



ORIENTACIONES PARA LAS PRUEBAS DEL CICLO DE G.S. DE EDUCACIÓN INFANTIL

MÓDULO PROFESIONAL: EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA	HORAS: 198
UNIDAD DE COMPETENCIA ASOCIADA: UC1030_3 Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.	

1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

RESULTADO DE APRENDIZAJE 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.
- Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.
- Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.
- Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.
- Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.
- Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.
- Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.
- Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.
- Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.

RESULTADO DE APRENDIZAJE 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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.
- Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.
- Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.
- Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.
- Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.
- 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.
- Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos

lúdico-recreativos.

- h) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades a realizar, de organización y recogida de materiales, técnicas de evaluación y elementos de seguridad en los lugares de juegos.
- i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.
- 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.

RESULTADO DE APRENDIZAJE 3: Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.
- b) Se ha enumerado y clasificado diferentes actividades lúdicas atendiendo a criterios como son, entre otros: edades, espacios, rol del/a técnico/a, 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.
- d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad y otros aspectos.
- 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 y utilización.
- h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.
- i) Se han recopilado juegos propios de la tradición popular asturiana.

RESULTADO DE APRENDIZAJE 4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil y otros aspectos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- a) Se han analizado diferentes tipos de juguetes, sus características, sus funciones y las capacidades que contribuyen a desarrollar en el proceso evolutivo del niño y de la niña.
- b) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información y utilización.
- c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.
- d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.
- e) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.
- 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.
- g) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.
- h) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.
- i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.

RESULTADO DE APRENDIZAJE 5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.
- b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.
- 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.
- e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.

- f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.
- g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.
- h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.

RESULTADO DE APRENDIZAJE 6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.
- 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 y utilización.
- g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.

RESULTADO DE APRENDIZAJE 7: Identifica las funciones del/a educador/a en la implementación de actividades lúdicas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- a) Se ha identificado el papel del/a educador/a en el diseño de proyectos de intervención lúdica.
- b) Reconoce las funciones del/a educador/a en la selección de materiales a la hora de diseñar actividades lúdicas.
- c) Diseña registros que permiten evaluar las actividades lúdicas.

2. CARACTERÍSTICAS DE LA PRUEBA:

El examen constará de dos partes, cuya realización será obligatoria para todos los aspirantes. La duración total de ambas pruebas será de 2 horas. La estructura del examen será la siguiente:

Parte A (Teoría): Parte eliminatoria. Será una prueba de 10 preguntas cortas, de respuesta abierta. Esta prueba valdrá 10 puntos. Es necesario obtener una calificación de 5 puntos para pasar a calificar la parte B.

Parte B (Práctica): constará de 2 preguntas de aplicación práctica, cada una de las cuales podrá componerse de varios apartados. Esta prueba valdrá 10 puntos. Es necesario obtener una calificación de 5 puntos para superar el módulo.

3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

La nota final de este módulo será la media ponderada entre las calificaciones de ambas pruebas:

- La parte A (Teoría) equivale al 60% de la nota.
- La parte B (Práctica) equivale al 40% de la nota.

Hay que tener en cuenta que para calcular dicha media es IMPRESINDIBLE tener aprobadas cada una de las partes por separado.

Cuando no se supere la prueba A, la nota que aparecerá en el acta de evaluación será la obtenida en dicha prueba.

Cuando se supere la prueba A, pero no se supere la prueba B, la nota que aparecerá reflejada en el acta de evaluación será la nota de dicha prueba B.

Las calificaciones reflejadas en el Acta de evaluación serán del 1 al 10, sin decimales.

Condiciones para la corrección de la prueba:

Serán requisitos imprescindibles para poder corregir esta prueba:

- Presentación adecuada.
- Escritura legible.
- Ortografía correcta.
- Vocabulario técnico asociado al contenido del módulo.
- Coherencia en las respuestas ajustándose a lo que se pregunta.

Si no se cumplen estos requisitos la respuesta podrá considerarse no válida.