que dependen de la disponibilidad de nuestros colaboradores, así como de la casuística del curso.

14. Valoración de la práctica docente y de la programación.

La evaluación de la práctica docente es un elemento curricular fundamental e inseparable de la práctica educativa, que tiene como fin recoger permanentemente información, no solo para valorar las adquisiciones y el desarrollo alcanzado por el alumnado, sino también para ajustar los procesos de E-A así como contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza.

Por eso, la evaluación deberá ir enfocada a valorar toda la labor docente como mecanismo de mejora y ajuste de los procesos de E-A.

Los indicadores de logro sirven para comprobar el funcionamiento de la programación y valorar nuestra propia actuación como docentes. Servirá para reflexionar sobre nuestra actuación como docentes, evaluando los materiales, la planificación, el número, la duración y la calidad de las actividades, el nivel de dificultad, si hemos trabajado los elementos transversales y la interdisciplinariedad. Para ello es preciso elaborar un procedimiento adecuado para recoger los datos correspondientes que permitan valorar la situación, y una vez analizados los resultados, proponer e incorporar las medidas de mejora que pudieran ser necesarias.

Para un correcto seguimiento y evaluación de la programación se revisarán periódicamente diferentes aspectos, como:

- Grado en que se han alcanzado los Resultados de Aprendizaje correspondientes, es decir, los objetivos previstos.
- Idoneidad de la metodología aplicada a la organización del aula y las actividades programadas.
- Adecuación de los materiales y recursos didácticos a las actividades planteadas.
- Idoneidad de la secuenciación y temporización de las unidades didácticas.
- Idoneidad y utilidad de los criterios de evaluación e instrumentos para guiar el proceso evaluativo y

su coherencia con los tipos de aprendizaje realizados.

El procedimiento que se ha diseñado para evaluar nuestra propia actuación docente se concreta en dos acciones:

- Un cuestionario de autoevaluación donde aparecen los indicadores de logro.
- Un cuestionario que deberá completar el alumnado para valorar su implicación y trabajo, así como la labor docente, especialmente la metodología utilizada.

Considerando este documento como abierto y flexible, todas las reflexiones y decisiones que se adopten serán recogidas en los cuestionarios arriba mencionados, aunque debemos esperar a la finalización del curso para que, de forma más concluyente, se adaptasen medidas que estimemos necesarias para mejorar la programación de la materia. La información sobre los contenidos relevantes de esta programación estará publicada en el *Teams* del módulo para su consulta permanente.

15. Observaciones sobre el uso del lenguaje.

Al utilizar el género masculino de manera genérica en esta programación, se busca evitar redundancias innecesarias y facilitar la lectura y comprensión del texto. No obstante, es importante destacar que esta elección no pretende excluir ni discriminar al género femenino, y se reconoce plenamente la igualdad y el respeto hacia todas las identidades de género. El lenguaje utilizado refleja únicamente una convención lingüística para simplificar la expresión, sin que ello implique una falta de reconocimiento o consideración hacia las mujeres y personas de otros géneros.