

FAMILIA PROFESIONAL SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD
CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR: TÉCNICO SUPERIOR EDUCACIÓN INFANTIL
PROGRAMACIÓN DEL MÓDULO EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

CURSO 2024/2025

Código:	0013
Nº de horas:	189/ 9h Semanales

Índice

1.UNIDADES DE COMPETENCIA ASOCIADAS AL MÓDULO.....	2
2.OBJETIVOS DE CICLO O FPB A LOS QUE SE CONTRIBUYE CON EL MÓDULO.....	2
3.COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES A LAS QUE SE CONTRIBUYEN CON EL MÓDULO.....	2
4.RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS BÁSICOS, SEGÚN NORMATIVA.	3
5.METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL MÓDULO.....	8
6.TEMPORALIZACIÓN	10
7.CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL MÓDULO.	10
8.SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS DEL MÓDULO.....	14
9.BIBLIOGRAFÍA WEBGRAFÍA	14



1. UNIDADES DE COMPETENCIA ASOCIADAS AL MÓDULO.

Este módulo profesional contiene la formación necesaria para desempeñar las funciones de diseñar, planificar e implementar intervenciones lúdico-recreativas en el ámbito formal y no formal, dirigidas a niños y niñas de 0 a 6 años, reconociendo la necesidad de evaluar el proceso de intervención para mejorar la calidad del servicio.

Para la presente propuesta didáctica tendremos como referentes las unidades de competencia que corresponden a este Módulo:

UC1030_3: Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.

2. OBJETIVOS DE CICLO O FPB A LOS QUE SE CONTRIBUYE CON EL MÓDULO.

La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales de este ciclo formativo que se relacionan a continuación:

a) Identificar y concretar los elementos de la programación, relacionándolos con las características del grupo y del contexto para programar la intervención educativa y de atención social a la infancia.

b) Identificar y seleccionar los recursos didácticos, describiendo sus características y aplicaciones para organizarlos de acuerdo con la actividad y los destinatarios.

c) Seleccionar y aplicar recursos y estrategias metodológicas, relacionándolos con las características de los niños y niñas, en el contexto para realizar las actividades programadas.

f) Seleccionar y aplicar técnicas e instrumentos de evaluación, relacionándolos con las variables relevantes y comparando los resultados con el estándar establecido en el proceso de intervención.

g) Seleccionar y aplicar estrategias de transmisión de información relacionándolas con los contenidos a transmitir, su finalidad y los receptores para mejorar la calidad del servicio.

j) Identificar las características del trabajo en equipo, valorando su importancia para mejorar la práctica educativa y lograr una intervención planificada, coherente y compartida.

l) Analizar los espacios y los materiales para la intervención, actualizando la legislación vigente en materia de prevención de riesgos y de seguridad para, así, preservar la salud e integridad física de los niños y niñas.

3. COMPETENCIAS PROFESIONALES, PERSONALES Y SOCIALES A LAS QUE SE CONTRIBUYEN CON EL MÓDULO.

La formación del módulo contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales relacionadas:

a) Programar la intervención educativa y de atención social a la infancia a partir de las directrices del programa de la institución y de las características individuales, del grupo y del contexto.

b) Organizar los recursos para el desarrollo de la actividad respondiendo a las necesidades y características de los niños y niñas.

c) Desarrollar las actividades programadas, empleando los recursos y estrategias metodológicas apropiados y creando un clima de confianza.

f) Actuar ante contingencias relativas a las personas, recursos o al medio, transmitiendo seguridad y confianza y aplicando, en su caso, los protocolos de actuación establecidos.

g) Evaluar el proceso de intervención y los resultados obtenidos, elaborando y gestionando la documentación asociada al proceso y transmitiendo la información con el fin de mejorar la calidad del servicio.

i) Actuar con autonomía e iniciativa en el diseño y realización de actividades, respetando las



líneas pedagógicas y de actuación de la institución en la que desarrolla su actividad.

j) Mantener relaciones fluidas con los niños y niñas y sus familias, miembros del grupo en el que se esté integrado y otros profesionales, mostrando habilidades sociales, capacidad de gestión de la diversidad cultural y aportando soluciones a conflictos que se presenten.

k) Generar entornos seguros, respetando la normativa y protocolos de seguridad en la planificación y desarrollo de las actividades.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN RELACIONADOS CON LOS CONTENIDOS BÁSICOS, SEGÚN NORMATIVA.

Los **resultados de aprendizaje** son una serie de formulaciones que el estudiante debe conocer, entender y/o ser capaz de demostrar tras la finalización del proceso de aprendizaje.

Los resultados del aprendizaje deben estar acompañados de **criterios de evaluación** que permiten juzgar si los resultados del aprendizaje previstos han sido logrados. Cada criterio define una característica de la realización profesional bien hecha y se considera la unidad mínima evaluable.

Los contenidos, según la LOMCE, son el conjunto de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Los contenidos se ordenan, en Formación Profesional, en módulos. En concreto, los contenidos del módulo se encuentran en la Orden de 9 de Octubre de 2008, relacionados con los Resultados de Aprendizaje.

El presente módulo posibilita el desarrollo de los siguientes Resultados de Aprendizaje (RA), a través de sus correspondientes Criterios de Evaluación, que se trabajarán con una serie de Contenidos Básicos:

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.	
Criterios de Evaluación	Contenidos:
a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.	- Concepto y naturaleza del juego infantil.
b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.	- Teorías del juego. Tipo y clases.
c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.	- El juego y el desarrollo infantil.
d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.	- El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora.
e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.	- Juego y aprendizaje escolar.
f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.	- El modelo lúdico. Características.
g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.	- Análisis de las técnicas y recursos del modelo lúdico.
h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.	- Toma de conciencia acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil.
i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.	



j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.	- Valoración del juego en la intervención.
--	--

RA2: Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de animación infantil.	
Criterios de Evaluación	Contenidos:
a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil. b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil. c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal. d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico. e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico. f) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta: el tipo de institución, los objetivos previstos, las características de los niños y niñas, los materiales de que se dispone, el presupuesto y el tipo de actividad a realizar en ellos. g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos. h) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades a realizar, de organización y recogida de materiales, técnicas de evaluación y 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.	- La animación como actividad socioeducativa en la infancia. - Objetivos y modalidades de la animación infantil. - Elementos de la planificación de proyectos lúdicos. - Los espacios lúdicos. Interiores y exteriores. Necesidades infantiles. - Análisis de los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales. - Sectores productivos de oferta lúdica. - Ludotecas. - Otros servicios lúdicos: Espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros. - Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos. Análisis de la normativa vigente. - Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos. - Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores. - Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego - El uso de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.



RA3: 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	Contenidos:
a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños/as 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 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. d) Se han recopilado juegos tradicionales 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.	- Justificación del juego como recurso educativo. - El proceso de análisis de destinatarios. - Elementos de la planificación de actividades lúdicas. - Los materiales y los recursos lúdicos utilizados en los juegos escolares y extraescolares. - Clasificación de actividades lúdicas atendiendo a criterios: Edad, espacios, rol del técnico, N° de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios. - Clasificación de los juegos: Tipos y finalidad. - Recopilación juegos tradicionales y actuales. - Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos. - Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juegos y juguetes infantiles. - Influencia de los roles sociales en los juegos.



RA4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.	
Criterios de Evaluación	Contenidos:
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. b) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes. c) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información d) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad. e) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad. 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.	- Funciones del juguete. - Clasificación de los juguetes. - Creatividad y juguetes. - Selección de juguetes atendiendo a: edad, características personales, espacio, rol del educador o educadora, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios. - Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes. - La organización de los recursos y materiales. - El recurso lúdico: Generación y renovación. - Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juguetes infantiles. - Influencia de los roles sociales en los juguetes. - Legislación vigente sobre juguetes: identificación e interpretación de normas de seguridad y calidad.



RA5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.	
Criterios de Evaluación	Contenidos:
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. i) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.	- Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil. - Aplicación de la programación a las actividades lúdicas. Alternativas de intervención ante diferentes trastornos. - Materiales lúdicos y juguetes. Elaboración. - Preparación y desarrollo de fiestas infantiles, salidas extraescolares, campamentos, talleres, proyectos lúdicos y recreativos. - Aspectos organizativos y legislativos. - La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas. - La promoción de igualdad a partir del juego. - Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia.



RA6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.	
Criterios de Evaluación	Contenidos:
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. g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.	- La observación en el juego. Instrumentos. - Selección de indicadores. - Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil. - Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo. - Diferentes instrumentos de observación. - Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto. - Análisis, interpretación de datos y elaboración de conclusiones. - Las nuevas tecnologías como fuente de información. - Predisposición a la autoevaluación.

Tabla 1. Relación de Resultados de Aprendizaje, Criterios de Evaluación y Contenidos Básicos.

**Los colores relacionan los criterios de evaluación que se tienen en cuenta y/o evalúan en los contenidos básicos.*

5. METODOLOGÍA ESPECÍFICA DEL MÓDULO

Llevaremos a cabo metodologías de enseñanza actuales que se están popularizando e impulsando grandes resultados académicos en los alumnos/as:

- ❖ **Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Servicio**, que permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Con los proyectos pretendemos poner al servicio de la comunidad nuestro aprendizaje. Para ello, el alumnado debe desarrollar un proyecto a implementar en nuestro entorno. En el módulo de El Juego Infantil y su Metodología llevaremos a cabo 2 Proyectos (si las restricciones de acceso a las Escuelas Infantiles nos lo permiten):
 - **Proyecto de Ocio en la Escuela Infantil:** con motivo de la Navidad, donde el alumnado elaborará, implementará y evaluará dicho proyecto. Proyecto en colaboración con el módulo de Expresión y Comunicación. En caso de no poder asistir al centro se realizará un espacio de juego en el centro.
 - **Feria del Juego Infantil:** a final del 2º trimestre, previo a irse de FCT, para poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante el módulo. Si no puede realizarse en algún centro educativo lo llevaremos a cabo en el IES.
- ❖ **Gamificación**, integrando mecánicas y dinámicas propias de juegos y videojuegos en entornos de aprendizaje. Para ello se usará ClassDojo, Kahoot, Quizizz o juegos como los Story Cubes, Breakout, Subasta, etc.



Tal y como hemos mencionado anteriormente, los **agrupamientos** tendrán un papel destacado en el aprendizaje, favoreciendo el mismo a través de la interacción entre el alumnado. Por ello, según las actividades a realizar, se trabajará:

- Individualmente
- Parejas (parte práctica)
- Pequeños Grupos: trabajos de investigación y exposición, role playing, Proyectos, ... fomentando el Aprendizaje Cooperativo y las Rutinas de Pensamiento.
- Grupo-Clase: debates, lluvias de ideas, visitas (cuando sea posible), ...

La conexión con la realidad, planificando y ejecutando **actividades extraescolares y/o complementarias** así como **proyectos de investigación y aprendizaje** que faciliten el desarrollo de las competencias profesionales, personales y sociales.

Aprendizaje cooperativo y Rutinas de Pensamiento: pondremos en marcha diferentes estructuras cooperativas (1-2-4, principalmente), así como rutinas de pensamiento que nos ayuden a reflexionar, pensar y consolidar conocimientos (veo, pienso, me pregunto; Compara y contrasta, ...)

Uso de las TAC

En nuestra programación, haremos uso de las siguientes aplicaciones y herramientas, que nos servirán para trabajar los contenidos en las diferentes Unidades:

- **Google Apps:** haremos uso del correo electrónico, uso de Youtube para la edición y subida de vídeos a la red, Formularios de Google para la creación de cuestionarios de evaluación, ...
- **Kahoot:** es una forma extraordinaria para gamificar el aprendizaje, donde competición, juego y diversión nos sirven para aprender. Se usará tanto para afianzar conocimientos, como para evaluar, llevar a cabo actividades de repaso, ... Una manera divertida de usar el móvil (o Tablet) en el aula.
- **Quizizz:** parecido al anterior, pero nos da la posibilidad de mandar la actividad como tarea para casa, por lo que pueden utilizarla a modo de repaso o estudio.
- **Genially:** herramienta para crear contenidos interactivos.
- **Class Dojo:** para fomentar la motivación del grupo a través del paso por diferentes niveles al lograr puntos que le otorgarán algunos beneficios.
- **IDOCERO:** cuaderno de notas para iPad con todo integrado: cuaderno, cálculos, plano de clase, diario de clase, planner, gestor de recursos y mucho más.
- **Moodle Centros:** donde habilitaremos para el alumnado todo el material con los contenidos relacionados con cada RA, así como las tareas a llevar a cabo. Facilitando el acceso a todo el alumnado.

Trabajo por Proyectos:

Se llevarán a cabo los siguientes proyectos donde estarán reflejados los RA trabajados

Proyectos	RA implicados
Proyecto en Escuela Infantil	RA2 – RA3 – RA5 – RA6
Proyecto Rincones	RA2 – RA3 – RA5 – RA6



6. TEMPORALIZACIÓN

A continuación, se muestra una visión global de las **Unidades Didácticas** y su correspondencia con los **Resultados de Aprendizaje** y, por tanto, con los contenidos mencionados anteriormente.

Trimestre	U.D.	Sesiones/Horas	RA1	RA2	RA3	RA4	RA5	RA6
1º	UD0. Comenzamos	12h/7s						
1º	UD1. EL JUEGO: CONTEXTUALIZACIÓN DEL MODELO LÚDICO	32h/18s	X					
1º y 2º	UD2. Planificación de Proyectos	25h/14s 10h/5s 23h/13s		X				
2º	UD3. Diseño de Actividades	25h/14s			X			
1º	UD4. Juguetes	20h/11s				X	X	
1º y 2º	UD5. Implementación de actividades lúdicas	29h/16s					X	
1º y 2º	UD6. Evaluación	18h/10s						X

Tabla 2. Visión global de las Unidades de trabajo y los Resultados de Aprendizaje

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DEL MÓDULO.

Atendiendo a la programación del departamento, la evaluación se llevará a cabo a través de la ponderación de los Resultado de aprendizaje, teniendo presentes sus Criterios de evaluación.

La evaluación del módulo tendrá la siguiente ponderación de RA:

RESULTADO DE APRENDIZAJE	PONDERACIÓN
RA 1	10%
RA 2	25%
RA 3	20%
RA 4	15%
RA 5	20%
RA 6	10%

Tabla 5. Ponderación Resultados de Aprendizaje

En la siguiente tabla podemos ver los **porcentajes** otorgados a cada **Criterios de Evaluación** según la ponderación de su **Resultado de Aprendizaje**, relacionándolos con el **Instrumento** que nos permite realizar dicha evaluación.



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.		10%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas.		10%
b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil.		10%
c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil.		15%
d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.		5%
e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.		10%
f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.		15%
g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.		15%
h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.		5%
i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.		10%
j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.		5%

RA2: Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de animación infantil.		25%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.		5%
b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.		10%
c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.		10%
d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.		10%
e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.		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 en ellos.		15%
g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico recreativos.		5%
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.		10%
i) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.		10%
j) Se ha adaptado un proyecto tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.		10%
k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.		5%



RA3: Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.		20%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.		10%
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.		25%
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.		10%
d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad.		15%
e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.		10%
f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.		15%
g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.		5%
h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.		10%

RA4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.		15%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
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.		10% 10%
b) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.		5%
c) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información		5%
d) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.		15%
e) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.		10%
f) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.		5% 5 %
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.		15%
h) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.		15%
i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.		5%

RA5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.		20%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.		15%
b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.		5%
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.		25%
d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.		10%
e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.		15%
f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.		10%
g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.		15%
h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.		5%

RA6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.		10%
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.		10%
b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.		20%
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.		20%
d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.		10%
e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.		20%
f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.		10%
g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.		10%

8. SECUENCIACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS DEL MÓDULO

Se desarrollan a lo largo del curso y serán entregadas al finalizar cada trimestre. Se entregan en un documento en PDF aparte, a través de Moodle.

9. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

- AIJU Instituto tecnológico del Juguete: Guía del juguete. www.aiju.es
- Besnard, P. (1991). La animación sociocultural. Paidós. Barcelona
- De Borja, M (2000). Las ludotecas. Instituciones de juegos. Octaedro. Barcelona
- Gallego, J. (1998). Educación Infantil. Aljibe. Archidona.
- Lozano Luzón, J (2016). Actividades de ocio y tiempo libre. Síntesis Madrid
- Moyles, JR (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Morata. Madrid
- Palacios, J., Marchesi, A. y Coll, C. (2004): “Desarrollo Psicológico y Educación”. Volumen I y II. Alianza Editorial. Madrid
- Romero, V. y Gómez, M. (2016). El Juego Infantil y su metodología. Altamar. Barcelona
- Villegas, J. Y López, M (2016): Organización y animación de ludotecas. Editorial CSS. Madrid
- VVAA (2016). El juego infantil y su metodología. Ed. Síntesis. Madrid
- Zayas, I. Gómez, JJ. Lacuey, J. (2001). Talleres para la animación. CCS Madrid

Referencias WEB

<https://dialnet.unirioja.es>

Podemos encontrar un artículo de **María de Borja i Solé** sobre las Ludotecas como instituciones educativas, así como información relacionada con la ASC y el Juego.

www.adideandalucia.es

<http://publicacionesdidacticas.com>

<http://www.orientacionandujar.es>

<http://www.observatoriodeljuego.es>

<https://www.aiju.info>

Referencias Legislativas

- **Real decreto 1394/2007**, por el que se establece el título de **Técnico Superior en Educación Infantil** y se fijan sus enseñanzas mínimas
- **Orden de 9 de Octubre de 2008** desarrolla el currículo de TS Ed. Infantil en Andalucía.
- **Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- **Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo**, de ordenación e integración de la **Formación Profesional**.
- **Ley Orgánica de 2/2006 de 3 de mayo de Educación** (texto consolidado 29 de julio de 2015)
- **Ley 17/2007 de Educación de Andalucía**
- **Decreto 428/2008 de 29 de julio** Ordenación y enseñanzas de E. Infantil en Andalucía.
- **Orden de 5 de agosto de 2008** desarrolla el currículo de E. Infantil en Andalucía
- **Decreto 6/2017, de 16 de enero**, que regula el aula matinal, comedor escolar y actividades complementarias y extraescolares en Andalucía.
- **Orden de 17 de Abril de 2017**, que regula determinados aspectos del aula matinal, comedor y actividades complementarias y extraescolares en los centros docentes de Andalucía.
- **RD 1205/2011 sobre la seguridad de los juguetes.**



- **DECRETO 127/2001, sobre medidas de seguridad en los parques infantiles.**

