

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN



Departamento de Servicios  
Socioculturales y a la  
Comunidad

Curso 2023 2024

Nombre del módulo: El  
juego infantil y su  
metodología

Profesorado que lo imparte:

Elisa García Lorenzo

María Dolores Armenteros Lucena

Aurora Moreno Márquez

Juan Manuel Cozar Porcuna

Mari Cruz Gordillo

## 5. 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.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### Los criterios de calificación del alumnado serán los siguientes:

A tenor de los acuerdos alcanzados en el Departamento y siguiendo la propuesta de la normativa, se destacan los siguientes aspectos Criterios de calificación

- El alumnado dispondrá de un máximo de cuatro convocatorias.
- La evaluación será continua, se realizará durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje, con un seguimiento diario de dicho proceso.
- Las calificaciones del módulo se expresarán mediante notas numéricas del uno al diez, sin decimales, considerando positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco negativas las restantes.
- Para obtener calificación positiva en la calificación final del módulo, el alumnado deberá obtener una media ponderada de al menos un 5 en cada uno de los resultados de aprendizajes, y superar el 80% de los criterios asociados a cada resultado de aprendizaje. Es decir, si un resultado de aprendizaje contiene 10 criterios, se deberán superar 8 criterios, y la media debe ser superior a 5.
- 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 (suspenso).
- 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).

### Procedimientos de recuperación

Se establecerá un periodo de recuperación trimestral para el alumnado que no haya superado algunas de las actividades o pruebas de evaluación. Este periodo de recuperación se establecerá a finales del trimestre correspondiente, o al comienzo del próximo. Esta decisión se tomará por el equipo educativo del grupo. En el caso que se decida realizar antes de la finalización del trimestre, el periodo de recuperación podrá establecerse en la semana anterior a la fecha de la sesión de evaluación, pero, la nota recuperada no tendrá efecto hasta la sesión de evaluación final.

El alumnado que se presente a las pruebas y actividades de evaluación y suspenda, en la recuperación se le respetará la nota que alcance.

El alumnado que no pueda presentarse por un motivo debidamente justificado a una prueba de evaluación, o entregar una actividad de evaluación, tendría derecho a realizar esa prueba o entregar la actividad en el periodo de recuperación, y la nota obtenida se le respetaría. En el caso que no se justifique, tendría derecho a presentarse a la recuperación, pero si superan la prueba o actividad de recuperación la nota sería de un 5. Esta norma se establece solo para las recuperaciones parciales, en la recuperación final se consignará la nota que haya alcanzado.

#### **Procedimiento de subida de notas**

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.

#### **Uso de técnicas fraudulentas**

En el supuesto de que un alumno/a usarse técnicas fraudulentas para intentar superar una prueba dicho alumno automáticamente, tendría suspenso 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).

Se consideran técnicas fraudulentas copiar en un examen, la utilización en trabajos escritos de contenido sin citar con autoría y la utilización de la inteligencia artificial (IA).

Para evitar que se emplee la IA en los trabajos escritos se recomienda dar un mayor peso en la evaluación a la presentación y defensa del trabajo que a la parte escrita.

#### **El departamento establece que:**

1. No se pueden llevar a exámenes dispositivos informáticos.
2. La no de entrega de trabajo en su fecha puede suponer la no recogida de esta.
3. Las actividades complementarias que no supongan gasto para el alumno (y no excedan del horario del grupo) son obligatorias.
4. Tras la realización de actividades extraescolares y/o complementarias, el alumnado tendrá que realizar un trabajo relativo a las mismas.

#### **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: si, 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.

### **TABLA PONDERADA UNIDADES Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

A continuación, se muestra una tabla en la que queda recogida toda la relación de las unidades respecto a los resultados de aprendizaje (R.A), los criterios de evaluación (C.E), las competencias profesionales, personales y sociales, los objetivos generales del ciclo formativo, las horas de cada módulo y el porcentaje de calificación respecto al módulo total (100%).

<b>RA</b>	<b>CE</b>	<b>PONDERACIÓN</b>
<b>1</b>	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j	20%
<b>2</b>	a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k	20%
<b>3</b>	a, b, c, d, e, f, g, h	20%
<b>4</b>	a, b, c, d, e, f, g, h, i	20%
<b>5</b>	a, b, c, d, e, f, g, h	15%
<b>6</b>	a, b, c, d, e, f, g, h	5%
	<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN 2º A. MAÑANA**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN GRUPO MAÑANA 2ºA</b>					
<b>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%</b>					
<b>UNIDADES Y SU CONTENIDO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN</b>	<b>Horas total unidad</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>UT 1 Aproximación teórica del juego  7%</b>	a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas	10%	<b>22</b>	(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%		( OR) Trabajo investigación, soy un teórico del juego exposición y debate y juego quien es quien.	

<b>UT 2. El juego en el desarrollo infantil</b>  <b>10%</b>	b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil	30%	<b>16h</b>	(PRO) Diario de juegos	Rúbricas  Listas de control  Plantillas de Corrección.
	c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil	10%		( Pro) Portafolio	
	f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil  j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa  l) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa	60%		( ES) Preguntas abiertas, cortas y/o test y resolución de supuestos/ criterios corrección  UNIDAD	
<b>UT. 6. Programación e intervención</b>  <b>1%</b>	h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención en la educación formal y no formal.	<b>10%</b>  (+90% de los c.e. a, c, d, h, del R.A. 5)	<b>15h</b>	(PRO) Portafolio	
<b>U.T. 8. Integración social a través del juego</b>  <b>1%</b>	g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.	<b>40%</b>  (+ 60% de los c.e. b y e del R.A. 5)	<b>15h</b>	Actividad para celebrar efemérides: 25N, día de la Paz, otros	



<b>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%</b>					
<b>UNIDADES Y CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN</b>	<b>HORAS TOTAL UNIDAD</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>
<b>U.T. 9. Proyectos lúdicos y recreativos</b> <b>10%</b> Esta unidad se trabajará en la HLC. En el grupo 2D Bilingüe se planificará dentro de las horas del módulo de JIM	a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.	<b>40%</b>	<b>22</b>	(OR)Trabajo de investigación sobre entidades y servicios: ludotecas, granjas escuelas, colonias urbanas y colonias de verano y exposición del mismo.	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil				
	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.	<b>60%</b>			
	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.				

<p><b>U.T. 5.</b> <b>Actividades complementarias y extraescolares</b> <b>10%</b></p>	<p>g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.</p>			entidad trabajada.	
	<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>	100%	20	(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.</p>				
	<p>k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p>				

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
<b>U.T. 4. Actividades lúdicas.</b>  <b>20%</b>	a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.	<b>80%</b>	<b>29H</b>	(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.	<b>20%</b>		(EP) Simulación de los juegos incluidos e implementación de los mismos.	
	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
<b>U.T. 3. Juguetes 20%</b>	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  b) Se han valorado la nueva tecnología como fuente de información	40%	29H	(PRO)Visita a la juguetería + dossier	Rúbricas  Listas de control  Plantillas de Corrección.

	<p>c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles 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>d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad</p>	<p>10%</p>		<p>PRO) Elaboración de una carta para familias para recomendaciones de juguetes.</p>	
	<p>e) Se han identificado juguetes para espacios abiertos y cerrados</p>	<p>10%</p>		<p>(PRO) Mural y Presentación</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 los juguetes.</p> <p>i) Se han reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles</p> <p>f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa( <b>RA 5.</b></p>	<p>35% + 5% RA5 c.e. f</p>		<p>( PRO) Taller de juguetes con material reciclado</p>	

--	--	--	--	--	--

<b>R.A. 5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios. 15%</b>					
<b>UNIDADES Y CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN</b>	<b>HORAS TOTAL DE LA UNIDAD</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>U.T. 3. Juguetes</b>  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.
<b>U.T. 6. Programación e intervención.</b>  9%	a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.  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.	90% (+ 10% del c.e. h del R.A.1)	15H	Programación de actividades lúdicas para un centro escolar	Rúbricas  Listas de control  Plantillas de Corrección.

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

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
<b>U.T. 7. Evaluación de la actividad lúdica.</b>  <b>5%</b>	a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.	<b>90%</b>	<b>15h</b>	(PRO)Diseñar y elaborar instrumentos para evaluar distintas situaciones de juegos.	Rúbricas  Listas de control  Plantillas de Corrección.
	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.				
	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	<b>10%</b>		(PRO) Portafolio	

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN GRUPO TARDE B, C Y D</b>				
<b>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%</b>				
<b>UNIDADES Y SU CONTENIDO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>Horas total unidad</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>UT 1 Aproximación teórica del juego</b>	a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas	<b>22h</b>	Dinámicas grupales. Exposiciones grupales Pruebas objetivas. Estudio de casos. Portafolios. Proyectos. Investigación y role playing. Elaboración de materiales. Asambleas. Fichero lúdico.	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección. Cuestionarios.
	d) Se valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso en el proceso de enseñanza aprendizaje			
	e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego			
	j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa			
<b>UT 2. El juego en el desarrollo infantil</b>	b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil	<b>22h</b>	Dinámicas grupales.	Rúbricas

	<p>c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil</p>		<p>Exposiciones grupales</p> <p>Pruebas objetivas.</p> <p>Estudio de casos.</p> <p>Portafolios.</p> <p>Proyectos.</p> <p>Investigación y role playing.</p> <p>Elaboración de materiales.</p> <p>Asambleas.</p> <p>Fichero lúdico.</p>	<p>Listas de control</p> <p>Plantillas de Corrección.</p>
	<p>f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil</p>			
<p><b>U.T. 4. Actividades lúdicas.</b></p>	<p>i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.</p>	<p><b>39h</b></p>	<p>Dinámicas grupales.</p> <p>Exposiciones grupales</p> <p>Pruebas objetivas.</p> <p>Estudio de casos.</p> <p>Portafolios.</p> <p>Proyectos.</p> <p>Investigación y role playing.</p> <p>Elaboración de materiales.</p> <p>Asambleas.</p> <p>Fichero lúdico.</p>	<p>Rúbricas</p> <p>Listas de control</p> <p>Plantillas de Corrección.</p>

<p><b>UT. 5. Programación e intervención</b></p>	<p>h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención en la educación formal y no formal.</p>	<p><b>20h</b></p>	<p>Dinámicas grupales. Exposiciones grupales Pruebas objetivas. Estudio de casos. Portafolios. Proyectos. Investigación y role playing. Elaboración de materiales. Asambleas. Fichero lúdico.</p>	<p>Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.</p>
<p><b>U.T. 7. Integración social a través del juego</b></p>	<p>g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.</p>	<p><b>16h</b></p>		<p>Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.</p>

<p><b>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%</b></p>				
<p><b>UNIDADES Y CONTENIDOS</b></p>	<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p><b>HORAS TOTAL</b></p>	<p><b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b></p>	<p><b>INSTRUMENTOS</b></p>

		<b>UNIDAD</b>		
<p><b>U.T. 8. Proyectos lúdicos y recreativos</b></p> <p><b>10%</b></p> <p>Esta unidad se trabajará en la HLC. En el grupo 2D Bilingüe se planificará dentro de las horas del módulo de JIM</p>	a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.	<b>22H</b>	<p>(OR)Trabajo de 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>Rúbricas</p> <p>Listas de control</p> <p>Plantillas de Corrección.</p>
	b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil			
	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			

<b>T. 4. Actividades lúdicas</b>	j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.	<b>39h</b>	Dinámicas grupales. Exposiciones grupales Pruebas objetivas. Estudio de casos. Portafolios. Proyectos. Investigación y role playing.	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	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.			

<b>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 %</b>				
<b>UNIDADES Y CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>HORAS TOTAL DE LA UNIDAD</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>U.T. 4. Actividades lúdicas.</b>	a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.	<b>39H</b>	Dinámicas grupales. Exposiciones grupales Pruebas objetivas. Estudio de casos.	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.		Portafolios. Proyectos. Investigación y role playing. Elaboración de materiales. Asambleas. Fichero lúdico.	
	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.			

<b>R.A. 4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil. 20%</b>				
<b>UNIDAD Y CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>HORAS TOTAL DE LA UNIDAD</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN</b>
<b>U.T. 3. Juguetes</b>	a) Se han analizado diferentes tipos de juguetes, sus características, su función y las capacidades que contribuyen	<b>29H</b>	Dinámicas grupales.	Rúbricas

	a desarrollar en el proceso evolutivo del niño y de la niña.		Exposiciones grupales	Listas de control
	b) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.		Pruebas objetivas.	Plantillas de Corrección.
	c) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.		Estudio de casos.	
	d) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.		Portafolios.	
	e) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.		Proyectos.	
	f) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.		Investigación y role playing.	
	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.		Elaboración de materiales.	
	h) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.		Asambleas.	
	i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las		Fichero lúdico.	



	condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.			
--	--	--	--	--

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

<b>UNIDADES Y CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>HORAS TOTAL DE LA UNIDAD</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>U.T. 3. Juguetes</b>	f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.	<b>39H</b>	Dinámicas grupales. Exposiciones grupales Pruebas objetivas. Estudio de casos. Portafolios. Proyectos. Investigación y role playing. Elaboración de materiales. Asambleas. Fichero lúdico.	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.			

<b>U.T. 5. Programación e intervención.</b>	a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.	<b>20H</b>	Dinámicas grupales. Exposiciones grupales Pruebas objetivas. Estudio de casos. Portafolios. Proyectos. Investigación y role playing. Elaboración de materiales. Asambleas. Fichero lúdico.	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.			
<b>U.T. 7. Integración social a través del juego</b>	b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.	<b>16H</b>	Dinámicas grupales. Exposiciones grupales Pruebas objetivas. Estudio de casos. Portafolios. Proyectos. Investigación y role playing. Elaboración de materiales.	Rúbricas Listas de control Plantillas de Corrección.
	e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención			

			Asambleas. Fichero lúdico.	
--	--	--	-------------------------------	--

<b>RA 6 Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados 5%</b>				
<b>UNIDADES Y CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>HORAS DE LA UNIDAD</b>	<b>ACTIVIDADES EVALUABLES</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
<b>U.T. 6. Evaluación de la actividad lúdica.</b>	a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.	<b>15h</b>	Dinámicas grupales.	Rúbricas
	b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.		Exposiciones grupales	Listas de control
	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.		Pruebas objetivas.	Plantillas de Corrección.
	d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.		Estudio de casos.	
	e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.		Portafolios.	
	f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.		Proyectos.	
			Investigación y role playing.	
			Elaboración de materiales.	
			Asambleas.	
			Fichero lúdico.	

	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.			