

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN



Departamento de
Servicios Socioculturales
y a la Comunidad
Curso 2022 2023

Nombre del módulo: El
juego infantil y su
metodología

Profesorado que lo imparte:
Esperanza López Santos
María Dolores Armenteros
Lucena
Ana Lora Muñoz
M^aJosé Hierro Mesa
Aurora Moreno Márquez

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación es un elemento curricular fundamental inseparable de la práctica profesional que tiene como fin recoger permanentemente información para ajustar los procesos de enseñanza- aprendizaje y contribuir a mejorar la calidad de la enseñanza.

Supone una actividad valorativa e investigadora y facilitadora del cambio educativo y del desarrollo profesional docente, que afecta no solo a los procesos de aprendizaje del alumnado, sino también a los procesos de enseñanza.

La evaluación del módulo profesional tendrá como referencia la **Orden de 29 de septiembre de 2010**, por la que se regula la evaluación, certificación, acreditación y titulación académica del alumnado que cursa enseñanzas de formación profesional inicial que forma parte del sistema educativo en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

En la evaluación no sólo tendrá en cuenta la competencia profesional característica del título, sino también la madurez para desenvolverse con autonomía en su puesto de trabajo y sus adaptaciones a los cambios de cualificaciones que le permitan una eficaz inserción en el sector productivo o en los estudios a los que se pretenda acceder. Esta evaluación tendrá un carácter formativo, criterial, autoevaluativo y coevaluativo.

PROCEDIMIENTOS

Se considerarán los criterios recogidos en la normativa así como los marcados específicamente para cada una de las unidades didácticas; los resultados de aprendizaje y contenidos, las competencias y objetivos generales del ciclo formativo asociados al módulo. Se tendrán en cuenta tres momentos diferenciados:

Evaluación inicial: realizada al comienzo del curso y de cada unidad didáctica, cuando se estime conveniente, con la finalidad de detectar los conocimientos previos del alumnado.

Evaluación continua o formativa: realizada a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de obtener información permanente sobre si dicho proceso se adapta al nivel y posibilidades del alumnado y, si no fuese así, modificar los aspectos que producen disfunciones en el proceso.

Evaluación sumativa o final: realizada al final de cada evaluación (Evaluación Parcial según Orden de 29 de septiembre de 2010) y del curso (Evaluación Final según Orden de 29 de septiembre de 2010), para constatar las respuestas y comportamientos del alumnado ante cuestiones y situaciones que exijan la utilización de los contenidos aprendidos.

Los criterios de calificación del alumnado serán los siguientes:

- Para aprobar el módulo será necesario aprobar (nota igual o superior a 5) los distintos Resultados de Aprendizaje (RA) que lo componen (todos y cada uno de ellos).
- Para aprobar el módulo, el alumnado deberá superar el 50% de los criterios de evaluación asociados a cada uno de los resultados de aprendizaje del módulo.
- La nota de cada RA se hará con el peso (ponderación) de cada CE que aparece en la tabla adjunta.

- Cada CE será evaluado por separado, bien con una prueba o actividad exclusiva o con una en la que se pueda evaluar varios a la vez.
- La nota final del módulo será el número entero más próximo al resultado de la suma ponderada de cada RA (el peso de cada RA) aparece en la tabla adjunta.
- En caso de que la suma ponderada de un valor igual o superior a 5 pero no se tengan superados todos los RA, la nota final será de un 4 (suspenseo).
- Las notas trimestrales se calcularán también en número entero, el más próximo a la resultante de ponderar las pruebas realizadas durante ese período lectivo y tendrán carácter meramente informativo (del progreso del alumno/a).
- Al final de cada trimestre se llevarán a cabo recuperaciones de las distintas pruebas que el alumnado no haya superado durante ese período. Si las pruebas son escritas (exámenes) sólo tendrá que realizar el bloque o bloques de criterios suspensos. En caso de superarlos(s), la nota de la prueba pasaría a ser de un 5. Con el resto de pruebas (trabajos, exposiciones, etc.) también tendrá que repetir solo la parte suspensa, salvo en aquellos casos que para su correcta comprensión sea necesario repetir la prueba completa. Si se superasen estas pruebas, también en recuperación, la nota de las mismas sería un 5.
- Si un alumno/a no pudiera presentarse a una de las pruebas por un motivo debidamente justificado, tendría derecho a realizar esa prueba en la recuperación y la nota obtenida, se le respetaría.
- Si un alumno/a faltase injustificadamente durante la realización de una prueba de evaluación, suspenderá dicha prueba.
- Si un alumno/a tuviera una o varias pruebas suspensas y no se presentase a recuperación, tendría que ir a las pruebas de junio
- En junio, también podrán presentarse a estas pruebas cualquier alumno/a que desee subir. La prueba para subir nota consistirá en un trabajo globalizado que abarque todos los resultados de aprendizajes trabajados en el curso y la valoración positiva del mismo supondrá una modificación de la nota final del módulo de hasta 1 punto. En el caso de que el alumnado opte a una modificación de la nota final del módulo de hasta 2 puntos, además del trabajo globalizado tendrá que realizar una prueba teórico práctica, que englobe todos los resultados de aprendizajes incluidos en esta programación.
- En el supuesto de que un alumno/a usarse técnicas fraudulentas para intentar superar una prueba dicho alumno automáticamente, tendría suspenseo el correspondiente RA y deberá presentarse a la convocatoria final y deberá realizar todas las pruebas correspondientes a ese RA, independientemente de si las tuviera aprobadas (sin tener ni siquiera derecho a recuperación trimestral). Tendrá consideración de técnica fraudulenta la captura de imágenes cualquier examen, la copia en la realización de los mismos, el plagio, etc.

Las distintas pruebas o actividades evaluables son las siguientes:

- **(ES):** pruebas escritas (exámenes). Podrán contener preguntas abiertas, cortas y/o test (en este caso los errores restarán en función del número de respuestas. Y habrá que superar con 5.
- **(PRO):** producciones. Producciones que los alumnos realicen: documentos, materiales, etc.
- **(OR):** pruebas de exposición oral. Trabajos de investigación que se expondrán con apoyo de soporte audiovisual
- **(OB):** observación de la participación de los alumnos en un debate sobre uno de los CE o en situación de simulación.

Los distintos instrumentos que usaremos serán los siguientes:

- Escalas de observación (listado de conductas observables; el profesorado evalúa el nivel de consecución mediante la observación en el tiempo, por medio de una serie de valoraciones progresivas: de nunca a siempre, de poco a mucho, de nada a todo)
- Listas de control (listado de conductas observables; el profesorado señala su presencia o ausencia durante el desarrollo de la actividad o tareas propuestas: sí, no, a veces.
- Guía para el análisis de las tareas y trabajos del alumnado (Rúbricas).
- Especificaciones para las pruebas escritas con sus criterios de corrección (Plantillas de corrección)
- Guía para las exposiciones orales (Rúbricas)

VALORACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

El proceso de reflexión y valoración de la propia práctica docente es indispensable, ya que la multitud de tareas que realizamos así lo exigen. Todas estas tareas son susceptibles de mejora. Según Pueyo Lobera, debe ser una evaluación directa del propio trabajo con los alumnos y alumnas y referirse tanto a procesos como a resultados. Por tanto, la orientamos a:

- Proporcionar información a la comunidad educativa sobre los logros y dificultades del proceso.
- Orientar la actividad docente.
- Identificar las necesidades y problemas.
- Proponer soluciones.
- Potenciar la participación
- Avanzar hacia una cultura de calidad en el ámbito educativo.

Esta evaluación se hará de forma continua, para que la actuación del docente se adapte con la mayor premura posible, evitando dificultades que puedan aparecer en este proceso. Por ello se considera importante el realizar un proceso de autoevaluación con la finalidad de adaptarse a las características del alumnado, modificando los procesos de enseñanza aprendizaje en respuesta a sus necesidades, por tanto, es fundamental valorar la propia actuación docente así como la programación teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- La validez de la selección, distribución y secuenciación de los contenidos y criterios de evaluación, a lo largo del curso.
- La idoneidad de la metodología, así como de los materiales curriculares y didácticos empleados.
- La validez de las estrategias de evaluación establecidas.

También, los alumnos y alumnas realizarán un cuestionario anónimo al final de cada trimestre y al final del curso que permitirá contrastar la autoevaluación con la visión del alumnado.

Además de alcanzar los RA del módulo, la evaluación debe velar porque el alumnado desarrolle las capacidades personales y sociales necesarias para el desarrollo de su futura profesión, por lo que se valorará dentro de cada RA ciertos aspectos actitudinales que principalmente se valorarán a través de la observación directa.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GRUPO MAÑANA – GRUPO A

RA 1 Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico. 20%				
UNIDADES Y SU CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	POND. PRU	Horas	INSTRUMENTO
UT 1 Ponderación unidad 10%	d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso en el proceso de enseñanza aprendizaje	20%	22	(Pro) Portafolio
	e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego	30%		(OR) Trabajo investigación, soy un teórico del juego exposición y debate y juego quien es quien
	l) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa	50%		(ES) Preguntas abiertas, cortas y/o test y resolución de supuestos/ criterios corrección UNIDAD 1
	a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas			
UT 2 .El juego en el desarrollo infantil Ponderación unidad 10%	b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil	30%	17	(PRO) Diario de juegos
	f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil	15%		(PRO) Elabora un folleto informativo o vídeo para familias explicando los beneficios del juego en sus niños, a partir del contenido de los apartados 2 <i>Aportaciones del juego al desarrollo</i> y 3 <i>El adulto y la estimulación del juego</i> .
	b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil	0,5%		(Pro) Portafolio
	c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa	50%		(ES) Preguntas abiertas, cortas y/o test y resolución de supuestos/ criterios corrección UNIDAD

RA4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas relacionando las características de los mismos con la etapas del desarrollo infantil 20%				
UNIDADES Y SU CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	POND. PRU	Horas	INSTRUMENTO
UT 3: Juguetes Ponderación unidad 15%	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 la niñas	15%	29	(PRO)Visita a la juguetería y trabajo de investigación en la visita
	b) Se han valorado la nueva tecnología como fuente de información	10%		PRO) Elaboración de un dossier-guía para familias a partir de la guía AIJU y otras guías relacionadas
	c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad			
	e) Se han identificado juguetes para espacios abiertos y cerrados			

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	20%		(ES) Preguntas abiertas, cortas y/o test y resolución de supuestos/ criterios corrección
f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa(RA 5)	30%		(PRO) Taller de juguetes con material reciclado
h) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de los juguetes. i) Se han reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles	0,5%		PRO Elaboración ficha técnica taller de juguetes
d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad	10%		Presento mis juguetes
g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos	10%		EP) Caso práctico: Simulación de una distribución de juguete en el aula atendiendo a diversos criterios

--	--	--	--	--

RA 3 Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentra el niño o niña 20%

UNIDADES Y SU CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	POND . PRU	Horas	INSTRUMENTO
			29	

UT4: La actividad lúdica en el centro escolar Ponderación unidad 20%	d) Se han recopilado juegos tradicionales y actuales relacionándolos con la edad.	20%		(PRO)Mural, investigación juegos tradicionales y populares
	h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención	20%		(EP) Simulación de los juegos incluidos (2 intervenciones cada alumno/a por trimestre).
	a) Se han tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas	60%		(PRO) (Elaboración de un fichero de juegos)
	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			
	c) Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdicos-recreativas			
	e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información			
f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan				

RA 2 Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil 20%				
UNIDADES	CRITERIOS DE EVLUACIÓN	POND. PRU	Horas 18	INSTRUMENTO
U T 5. El juego en las actividades complementarias y escolares Ponderación unidad 10%	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 d en ellos.	30%		PRO) Organiza una excursión
	g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información	20%		Portafolio
	h) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades realizar, de organización y recogida de materiales, técnicas de evaluación y elementos de seguridad en los lugares de juego.	50%		EP) Organiza una fiesta infantil
	k) se ha valorado la importancia de generar entornos seguros			

RA 2 Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil RA 5. Implementa actividades lúdicas relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios 15%				
UNIDADES	CRITERIOS DE EVLUACIÓN	POND. PRU	Horas 25	INSTRUMENTO
UT 6 programación e intervención Ponderación unidad 10%	e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico (RA2)	50%		(PRO) Concretar los objetivos, contenidos, recursos materiales de un proyecto de juego heurístico para un aula de 13 niños/as de edades 1-2 años.
	i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico (RA2)			
	a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas propuestos (RA5)			
	h) Se han analizado proyecto que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal (RA1)	10%		Portafolio
	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 a los objetivos previstos o (RA5)	40%		(PRO) Hacer una propuesta de organización de espacios de juego por rincones de una ludoteca y de la dotación de recursos materiales para el mismo

RA 6 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados 0,5%				
UNIDADES	CRITERIOS DE EVLUACIÓN	POND. PRU	Horas 24	INSTRUMENTO
UT 7 Evaluación de la actividad lúdica Ponderación unidad 5%	a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica	80%		(PRO)Diseñar y elaborar un instrumento de observación, seleccionándolos indicadores para evaluar distintas situaciones de juegos
	b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación			
	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			
	d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro			

	e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto			
	g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de la actividad lúdica	20%		Portafolio
	H) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información			

RA 5. Implementa actividades lúdicas relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios
RA 1 Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.

UNIDADES	CRITERIOS DE EVLUACIÓN	POND. PRU	Horas	INSTRUMENTO
			25	
UT 8 Integración social a través del juego Ponderación unidad 10%	a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos propuestos h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros(RA5)	50%		(PRO) Realizar un propuesta concreta de juegos que incluya: juegos para la convivencia, coeducación, multiculturalidad y discapacidad

	b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas (RA5)	10%		Elaborar un mural de juegos típicos de diversas culturas y países
	e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención (RA5)	20%		A partir de casos prácticos: taller de juguetes adaptados y la ficha del mismo añadiendo el apartado de adaptaciones incidiendo en las posibilidades y capacidades del niño/a (segundo trimestre una sesión del taller de juguetes). Crear un balón sonoro (plantear una sesión de juegos) y /o juegos de mesa adaptados
	g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia el juego como (RA 1)	20%		(EP) Simulación de una charla para los padres de un grupo de niños de 3 años para hablarle sobre la importancia del juego como factor de integración o a partir del visionado y comentario del vídeo de “ Por 4 esquinitas de nada” , elaborar una ficha de juego para el cuento

RA 2 Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil 20%

RA1 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

UNIDADES 9 SE TRABAJARÁ EN LA HORA DE LIBRE CONFIGURACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	POND. PRU	Horas 22	INSTRUMENTO
PRIMER TRIMESTRE			14 h	
UT 9 Proyectos lúdicos y recreativos de	a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil(50%		(OR)Trabajo de investigación sobre entidades y servicios: ludotecas, granjas escuelas, colonias urbanas y colonias de verano y exposición del mismo. Trabajo grupal

<p>intervención para la infancia Ponderación unidad 10%</p>	<p>b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil(RA2)</p>			
	<p>c) Se ha analizado la legislación, característica, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal</p>			
	<p>d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico(RA2)</p>			
<p>SEGUNDO TRIMESTRE</p>			<p>8 h</p>	
	<p>e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico</p>	<p>50%</p>		<p>(PRO)Diseñar un proyecto para una colonia urbana o ludoteca o colonia de verano o granja escuela. Trabajo grupal, cada grupo lo hará de la entidad trabajada</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</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>			

	g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.		
	l) Se ha tenido en cuenta la gestión organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto		
	j) Se ha adaptado un proyecto tipo de intervención lúdico recreativa para un programa, centro o institución determinada		
	k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros		

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GRUPO TARDE B,C Y D

CRITERIOS DE EVALUACIÓN GRUPO TARDE B, C Y D

RA 1 Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico. 20%

UNIDADES Y SU CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	Horas total unidad	ACTIVIDADES EVALUABLES	INSTRUMENTO
UT 1 Aproximación teórica del juego 8%	a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas	10%	22h	(Pro) Vídeo presentación JIM y características del juego	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	d) Se valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso en el proceso de enseñanza aprendizaje	10%		(PRO) Portafolio	
	e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego	80%		Linea del tiempo sobre la evolución del juego a través de la historia	
	j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa			(OR) Trabajo investigación, soy un teórico del juego exposición y debate y juego.	
UT 2. El juego en el desarrollo infantil 9%	b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil	40%	22h	(PRO) Diario de juegos	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil	20%		(Pro) Elaboración de un díptico o documento informativo similar para informar sobre la importancia de la persona adulta en la estimulación del juego	

	f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil	10% 30%		(PRO) Portafolio. (ES) Preguntas abiertas, cortas y/o test y resolución de supuestos/ criterios corrección.	
U.T. 5. El juego en las actividades complementarias y extraescolares 1%	i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.	5% (+5% de c.e. g del R.A. 5 y 90% de los c.e. j, h, k, del R.A. 2)	20h	(PRO) Portafolio	
UT. 6. Programación e intervención 1%	h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención en la educación formal y no formal.	10% (+90% de los c.e. a, c, d, h, del R.A. 5)	15h	(PRO) Portafolio	
U.T. 8. Integración social a través del juego 1%	g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.	40% (+ 60% de los c.e. b y e del R.A. 5)	15h	Actividad para celebrar efemérides: 25N, día de la Paz, otros	

R.A. 2. Diseño proyectos de intervención lúdicos relacionados con el contexto y el equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.
20%

UNIDADES Y CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	HORAS TOTAL UNIDAD	ACTIVIDADES EVALUABLES	INSTRUMENTOS
U.T. 9. Proyectos	a) a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.	40%	22H	(OR)Trabajo de	Rúbricas

<p>lúdicos y recreativos 10% Esta unidad se trabajará en la HLC. En el grupo 2D Bilingüe se planificará dentro de las horas del módulo de JIM</p>	b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil	<p>60%</p>		<p>investigación sobre entidades y servicios: ludotecas, granjas escuelas, colonias urbanas y colonias de verano y exposición del mismo.</p> <p>(PRO)Diseñar un proyecto para una colonia urbana o ludoteca o colonia de verano o granja escuela y otros con temáticas específicas trabajadas en el tema del juego y la integración social. Trabajo grupal, cada grupo lo hará de la entidad trabajada.</p>	<p>Listas de control Plantillas de Corrección.</p>
	c) Se han analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento y funciones que cumplen y personal				
	d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio y 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.				
	i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico				
<p>U.T. 5. Actividades complementarias y extraescolares 10%</p>	j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.	<p>90%</p>		<p>(PRO) Organización, planificación e implementación de actividades como Halloween, Navidad, salida o excursión, celebración de efemérides...</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.				
	k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.				

R.A. 3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentra el niño o la niña. 20 %					
UNIDADES Y CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	HORAS TOTAL DE LA UNIDAD	ACTIVIDADES EVALUABLES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
U.T. 4. Actividades lúdicas. 20%	a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.	80%	29H	(PRO) (Elaboración de un fichero digital de juegos) Producciones varias por parte del alumnado	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	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.				
	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.	20%			
	d) Se han recopilado juegos tradicionales y actuales relacionándolos con la edad.				
	e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas				
	f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.				
	g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.				
	h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.				

R.A. 4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil. 20%						
UNIDAD Y CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	HORAS TOTAL DE LA UNIDAD	ACTIVIDADES EVALUABLES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
U.T. 3. Juguetes 20%	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.	20%	29H	(PRO)Visita a la juguetería y trabajo de investigación en la visita.	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.	
	b) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.	30%		(PRO) Elaboración de un dossier-guía para familias a partir de la guía AIJU y otras guías relacionadas		
	c) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.			(PRO)Mural y presentación o exposición.		
	d) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.			10%		(PRO) Taller de juguetes con material reciclado Y la Elaboración ficha técnica taller de juguetes. Creandoteca.
	e) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.	35% (+5% c.e. f del R.A. 5.)				(ES) Preguntas abiertas, cortas y/o test y resolución de supuestos/
	f) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.					
	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.					
	h) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.					

	i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.			critérios corrección	
--	--	--	--	----------------------	--

R.A. 5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios. 15%

UNIDADES Y CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	HORAS TOTAL DE LA UNIDAD	ACTIVIDADES EVALUABLES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
U.T. 3. Juguetes 2%	f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.	5% (+35% de los c.e. f, g, h, del R.A. 4)	29H	(PRO) Taller de juguetes con materiales reciclados. Creandoteca	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
U.T. 5. El juego en las actividades complementarias y extraescolares 1%	g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.	5% (+ 5% del c.e. i del R.A.1 y +90% de los c.e. j, h y k del R.A. 2)	20H	(PRO) Portafolio	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
U.T. 6. Programación e intervención. 8%	a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.	90% (+ 10% del c.e. h del R.A.1)	15H	Elaboración de un escape room u otra metodología. Implementación de juegos programados en el fichero de juego.	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	c) Se han organizado los espacios, recursos y materiales adecuándose a las características evolutivas de los destinatarios, en función de la edad de los mismos y acordes con los objetivos previstos.				

	d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.				
	h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.				
U.T. 8. Integración social a través del juego 4%	b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.	40%	15H	(PRO) Realizar un propuesta concreta juegos para integral e incluirla en el fichero de juegos. (PRO) taller de juguetes adaptados y la ficha del mismo añadiendo el apartado de adaptaciones incidiendo en las posibilidades y capacidades del niño/a.	
	e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención	20% (+40% del c.e. g del R.A.1)			

RA 6 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados 5%

UNIDADES Y CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	HORAS	ACTIVIDADES EVALUABLES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
U.T. 7. Evaluación de la actividad lúdica.	a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.	90%	15h		

5%	b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.	10%		(PRO)Diseñar y elaborar instrumentos para evaluar distintas situaciones de juegos.	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	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.				
	d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.				
	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.				
	h) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información				

