

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA MÓDULO DUAL

CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR DE EDUCACIÓN INFANTIL

MÓDULO: EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

Código 0013

2º CURSO

CURSO ACADÉMICO: 2025/2026

Profesor: PAULA DÍAZ OLIVA

ÍNDICE:

- 1.- Contextualización del grupo.
- 2.- Objetivos específicos del módulo, expresados en resultados de aprendizaje.
- 3.- Evaluación.
- 4.- Descripción de Bloques y unidades:
 - Secuenciación y temporalización de los contenidos
 - Relación de todas las unidades didácticas con sus respectivos objetivos, contenidos, resultados de aprendizaje, criterios de evaluación y actividades.
- 5.- Atención a la diversidad. Estrategias metodológicas adaptadas a la situación del grupo.
- 6.- Relación con los elementos transversales.

Pretendemos con la programación del módulo que a continuación se presenta, contribuir en nuestro alumnado a alcanzar los resultados de aprendizaje requeridos por la legislación, 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.

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL MÓDULO (RA)

Los resultados de aprendizaje del módulo **El juego infantil y su metodología** están establecidos en la **Orden de 9 de octubre de 2008** y constituyen el eje central de esta programación. A partir de ellos, se realiza una ponderación en función de su contribución a la Competencia General del título, así como a las Competencias Profesionales, Personales y Sociales asignadas al módulo mediante los objetivos generales.

RESULTADO DE APRENDIZAJE (RA)	%
RA1: 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.	18,50%
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.	17%
RA3: Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.	17%
RA4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.	16,50%
RA5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	18,50%
RA6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.	12,50%

3. EVALUACIÓN

La Orden de 18 de septiembre de 2025, establece que la evaluación de los aprendizajes del alumnado que cursa ciclos formativos **será objetiva, continua, formativa e integradora de las competencias adquiridas en el centro y en la empresa u organismo equipado** y se realizará por módulos profesionales, agrupación de módulos, ámbitos o proyectos atendiendo a su carácter competencial y quedará debidamente registrada en los documentos oficiales de evaluación.

Según lo establecido del artículo 27.5 y 27.6 del Decreto 147/2025, de 17 de septiembre, en la modalidad presencial, la evaluación continua de los aprendizajes requerirá la **asistencia regular y obligatoria**, tanto en el centro docente como en la fase de formación en empresa u organismo equiparado, de al menos el 80 por ciento de la duración total del módulo, ámbito o proyecto, a partir de la fecha en la que el alumnado se haya matriculado.

La evaluación del alumnado será **realizada por el profesorado** que imparta cada módulo profesional del ciclo formativo, de acuerdo con los resultados de aprendizaje, los criterios de evaluación y contenidos de cada módulo profesional, así como las competencias y objetivos generales del ciclo formativo asociados a los mismos.

Cuando los resultados de aprendizaje se adquieran tanto en el centro docente como en la empresa u organismo equiparado, la evaluación será responsabilidad del personal docente o, en su caso, de la persona experta. En este último supuesto, la evaluación se llevará a cabo conjuntamente con la persona titular de la jefatura de departamento correspondiente o la persona titular de la dirección del centro. La persona encargada de la tutoría dual de empresa colaborará en la evaluación mediante la valoración cualitativa de las actividades desarrolladas en la empresa u organismo equiparado vinculadas a los resultados de aprendizaje que se hayan trabajado conjuntamente entre centro de formación y la empresa u organismo equiparado.

Según el Real Decreto 659/2023 (artículo 18) la calificación de los módulos profesionales y, en su caso, del proyecto estará en función de la consecución de los resultados de aprendizaje y será numérica, **entre uno y diez**, sin decimales.

Los **criterios de evaluación** estarán relacionados con sus correspondientes resultados de aprendizaje, que se evaluarán teniendo en cuenta una variedad de instrumentos que posibiliten el obtener suficientes datos sobre el aprendizaje del alumnado. Las técnicas e instrumentos de evaluación serán variados, flexibles, accesibles, diversos y se adaptarán a las competencias profesionales contenidas en los diferentes resultados de aprendizaje.

Se tendrá en cuenta los criterios de calificación ortográfica, pudiendo restar hasta un máximo de 1 punto en cada actividad evaluable, por faltas de ortografía.

Teniendo en cuenta esto, se recogen en los cuadros de abajo los siguientes criterios de evaluación con su **ponderación** correspondiente y los **instrumentos a utilizar**:

RELACIONES RA, CE, UD e IE								
RA1: 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.				Trimestre			Formación en alternancia	
Criterios de evaluación	UD	%	Instrumentos	1º	2º	3º	IES	Empresa
a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.	1, 2	1,75%	Rúbrica de evaluación de actividades escritas; rúbrica de evaluación de exposiciones; plantilla de diseño de actividades; plantilla de corrección de pruebas escritas; coevaluación; cuaderno de aprendizaje.	x			x	
b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.	1, 2	2%		x			x	
c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.	1, 2	2%		x			x	
d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.	1	1,75%		x			x	
e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.	1	2%		x			x	
f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.	2	2%		x			x	
g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.	2	1,75%		x			x	
h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención...	2	1,75%		x			x	
i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.	2	1,75%		x			x	
j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.	1, 2	1,75%		x			x	
Contribución del RA1 del		18,50%	a la calificación final del MP					

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.				Trimestre			Formación en alternancia	
Criterios de evaluación	UD	%	Instrumentos	1º	2º	3º	IES	Empresa
a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.	3	1,5%	Rúbrica de evaluación de actividades escritas; rúbrica de evaluación de exposiciones; plantilla de diseño de actividades; plantilla de corrección de pruebas escritas; coevaluación; cuaderno de aprendizaje.	x	x	x	x	
b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.	3	1,5%		x	x	x	x	
c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.	3	1,5%		x	x	x	x	
d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.	3	1,5%		x	x	x	x	
e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.	3	1,75%		x	x	x	x	
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.	3	1,5%		x	x	x	x	
g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.	3	1,5%		x	x	x	x	
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.	3	1,75%		x	x	x	x	
i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.	3	1,5%		x	x	x	x	

j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.	3	1,5%		x	x	x	x	
k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.	3	1,5%		x	x	x	x	
Contribución del RA2 del		17%	a la calificación final del MP					

RA3: Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.				Trimestre			Formación en alternancia	
Criterios de evaluación	UD	%	Instrumentos	1º	2º	3º	IES	Empresa
a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.	5, 6	2,25%	Rúbrica de evaluación de actividades escritas; rúbrica de evaluación de exposiciones; plantilla de diseño de actividades; plantilla de corrección de pruebas escritas; coevaluación; cuaderno de aprendizaje.	x	x	x	x	
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.	5, 6	3%		x	x	x	x	
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.	5, 6	2,25%		x	x	x		x
d) Se han recopilado juegos tradicionales y actuales relacionándolos con la edad.	5	2,25%		x	x	x	x	
e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.	5, 6	2,25%		x	x	x	x	
f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.	5	1,75%		x	x	x		x
g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.	5	2,25%		x	x	x	x	

h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.	5, 6	1%		x	x	x		x
Contribución del RA3 del		17%	a la calificación final del MP					

Criterios de evaluación	UD	%	Instrumentos	Trimestre			Formación en alternancia	
				1º	2º	3º	IES	Empresa
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.	4	1%	Rúbrica de evaluación de actividades escritas; rúbrica de evaluación de exposiciones; plantilla de diseño de actividades; plantilla de corrección de pruebas escritas; coevaluación; cuaderno de aprendizaje.					x
b) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.	4	2,25%					x	
c) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.	4	2,25%					x	
d) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.	4	3%					x	
e) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.	4	1%						x
f) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.	4	1%						x
g) Se han enumerado y clasificado diferentes juguetes atendiendo a los criterios de: edad, espacio de realización, rol del educador o educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.	4	1,50%						x
h) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.	4	2,25%					x	
i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los	4	2,25%					x	

juguetes infantiles.								
Contribución del RA4 del		16,50%	a la calificación final del MP					

RA5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.				Trimestre			Formación en alternancia	
Criterios de evaluación	UD	%	Instrumentos	1º	2º	3º	IES	Empresa
a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.	3, 5	2,5%	Rúbrica de evaluación de actividades escritas; rúbrica de evaluación de exposiciones; plantilla de diseño de actividades; plantilla de corrección de pruebas escritas; coevaluación; cuaderno de aprendizaje.	x	x	x	x	
b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.	3, 5	2,5%		x	x	x	x	
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.	5, 6	2,5%		x	x	x		x
d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.	3, 5	2,5%		x	x	x	x	
e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.	5, 6	1,5%		x	x	x		x
f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.	3, 5	1,5%		x	x	x	x	
g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.	5, 6	4%		x	x	x		x
h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.	5, 6	1,5%		x	x	x		x
Contribución del RA5 del		18,50%	a la calificación final del MP					

RA6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.				Trimestre			Formación en alternancia	
Criterios de evaluación	UD	%	Instrumentos	1º	2º	3º	IES	Empresa
a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.	3, 5, 7	2%	Rúbrica de evaluación de actividades escritas; rúbrica de evaluación de exposiciones; plantilla de diseño de actividades; plantilla de corrección de pruebas escritas; coevaluación; cuaderno de aprendizaje.	x	x	x	x	
b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.	3, 5, 7	2,50%		x	x	x	x	
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.	5, 6, 7	2,50%		x	x	x		x
d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.	5, 6, 7	1,50%		x	x	x		x
e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.	5, 6, 7	1%		x	x	x		x
f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.	3, 5, 7	2%		x	x	x	x	
g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.	5, 6, 7	1%		x	x	x		x
Contribución del RA6 del		12,50%	a la calificación final del MP					

Estos criterios se encuentran repartidos y ponderados a lo largo de las Unidades Didácticas del módulo. Para evaluarlos se seleccionan una serie de actividades de evaluación relacionadas directamente con la consecución de estos criterios de evaluación. Para considerarse alcanzado cada uno de los RA se debe obtener un **porcentaje mínimo del 50%** y la nota se expresará en valores numéricos de 1 a 10, sin decimales. Se considerarán positivas las iguales o superiores a 5 y negativas las restantes.

Al existir criterios de evaluación que aparecen en varias unidades, la calificación numérica de cada trimestre aportada al alumnado será una aproximación de los criterios conseguidos, siendo ésta una **media ponderada**. Por lo que sólo al final del curso académico podremos ofrecer una calificación objetiva y real.

Si el alumnado ha obtenido al menos un 5 de calificación en la evaluación y desea mejorar esta puntuación, se le ofrecerá la posibilidad de hacerlo al final de curso. En ese caso se **reforzará al alumnado** durante el periodo estimado con materiales y explicaciones docentes de todo lo trabajado en el curso, debiendo realizar aquellas **actividades para la ampliación de contenidos y que doten de la posibilidad de aumentar la calificación**, además de una prueba final sobre toda la materia.

El alumnado que **pierda el derecho a la evaluación continua**, realizará una prueba final en el periodo establecido, así como la entrega de aquellas actividades de aplicación práctica que se consideren necesarias, previa información de los requisitos y plazos de entrega.

Si el alumnado ha obtenido una nota inferior a 5 y tiene el RA suspenso, se le dará la oportunidad de recuperar en el **periodo de recuperación** establecido para ello, recuperación trimestral y al final del curso, en este caso la asistencia a clase es obligatoria y deberán realizar las actividades de recuperación correspondientes, según los criterios suspensos, igual que un examen de recuperación.

Aquellos alumnos/as que tengan que presentarse a la prueba final de junio, lo hará solo con los CE no superados durante el curso, guardándole la nota de aquellos CE que tenga superados para poder calcular posteriormente la nota. **Si el alumno/a no supera el módulo durante el periodo de recuperación, deberá ser cursado por completo en cursos posteriores.**

Se realizará un plan individualizado de refuerzo y mejora que detallará tanto los CE no superados como las actividades, pruebas... para su consecución.

Para el alumnado que presente **discapacidad o cualquier otra necesidad específica de apoyo educativo o formativo** se garantizará el acceso al currículo y a las pruebas de evaluación disponiendo de los medios necesarios para que puedan alcanzar los objetivos establecidos en términos de resultados de aprendizaje y adquirir las competencias profesionales correspondientes. En virtud del artículo 8.3 del Decreto 147/2025, de 17 de septiembre, los centros docentes aplicarán los currículos establecidos en los grados D y E adaptando su programación, técnicas,

procedimientos e instrumentos de evaluación a las características de su alumnado, con especial atención a las necesidades de quienes presenten una discapacidad o cualquier otra necesidad específica de apoyo educativo o formativo y teniendo en cuenta las posibilidades formativas del entorno productivo. Esta adecuación en ningún caso supondrá la modificación o supresión de las competencias contempladas de los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación del grado y, por lo tanto, no podrán afectar a la adquisición de la competencia general del título.

Instrumentos de Evaluación

Para evaluar cada criterio de evaluación no dualizados se emplearán los siguientes instrumentos:

- Ejercicios para realizar en clase. (Los ejercicios que sean puntuables se anunciarán en Classroom).
- Ejercicios para realizar en casa. (Los ejercicios que sean puntuables se anunciarán en Classroom).
- Trabajos individuales y/o en grupo.
- Pruebas objetivas individuales.
- Exposiciones en clase individuales y/o en grupo.

Para evaluar los criterios de evaluación dualizados se crearán actividades a realizar en la empresa junto a una rúbrica para, que los tutores de empresa evalúen al alumnado. (Se especifican en las unidades didácticas a llevar a cabo en la empresa cuáles serán dichas actividades)

LA SUPERACIÓN DEL MÓDULO REQUIERE LA SUPERACIÓN DE LA TOTALIDAD DE LOS 6 RESULTADOS DE APRENDIZAJE QUE COMPONEN EL MISMO.

LA NOTA DE LA 1ª EVALUACIÓN SERÁ LA MEDIA PONDERADA DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE ESA 1ª EVALUACIÓN.

LA NOTA DE LA 2ª EVALUACIÓN SERÁ LA MEDIA PONDERADA DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE ESA 2ª EVALUACIÓN, QUE SE HAYAN EVALUADO EN EL AULA ANTES DEL MOMENTO DE LA INCORPORACIÓN DEL ALUMNADO A LA FASE DE FORMACIÓN EN EMPRESA (fecha de incorporación prevista para el 21 de noviembre de 2026).

LA NOTA PARA LA EVALUACIÓN FINAL 1ª Y PARA LA EVALUACIÓN FINAL 2ª SERÁ LA MEDIA PONDERADA DE TODOS LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL MÓDULO, EN EL QUE SE INTEGRARÁN TODOS LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL MÓDULO, VISTOS EN EL AULA O EN LA FASE DE FORMACIÓN EN EMPRESA.

4. DESCRIPCIÓN DE BLOQUES Y UNIDADES

• 4.1 SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS:

Los contenidos del módulo constituyen el conjunto integrado de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos formativos y a la adquisición de las competencias profesionales, personales y sociales del Ciclo Formativo. Dichos contenidos se desarrollan a partir de los bloques establecidos en la **Orden de 9 de octubre de 2008**, que regula el currículo del título correspondiente.

El módulo tiene una duración de 280 horas totales, a razón de 8 horas semanales de lunes a viernes.

• 4.2 RELACIÓN DE LAS UNIDADES DE TRABAJO CON SUS OBJETIVOS, CONTENIDOS, RESULTADOS DE APRENDIZAJE, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ACTIVIDADES:

UD 0: PRESENTACIÓN DEL MÓDULO	16 horas
--------------------------------------	-----------------

Contenidos propuestos:	
<ul style="list-style-type: none"> - Presentación del alumnado. - Presentación de los elementos que componen la programación. - Información sobre los criterios de evaluación. - Identificación de los conocimientos previos del alumnado. 	
Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
Sin RA asociados	Sin CE asociados
Actividades propuestas:	
<ul style="list-style-type: none"> - Dinámicas de presentación. - Cuestionario de evaluación inicial. 	

UD 1: APROXIMACIÓN CONCEPTUAL AL JUEGO	32 horas
---	-----------------

Contenidos propuestos:	
<ul style="list-style-type: none"> - Concepto y características del juego. - El modelo lúdico. - Características y funciones del juego. - Teorías explicativas del juego. - El juego como recurso educativo. 	
Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación

RA 1	1a, 1b, 1c, 1d, 1e, 1j
Actividades propuestas: <ul style="list-style-type: none"> – Práctica autónoma del alumnado: análisis y reflexión sobre la evolución histórica del juego. – Exposición relativa a un modelo teórico del juego seleccionado. – Producciones individuales y/o grupales del alumnado. – Resolución de una prueba escrita. 	

UD 2: EL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL	24 horas
---	-----------------

Contenidos propuestos: <ul style="list-style-type: none"> – Evolución del juego durante el desarrollo. – Esquemas de juego. – Aportaciones del juego al desarrollo. 	
Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
RA1	1a, 1b, 1c, 1f, 1g, 1h, 1i, 1j
Actividades propuestas: <ul style="list-style-type: none"> – Práctica grupal del alumnado: planificación e implementación de una actividad de Halloween fundamentada en las teorías del juego. – Práctica grupal del alumnado: elaboración de juegos para el “Día Mundial de los Derechos del Niño”. – Producciones individuales y/o grupales del alumnado. – Resolución de una prueba escrita. 	

UD 3: PROYECTOS LÚDICOS Y RECREATIVOS DE INTERVENCIÓN PARA LA INFANCIA	48 horas
---	-----------------

Contenidos propuestos: <ul style="list-style-type: none"> – La animación como actividad socioeducativa en la infancia. – La oferta lúdica no formal. – Los recursos de oferta lúdica. – Las fases en el desarrollo de proyectos. – Los elementos de la planificación en el diseño de un proyecto lúdico. – Las medidas de seguridad en espacios lúdicos y recreativos. – Escuela y oferta lúdica. Las fiestas infantiles. 	
Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación
RA2 RA5 RA6	2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g, 2h, 2i, 2j, 2k 5a, 5b, 5d, 5f 6a, 6b, 6f

Actividades propuestas:

- Práctica grupal del alumnado: diseño e implementación de actividades en el proyecto de ludoteca intergeneracional "Mirando atrás".
- Producciones individuales y/o grupales del alumnado.
- Resolución de una prueba escrita.

UD 4: JUGUETES Y OTROS OBJETOS DE JUEGO

36 horas

Contenidos propuestos:

- Aproximación conceptual al juguete.
- Criterios para la selección de juguetes.
- Sistema de clasificación de juguetes.
- La legislación vigente sobre la seguridad de los juguetes.
- Creatividad y juguetes.

Resultados de Aprendizaje

Criterios de Evaluación

RA4

4a, 4b, 4c, 4d, 4e, 4f, 4g, 4h, 4i

Actividades propuestas:

- Práctica autónoma del alumnado: elaboración de un tríptico informativo titulado "Niños, consumo y juguetes".
- Práctica grupal del alumnado: elaboración conjunta de un dossier sobre juguetes.
- Producciones individuales y/o grupales del alumnado.
- Resolución de una prueba escrita.
- Desarrollo de actividades duales.

UD5: PROPUESTAS LÚDICAS: SELECCIÓN Y DISEÑO

44 horas

Contenidos propuestos:

- Clasificación de los tipos de juegos.
- Propuestas lúdicas.
- Juegos y nuevas tecnologías.
- Otros juegos.
- El fichero de juegos.
- Pautas para la elaboración y la transformación de juegos.

Resultados de Aprendizaje

Criterios de Evaluación

RA3

3a, 3b, 3c, 3d, 3e, 3f, 3g, 3h

RA5

5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f, 5g, 5h

RA6

6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 6g

Actividades propuestas:

- Práctica autónoma del alumnado: elaboración de un fichero de juegos.
- Práctica grupal del alumnado: elaboración de juegos para el “Día Mundial de los Derechos del Niño”.
- Producciones individuales y/o grupales del alumnado.
- Resolución de una prueba escrita.
- Desarrollo de actividades duales.

UD6: PROGRAMACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

48 horas

Contenidos propuestos:

- Aplicación de la programación de las actividades lúdicas.
- Aspectos organizativos y legislativos.
- El juego como eje vertebrador.
- Valoración del juego como actividad principal en la infancia.
- Actividades de juego.
- Intervención del educador en el juego de los niños.
- Estrategias para favorecer situaciones lúdicas.

Resultados de Aprendizaje

Criterios de Evaluación

RA3
R5
RA6

3a, 3b, 3c, 3e, 3h
5c, 5e, 5g, 5h
6c, 6d, 6e, 6g

Actividades propuestas:

- Práctica autónoma del alumnado: reflexión sobre la actitud de la educadora ante grupos heterogéneos.
- Práctica grupal del alumnado: diseño e implementación de actividades en el proyecto de ludoteca intergeneracional “Mirando atrás”.
- Producciones individuales y/o grupales del alumnado.
- Resolución de una prueba escrita.
- Desarrollo de actividades duales.

UD7: EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

32 horas

Contenidos propuestos:

- La evaluación del juego en Educación Infantil.
- La observación del juego en la etapa infantil.
- Los instrumentos de observación en el juego.
- Documentación y uso de las nuevas tecnologías.

Resultados de Aprendizaje

Criterios de Evaluación

RA6	6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f, 6g
<p>Actividades propuestas:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Práctica autónoma del alumnado: elaboración de una hoja de registro para analizar la conducta de los alumnos en clase. – Práctica grupal del alumnado: diseño e implementación de actividades en el proyecto de ludoteca intergeneracional “Mirando atrás”. – Producciones individuales y/o grupales del alumnado. – Desarrollo de actividades duales. 	

Este módulo profesional se impartirá en la **modalidad dual**, por lo que su desarrollo tendrá lugar en el centro educativo y en las empresas, tal y como se detalla a continuación:

- **Periodo de formación en el centro:** Desde el 15 de septiembre de 2025, hasta el 20 de noviembre de 2025. En este periodo, el alumnado asistirá al centro educativo de lunes a viernes, en jornadas de seis horas. Durante esta formación inicial, el alumnado adquirirá una serie de conocimientos, teóricos y prácticos, que se consideran esenciales para su posterior incorporación en la empresa.
- **Periodo de formación en empresa:** desde el 21 de noviembre de 2025, hasta el 15 de mayo de 2026. Durante el periodo de formación en empresa, el alumnado asiste los lunes, martes y miércoles a la empresa, y jueves y viernes al centro educativo. En el caso del módulo de **“El juego infantil y su metodología”**, trabajará los siguientes Resultados de Aprendizaje y Criterios de Evaluación de forma íntegra en la empresa (entre lunes, martes y miércoles):

Los criterios de evaluación que se realizarán en la empresa son los siguientes:

ACTIVIDAD FORMATIVA	RA	CE
AF 1. Elaboración de un catálogo de juguetes y materiales lúdicos adecuados a la intervención educativa.	RA4	4a, 4e, 4f, 4g
AF 2. Diseño, implementación y evaluación de una propuesta lúdica.	RA3 RA5 RA6	3c, 3f, 3h 5c, 5e, 5g, 5h 6c, 6d, 6e, 6g
AF 3. Diseño, implementación y evaluación de una situación de aprendizaje.	RA3 RA5 RA6	3c, 3f, 3h 5c, 5e, 5g, 5h 6c, 6d, 6e, 6g

Conforme al artículo 16.1 de la **Orden de 18 de septiembre de 2025**, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de los grados D y E del Sistema de Formación Profesional en la Comunidad Autónoma de

Andalucía, el seguimiento de aquellos resultados de aprendizaje que se desarrollen durante la formación en empresa u organismo equiparado será responsabilidad de la persona que ejerza la tutoría dual docente, para lo que se garantizará el **contacto permanente entre el centro docente y la empresa** u organismo equiparado tanto previo como durante el desarrollo de la fase de formación en empresa. Para ello, el profesorado realizará el **seguimiento** bien de manera presencial, bien utilizando los medios telemáticos o virtuales a su alcance.

La persona encargada de la **tutoría dual de empresa** colaborará en la **evaluación** mediante la valoración cualitativa de las **actividades desarrolladas en la empresa** u organismo equiparado vinculadas a los resultados de aprendizaje que se hayan trabajado conjuntamente entre centro de formación y la empresa u organismo equiparado.

Para este módulo las **actividades duales** propuestas para realización en la empresa serán las siguientes:

- Planificación, implementación y evaluación de espacios de juego.
- Simulaciones reales.

6. 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, según el **Decreto 147/2025 de 17 de septiembre y la Orden de 18 de septiembre de 2025**.

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.

Así, esta programación didáctica tiene en cuenta contexto y 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 inadecuados, 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.

Además, tendremos en cuenta los Principios DUA, tal como recoge En el artículo 2 de la Ley Orgánica 3/2022, se define el **Diseño Universal del Aprendizaje** como un **modelo de enseñanza para la educación inclusiva** que reconoce la singularidad del aprendizaje de cada alumno/a y promueve la accesibilidad de los procesos y entornos de enseñanza y aprendizaje, mediante un currículo flexible, ajustado a las necesidades y ritmos de aprendizaje de la diversidad del alumnado.

Para aplicar un DUA a la práctica docente se deben aplicar tres **principios**:

- **Proporcionar múltiples formas de representación / explicación de la información y los contenidos (el qué del aprendizaje)**. Se pondrán ejemplos, infografías, esquemas...
- **Proporcionar múltiples formas de expresión de lo aprendido (el cómo del aprendizaje)**. Se ofertarán diferentes opciones para contestar a preguntas (redacción, preguntas cortas, etc.), se utilizarán diferentes estrategias para resolver problemas, etc.
- **Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación en el aprendizaje (el porqué del aprendizaje)**. Se trabajará colaborativamente, uso de metacognición, etc.

Para planificar el proceso de adquisición de **aprendizajes significativos**, tendremos en cuenta las siguientes premisas:

- Partir de los conocimientos previos del alumnado.
- Dedicar tiempo a captar las ideas previas de los alumnos/as.
- Favorecer la motivación por el aprendizaje, para lo cual será necesario establecer un ambiente de trabajo relajado y tranquilo.
- Posibilitar que el alumno/a haga aprendizajes por sí solo, es decir, que aprenda a aprender.
- Asegurarse de que el alumno/a sabe lo que hace y por qué lo hace.
- Adoptar un planteamiento metodológico que sea flexible, eligiendo las estrategias más adecuadas en cada caso.
- Realizar una evaluación formativa del proceso, y en función de los resultados, modificar la ayuda pedagógica.

Las actividades de **enseñanza-aprendizaje** que se desarrollarán durante el curso se clasifican en las siguientes categorías:

- **Actividades iniciales o de motivación:** Su objetivo es introducir el tema. Buscar la motivación y el interés del alumnado. Acercamiento a los conocimientos previos. Ejemplos son: Debates, Pruebas iniciales, Técnicas creativas, Vídeos.
- **Actividades de desarrollo:** Podrán ser actividades de demostración, de investigación o de aplicación: ejemplos de estas actividades son: docencia directa, visita de expertos, búsqueda en internet, método científico, actividades de clase, proyectos, debates, trabajos prácticos, etc.
- **Actividades de cierre, recapitulación y síntesis:** Reflexiones, debates, vídeos, gamificación.

7. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Ya en el artículo 1 de la LOE-LOMCE se menciona la necesidad, en el sistema educativo español, de la transmisión y la puesta en práctica de valores que favorezcan la libertad personal, la responsabilidad o la ciudadanía democrática, entre otros. Los valores no se enseñan ni se aprenden de igual manera que los conocimientos y habilidades y, por esta razón **se enfoca su aprendizaje desde un punto de vista transversal**.

Desde el módulo de DCM, una vez analizadas las temáticas de educación en valores que podrían tener relación con el mismo, teniendo en cuenta los objetivos del Proyecto Educativo de Centro y el entorno geográfico donde se desarrollará la acción educativa, se pretende contribuir a los siguientes elementos transversales:

	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS
Educación para la Paz	<ul style="list-style-type: none"> - Tolerancia y respeto a los demás y a las distancias - Aceptación del diálogo como causa para resolver las situaciones conflictivas.
Educación para la Salud	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento del cuerpo desde la perspectiva de la salud Cuidado e higiene corporal. - Interés por los aspectos preventivos de la salud infantil
Igualdad de género y coeducación	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de un lenguaje no sexista - Trabajos/actividades/reflexiones que fomenten la igualdad de oportunidades - Fomento del pensamiento de género en la elaboración de recursos para niños y niñas de educación infantil

Educación Ambiental	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilización para la conversación de la naturaleza. Adquisición de hábitos en favor de la prevención del deterioro de la naturaleza. - Reciclaje, uso de material reciclado para elaborar recursos. - Cuidado y valoración del medio ambiente.
Educación para el Consumidor	<ul style="list-style-type: none"> - Dar prioridad al valor del ser sobre el valor de tener. Conocer y valorar los recursos para la vida y tomar conciencia de su desigual distribución.
Educación Moral y Cívica	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión del valor de las diferencias entre las personas. - Aceptación de la convivencia escolar con personas de diferentes razas, clase social o con personas con necesidades específicas de apoyo educativo - Pluralismo cultural
Seguridad en internet y respeto por la propiedad intelectual	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de nuevas tecnologías de la información. - Uso de imágenes y vídeos respetando derechos de autor. - Uso educativo de aplicaciones y web interactivas.
Cultura andaluza	<ul style="list-style-type: none"> - Respeto por la cultura andaluza y el patrimonio artístico y cultural de Andalucía. - Incluir tradiciones andaluzas, cómo el día del Flamenco, día de Andalucía, fiestas típicas. - Folklore andaluz.