

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

---

### JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

### NIVEL: 2º CFGS EDUCACIÓN INFANTIL

**Ana Isabel Gómez Pérez**

**CURSO ACADÉMICO: 2024/2025**

#### **ÍNDICE:**

- 1.- Contextualización del grupo.
- 2.- Objetivos específicos del módulo, resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.
- 3.- Descripción de bloques y unidades:
- 4.- Atención a la diversidad. Estrategias metodológicas adaptadas a la situación del grupo.
- 5.- Relación con los elementos transversales.
6. Anexos

## 1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL GRUPO

Se hace necesario realizar una contextualización previa respecto a los dos elementos principales del proceso educativo: centro y alumnado.

### ► Respecto al centro:

En lo que concierne al entorno físico y social de la localidad, el instituto se encuentra en el municipio de Vera, situado en el Levante almeriense, que forma parte del denominado Consorcio Levante Norte. Las principales fuentes de ingresos familiares provienen de la construcción y del sector de servicios sobre todo del turismo y el nivel económico y cultural de la familia es medio-bajo. Se trata de un IES donde se imparten ESO, Bachillerato, FP Básica y Ciclos Formativos. Además, se caracteriza por participar en diferentes proyectos como el de Gestión de Calidad, TIC, bilingüe y Centro de Gestión Medioambiental. Actualmente por problemas de espacio el ciclo se está impartiendo en la Casa de la Cultura Bayra de Vera, en horario de mañanas de 08:00 a 14.30.

### ► Respecto al alumnado de segundo curso:

El alumnado de segundo curso lo integran 20 alumnas y 1 alumno, un grupo bastante heterogéneo en cuanto a edad (comprendidas entre los 20 y los 30 años) y localidad de residencia (Vera, Pulpí, Cuevas del Almanzora, Antas, Turre, Huércal-Overa, Garrucha). Algunas de las alumnas proceden de países tan variados como Perú, Lituania o Marruecos, además de tener formación previa en diversas modalidades de bachillerato y en otros ciclos formativos.

Dada la variabilidad de edades y de procedencia, encontramos diversidad de alumnado en cuanto formación y conocimientos previos, capacidades, actitudes y motivaciones, sin embargo, algo común en el mismo, es su interés y motivación por los nuevos aprendizajes ya que han sido ellas y el quienes de forma voluntaria han elegido cursar el ciclo y dar continuidad al mismo, teniendo como base la primera anualidad, y por lo tanto aceptando el curso escolar de una manera ética y con carácter profesional. Tras las pruebas y actividades realizadas de evaluación inicial se acuerda por parte del equipo educativo que el grupo presenta unos conocimientos previos muy básicos respecto a las materias específicas.

No se contempla ningún alumno/a con necesidades de atención a la diversidad a fecha de realización de esta contextualización.

Pretendemos con la programación del módulo que a continuación se presenta, contribuir con nuestro alumnado de segundo al alcance de los resultados de aprendizaje requeridos por la legislación y tanto en el sector de educación infantil de 0- 3 años de la educación formal como en el sector 0- 6 años de la educación no formal.

## 2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL MÓDULO, RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Según la normativa vigente:

- Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.

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

Este módulo profesional se dirige a alcanzar los siguientes 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.
- 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.
- j) Identificar las características del trabajo en equipo, valorando su importancia para mejorar la práctica educativa y lograr una intervención planificada, coherente y compartida.
- l) Analizar los espacios y los materiales para la intervención, actualizando la legislación vigente en materia de prevención de riesgos y de seguridad para, así, preservar la salud e integridad física de los niños y niñas.



<p><b>RA.1. Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándose con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.</b> <b>20%</b></p>	<p>A) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.  B) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.  C) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.  D) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.  E) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.  F) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.  G) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.  H) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.  I) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa  J) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.</p>
<p><b>RA2. 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.</b> <b>14%</b></p>	<p>A) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.  B) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.  C) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.  D) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.  E) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.  F) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta: el tipo de institución, los objetivos previstos, las características de los niños y niñas, los materiales de que se dispone, el presupuesto y el tipo de actividad a realizar en ellos.  G) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.  H) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades a realizar, de organización y recogida de materiales, técnicas de evaluación y</p>

	<p>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>
<p><b>RA3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.</b></p> <p style="text-align: right;"><b>21%</b></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 han 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><b>RA.4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.</b></p> <p style="text-align: right;"><b>12%</b></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 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>
<p><b>RA.5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.</b> <b>20%</b></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-recreativas ajustándose a la planificación temporal.</p> <p>H) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p>
<p><b>RA.6. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.</b> <b>13%</b></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> <p>E) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.</p> <p>F) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>G) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.</p>

RA	CE	%	
RA 1	a	2,0 %	20 %
	b	2,0 %	
	c	2,0 %	
	d	2,0 %	
	e	2,0 %	
	f	2,0 %	
	g	2,0 %	
	h	2,0 %	
	i	2,0 %	
	j	2,0 %	
	RA 2	a	
b		2,0 %	
c		1 %	
d		1 %	
e		1 %	
f		1 %	
g		1 %	
h		1 %	
i		1 %	
j		1 %	
k		1 %	
h		1 %	
RA 3		a	3,0 %
	b	3,0 %	
	c	3,0 %	
	d	2,0 %	
	e	3,0 %	

	f	2,0 %	
	g	2,0 %	
	h	3,0 %	
RA 4	a	1 %	12 %
	b	1 %	
	c	1 %	
	d	2,0 %	
	e	2,0 %	
	f	2,0 %	
	g	1 %	
	h	1 %	
	i	1 %	
RA 5	a	2,0 %	20 %
	b	3,0 %	
	c	4,0 %	
	d	2,0 %	
	e	2,0 %	
	f	2,0 %	
	g	2,0 %	
	h	3,0 %	
RA 6	a	2 %	13 %
	b	2 %	
	c	2 %	
	d	2 %	
	e	2 %	
	f	2 %	
	g	1 %	
		<b>100</b>	<b>100</b>



### 3. DESCRIPCIÓN DE BLOQUES Y UNIDADES

TEMPORALIZACIÓN DE BLOQUES Y UNIDADES DIDÁCTICAS			
PRIMER TRIMESTRE			
FECHAS	UD	TÍTULO	HORAS
SEPT	0	¡ATERRIZANDO!	7
OCT	1	Aproximación al juego	16
OCT-NOV	2	El juego en el desarrollo infantil	24
NOV	3	Juguetes y otros objetos de juego.	24
DIC	4	Propuestas lúdicas: Selección y diseño	24
SEGUNDO TRIMESTRE			
ENE	5	Actividades complementarias y extraescolares con atención a las diferencias individuales	26
FEB-MAR	6	Programación de las actividades lúdicas	24
MARZO	7	Evaluación de la actividad lúdica	12
MARZO	8	Proyectos lúdicos y recreativos de intervención para la infancia	32
Total de horas			189h

Unidad 1		OCTUBRE
Aproximación al juego		16h
<b>CONTENIDOS BÁSICOS</b> Según Orden 9 de octubre de 2008		
DETERMINACIÓN DEL MODELO LÚDICO EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto y naturaleza del juego infantil.</li> <li>• Teorías del juego. Tipo y clases.</li> <li>• Juego y aprendizaje escolar.</li> <li>• El modelo lúdico. Características.</li> <li>• Análisis de las técnicas y recursos del modelo lúdico.</li> <li>• Valoración del juego en la intervención.</li> <li>• Justificación del juego como recurso educativo.</li> <li>• La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas.</li> <li>• Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia</li> </ul>		
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>RA1</b>	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1j	<b>Peso en la calificación total 10%</b>
<b>Actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo de una marioneta para incorporar aspectos lúdicos al proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula DUAL.</li> <li>- Actividad de Halloween en Ángel de Haro, implementación teorías del juego.</li> <li>- Prueba escrita.</li> </ul>	

Unidad 2	OCTUBRE - NOVIEMBRE
----------	---------------------

Juego en el desarrollo infantil		24h
<b>CONTENIDOS BÁSICOS</b> Según Orden 9 de octubre de 2008		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego y el desarrollo infantil.</li> <li>• El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora.</li> <li>• Toma conciencia acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil.</li> <li>• Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia</li> <li>• La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas.</li> <li>• La promoción de la igualdad a partir del juego.</li> <li>• Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego</li> </ul>		
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>RA1</b>	1a, 1b, 1c, 1f, 1g, 1h, 1i	<b>Peso en la calificación total 10%</b>
<b>Actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionado película “La vida es bella”, reflexión del uso del juego.</li> <li>- Dime cuál prefieres: Elaboración de juegos para clase en función de las dimensiones de desarrollo, resaltando la figura del educador/a.</li> <li>- Prueba escrita.</li> </ul>	

<b>Unidad 3</b>		NOVIEMBRE
Juguetes y otros materiales de juego		24h
<b>CONTENIDOS BÁSICOS</b> Según Orden 9 de octubre de 2008		
<p><b>DETERMINACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los materiales y los recursos lúdicos utilizados en los juegos escolares y extraescolares.</li> <li>• Funciones del juguete.</li> <li>• El recurso lúdico: generación y renovación.</li> <li>• Clasificación de los juguetes</li> <li>• Creatividad y juguetes.</li> <li>• Selección de juguetes atendiendo a la edad, características personales, espacio, rol del educador o educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.</li> <li>• Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes.</li> <li>• La organización de los recursos y materiales.</li> <li>• El recurso lúdico: Generación y renovación.</li> <li>• Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juguetes infantiles.</li> <li>• Influencia de los roles sociales en los juguetes.</li> <li>• Legislación vigente sobre juguetes: identificación e interpretación de normas de seguridad y calidad.</li> </ul>		
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>RA4</b>	4a, 4b, 4c, 4d, 4e, 4f, 4g, 4h, 4i	<b>Peso en la calificación total: 12%</b>
<b>Actividad</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debate sobre tipos de juego.</li> <li>- Recogida de juguetes y adecentamiento para la campaña navideña, donación de estos.</li> <li>- Elaboración de un dossier de juguetes según la clasificación ESAR, seguridad, edades destinatarias, rol del educador, espacios de uso y legislación vigente para tener en cuenta.</li> <li>- Diseño publicitario de un juguete: adecuación.</li> </ul>	

<b>Unidad 4</b>		<b>DICIEMBRE</b>	
Propuestas lúdicas: Selección y diseño		24h	
<b>CONTENIDOS BÁSICOS</b> Según Orden 9 de octubre de 2008			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificación de los juegos: Tipos y finalidad.</li> <li>• Clasificación de actividades lúdicas atendiendo a criterios: Edad, espacios, rol del técnico, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.</li> <li>• Recopilación de juegos tradicionales y actuales.</li> <li>• Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos.</li> <li>• Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juegos y juguetes</li> <li>• Análisis de los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales.</li> <li>• Influencia de los roles sociales en los juegos.</li> </ul>			
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			
<b>RA3</b>	3e, 3f, 3g	5%	<b>Peso en la calificación total 10%</b>
<b>RA5</b>	5b, 5c	5%	
<b>Actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainswriting clasificación juegos.</li> <li>- Identificación y desarrollo de una propuesta lúdica.</li> <li>- Desarrollo de un fichero técnico de un total de 15 juguetes/juegos recogidos para la campaña.</li> </ul>		

## 2ª Evaluación

<b>Unidad 5</b>		<b>ENERO</b>	
Actividades complementarias y extraescolares con atención a las diferencias individuales		26h	
<b>CONTENIDOS BÁSICOS</b> Según Orden 9 de octubre de 2008			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La animación como actividad socioeducativa en la infancia.</li> <li>• Objetivos y modalidades de la animación infantil</li> <li>• Análisis de los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales.</li> <li>• Sectores productivos de oferta lúdica.</li> <li>• Ludotecas.</li> <li>• Otros servicios lúdicos: Espacios de juegos en grandes almacenes, hoteles, centros hospitalarios, entre otros.</li> <li>• Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos. Análisis de la normativa vigente.</li> <li>• Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.</li> <li>• Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego</li> <li>• Preparación y desarrollo de fiestas infantiles, salidas extraescolares, campamentos, talleres, proyectos lúdicos y recreativos.</li> <li>• Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia</li> <li>• Las nuevas tecnologías como fuente de información.</li> <li>• El uso de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico-recreativos</li> </ul>			
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			
<b>RA3</b>	3a, 3b, 3c	5%	<b>Peso en la calificación total 15%</b>
<b>RA5</b>	5a, 5b, 5c, 5e, 5f, 5h	10%	

<b>Actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseño e implementación en el aula de actividades complementarias y extraescolares: Granja escuela/ fiesta infantil.</li> <li>- Visita granja escuela Lucainena.</li> <li>- Prueba escrita.</li> </ul>
--------------------	---

<b>Unidad 6</b>		<b>FEBRERO-MARZO</b>
Programación de actividades lúdicas		24h
<b>CONTENIDOS BÁSICOS</b> Según Orden 9 de octubre de 2008		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos de la planificación de proyectos lúdicos.</li> <li>• Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos.</li> <li>• Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.</li> <li>• Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego</li> <li>• El proceso de análisis de destinatarios.</li> <li>• Elementos de la planificación de actividades lúdicas.</li> <li>• Aplicación de la programación a las actividades lúdicas. Alternativas de intervención ante diferentes trastornos.</li> <li>• Aspectos organizativos y legislativos.</li> <li>• La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas.</li> </ul>		
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>RA3</b>	3a, 3b, 3d, 3e, 3h	<b>Peso en la calificación total: 11%</b>
<b>Actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debate: juego interior/juego exterior.</li> <li>- Entrevista en el centro DUAL: análisis documentos institucionales de centro. Puesta en común en clase.</li> <li>- Elaboración de una situación de aprendizaje teniendo al juego como eje vertebrador.</li> </ul>	

<b>Unidad 7</b>		<b>MARZO</b>
Evaluación de la actividad lúdica		12h
<b>CONTENIDOS BÁSICOS</b> Según Orden 9 de octubre de 2008		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La observación en el juego. Instrumentos.</li> <li>• Selección de indicadores.</li> <li>• Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil.</li> <li>• Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico- recreativo.</li> <li>• Diferentes instrumentos de observación.</li> <li>• Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto.</li> <li>• Análisis, interpretación de datos y elaboración de conclusiones.</li> <li>• Predisposición a la autoevaluación.</li> </ul>		
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>		
<b>RA6</b>	6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 6g	<b>Peso en la calificación total: 13%</b>
<b>Actividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaboración de tres instrumentos de evaluación. Puesta en práctica en las actividades DUAL.</li> <li>- Prueba escrita.</li> </ul>	

<b>Unidad 8</b>		<b>MARZO</b>	
Proyectos lúdicos y recreativos de intervención para la infancia		32H	
<b>CONTENIDOS BÁSICOS</b> Según Orden 9 de octubre de 2008			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La animación como actividad socioeducativa en la infancia.</li> <li>• Oferta lúdica.</li> <li>• Oferta lúdica no formal: organismos públicos, empresas privadas, y organizaciones sin ánimo de lucro.</li> <li>• Recursos de oferta lúdica.</li> <li>• Fases de desarrollo de un proyecto.</li> <li>• Elementos para el desarrollo de un proyecto.</li> <li>• Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos. Análisis de la normativa vigente.</li> <li>• Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.</li> </ul>			
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>			
<b>RA2</b>	2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2h, 2i, 2j, 2k	14%	Peso en la calificación total: 19%
<b>RA5</b>	5c, 5g, 5h	5%	
<b>Actividades</b>	Elaboración de un proyecto de animación sociocultural dentro de la oferta educativa no formal, teniendo en cuenta la adaptación a las diferencias individuales.		

<b>ACTIVIDADES</b>
<p>Se llevarán a cabo distintos tipos de actividades entre las cuáles cabe destacar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Actividades de desarrollo:</b> Orientadas a la construcción del aprendizaje significativo de los contenidos de la UT, tanto a nivel de competencias profesionales como de competencias personales y sociales. Estas actividades las realizarán en grupo, como tareas de equipo, o individualmente, utilizando la plataforma Classroom para la subida y entrega de archivos. Las dinámicas grupales serán una herramienta muy útil para trabajar con el grupo, la realización de role-playing, simulaciones de situaciones y supuestos prácticos, debates, desarrollo de retos profesionales, entre otros ayudarán al alumnado a acercarse a la realidad laboral.</li> <li>- <b>Actividades de síntesis:</b> Permitirán realizar un resumen de los contenidos alcanzados a lo largo de una o varias unidades de trabajo y permiten interconectar contenidos. Podremos realizar resúmenes, esquemas de ideas básicas de cada tema, los cuales, a su vez, el alumnado podrá utilizar como herramienta de estudio, lluvias de ideas y síntesis, o uso de mapa mentales que podrán ser actividades que ayuden a cerrar los temas trabajados en las diferentes UT.</li> </ul>

- **Actividades de refuerzo y ampliación:**

Que permitirán reforzar los contenidos (para el alumnado que haya encontrado dificultades) y ampliarlos, con ejercicios de mayor complejidad o magnitud, para aquellos/as que lograron superar los objetivos con facilidad. Utilizaremos estas actividades como un mecanismo de atención a la diversidad.

- **Actividades DUAL:**

Para profundizar y llevar a la práctica real el contenido trabajado en clase. Se reflejarán concretamente en el Anexo I de la programación.

- **Actividades extraescolares o complementarias:**

- Visitas a centros infantiles de ocio y de atención a alteraciones infancia, por ejemplo a las escuelas EMPI de Murcia, centro de Síndrome de Down de Granada,
- Centros María Montessori y metodología Waldorf de Madrid, etc.
- Excursión a los museos del niño y del juguete de Albacete.
- Excursiones a las granjas escuelas de Lucainena, Las Torres y la Atalaya de Alcaraz.
- Visita a la terapia asistida con animales “Perruneando” en Almería.
- Visita a la asociación de familias contra el cáncer infantil en Almería
- Visita APREAL, asociación de madres y padres de bebés prematuros en Almería.
- Excursión a Córdoba asociación familias Montessori
- Visita a Tiempo en Almería para prevención de hábitos de vida saludable.
- Asistencia a ponencias en cursos de la universidad de Granada en Mojácar.
- Visita a la escuela infantil Montessori en Aracena, Huelva.

#### **4. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ADAPTADAS A LA SITUACIÓN DEL GRUPO**

Atender a la diversidad es ofrecer una respuesta educativa en función de las necesidades de cada individuo adecuando nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje, aceptando la natural variedad de intereses, capacidades, motivaciones, etc., que nos vamos a encontrar en cualquier grupo. Es necesario matizar que esta programación es lo suficientemente abierta y flexible como para dar cabida a la diversidad del alumnado. Para ello, en caso necesario, se realizarán una serie de ajustes de modo que cada alumno/a pueda conseguir los objetivos propuestos, siguiendo las **instrucciones de 8 de marzo de 2017**, de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa.

En el contexto de un ciclo formativo, la diversidad del alumnado viene determinada por la experiencia personal (trayectoria formativa y laboral), por su procedencia sociocultural, así como por determinadas necesidades educativas especiales derivadas de su situación familiar temporal o permanente. Así pues, se atenderá a la diversidad en cualquier ámbito sociocultural, educativo, intelectual y de experiencias previas.



Para aquellas personas con necesidades educativas específicas se facilitará la realización de las pruebas comunes que puedan ser realizadas por dicho alumnado a través de un **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)**, así como pruebas alternativas para aquellos casos en que el alumno o alumna no pueda realizar la prueba general.

Esta programación didáctica tiene en cuenta el contexto y al alumnado y se llevará a cabo en un clima de respeto a las diferencias individuales de cualquier tipo, desarrollando además contenidos específicos sobre esta cuestión en las actividades de clase. Dadas las características de la Formación Profesional, la atención a la diversidad se va a centrar principalmente en decisiones de carácter metodológico, adaptaciones no significativas, flexibilizando y diversificando la misma para dar respuesta educativa a la diversidad.

Tanto en la metodología y las actividades, como en la evaluación de los aprendizajes se ofrecerán una serie de elementos que contribuirán a una atención individualizada, tales como:

- Adaptar los tiempos de aprendizaje al ritmo individual del alumnado.
- Analizar las dificultades de cada alumno/a, detectando si el problema es por carencias en las destrezas intelectuales, técnicas de estudio inadecuadas, problemas personales, etc.
- Establecer niveles de desarrollo dentro del grupo.
- Atender a la variedad en el agrupamiento del alumnado: flexibles, cooperativos, etc.
- Aplicar en los casos necesarios actividades de refuerzo/ampliación.
- Para el alumnado que proviene de entornos socioculturales desfavorecidos o distintos, se llevarán a cabo acciones que favorezcan la inserción social e inclusión si se necesitase.

Todas estas medidas se podrán llevar a cabo siempre que no afecte a la adquisición de la competencia general del título, a los resultados de aprendizaje y a los criterios de evaluación. Es decir, en cualquier caso, el alumnado debe adquirir los Resultados de Aprendizaje y conseguir tanto la competencia general del título como las específicas del módulo de acuerdo a los criterios de evaluación.

## **5. ELEMENTOS TRANSVERSALES**

<b>EDUCACIÓN EN VALORES</b>	<b>MÉTODO DE TRABAJO</b>
Educación para la Paz	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se desarrollarán criterios de actuación que favorezcan comportamientos de respeto, honestidad, tolerancia y flexibilidad. También se ayudará a analizar críticamente la realidad cotidiana y las normas morales vigentes.</li> <li>- Se contribuirá a desarrollar habilidades para el trabajo en grupo, la escucha activa, el respeto, la comunicación y el diálogo, las normas de convivencia, ...</li> <li>- Se respetará la diversidad, evitando situaciones de discriminación.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se analizarán los Derechos Internacionales del niño y la niña.</li> </ul>
Educación para la Salud	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se respetarán las normas de seguridad e higiene postural en la aplicación práctica de los juegos, resaltando la importancia del autocuidado dentro de las funciones de los/as educadores/as infantiles.</li> <li>- Se hará hincapié en los riesgos laborales del ámbito de la educación infantil, y se velará por el cumplimiento de las medidas preventivas.</li> </ul>
Igualdad de género y coeducación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se establecerán agrupamientos mixtos</li> <li>- Se fomentará un uso del lenguaje no sexista y se mantendrá una actitud crítica frente a estas expresiones.</li> <li>- Fomento del pensamiento de género en la elaboración de recursos lúdicos para niños y niñas de educación infantil</li> </ul>
Educación Ambiental	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sensibilización para la conversación de la naturaleza.</li> <li>- Adquisición de hábitos en favor de la prevención del deterioro de la naturaleza.</li> <li>- Reciclaje, uso de material reciclado para elaborar recursos.</li> <li>- Cuidado y valoración del medio ambiente.</li> </ul>
Educación para el consumo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se velará por un uso racional de energía y recursos, sobre todo en relación con la utilización y reciclaje de materiales</li> </ul>
Educación Moral y Cívica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprensión del valor de las diferencias entre las personas.</li> <li>- Aceptación de la convivencia escolar con personas de diferentes razas, clase social o con personas con necesidades específicas de apoyo educativo</li> <li>- Pluralismo cultural. Se incorporarán juegos de distintas identidades culturales</li> </ul>
Seguridad en internet y propiedad intelectual	<p>Acometer acciones tendientes a lograr que el alumnado adopte conductas responsables y preventivas que los alejen de potenciales amenazas, ayudando a crear un entorno en el que la propiedad intelectual pueda cumplir su función de motor de la innovación y creación.</p>
Cultura andaluza	<p>Se incluirá tal y como indica la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía, en su artículo 40 como un elemento habitual en la práctica educativa. Así pues, la tradición lúdica andaluza será una constante en las prácticas de dramatización e implementación de juegos.</p>

## 6. ANEXO I:



EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA	RA y criterios dualizados
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar un proyecto de intervención lúdica. En él se contemplarán las siguientes características: 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. Además de definir 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 juego.</li>   <li>- Diseñar e implementar en tu aula de referencia, una propuesta de juego, relacionándola con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña. Enumerando y clasificando las 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. Dentro de esta propuesta habrá actividades dentro/fuera del aula y algunos juegos tradicionales (si eso fuera posible). Además, incluirán un registro gráfico de la implementación (teniendo en cuenta la confidencialidad).</li>   <li>- Diseña e Implementa algunas actividades y/o materiales a las madres y padres (AMPA/ ESCUELA DE PADRES) en el que se incluyan los siguientes aspectos:</li> </ul>	<p>Los criterios de evaluación serán ponderados en un 50% en el aula y en otro 50% en la empresa de formación DUAL.</p>

- Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juguetes infantiles.
  - Influencia de los roles sociales en los juguetes.
  - Legislación vigente sobre juguetes: identificación e interpretación de normas de seguridad y calidad.
- Diseñar un RINCÓN DE JUEGOS delimitado para aula, con material específico en cada uno de ellos, en los que los niños pueden jugar individual, colectivamente o en pequeño grupo, convirtiéndose en protagonistas principales en la construcción de sus conocimientos, ya que organizan sus juegos e interacciones.

Dentro de dicho rincón se incluirán:

- En el aula 0-1, el CESTO DE LOS TESOROS. Para evaluar la actividad es necesario documentar con foto y hacer una valoración de ella.
- Diseñar e implementar en el aula 2-3, una CAJA MUSICAL, siguiendo las pautas de la profesora, para evaluar la actividad es necesario documentar con foto hacer una valoración de ella.

(Se incluirá el reciclaje de material)

- Diseñar e implementar en tu aula de referencia, una propuesta de juego, piezas sueltas y/o minimundos (relacionada con la temática del Rincón de Juegos)