



Departamento de Servicios Socioculturales y a la Comunidad
Programaciones didácticas – Curso 2021 / 22

El Juego Infantil y su Metodología (EJU)

La presente programación se realiza teniendo en cuenta la normativa reguladora de la actividad docente para el curso 2021/22, en particular, la RESOLUCIÓN DE LA VICECONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES Y DEPORTES POR LA QUE SE DICTAN INSTRUCCIONES DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DIRIGIDAS A LOS CENTROS DOCENTES PÚBLICOS NO UNIVERSITARIOS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS PARA EL CURSO 2021-2022, en la que en el antecedente tercero de la misma se dice que *“Desde la declaración del estado de alarma se han publicado diferentes instrucciones por la Consejería de Educación Universidades, Cultura y Deportes relativas a aspectos pedagógicos, organizativos y de funcionamiento de la actividad docente para ese periodo, con sus respectivas actualizaciones, que deben ser tenidas en cuenta con el inicio del curso”*, y la RESOLUCIÓN DE LA VICECONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADES Y DEPORTES POR LA QUE SE DICTAN INSTRUCCIONES A LOS CENTROS EDUCATIVOS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS PARA LA ORGANIZACIÓN Y EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD LECTIVA, DURANTE EL CURSO ESCOLAR 2021-2022 en lo relativo a que las programaciones didácticas se elaborarán atendiendo a los diferentes escenarios presencial, mixto y on line y los acuerdos al respecto que tome la Comisión de Coordinación Pedagógica, y que en la elaboración de las programaciones didácticas se fomentará la mejora de la competencia digital del alumnado de forma que, desde el inicio del curso escolar, se le prepare para el uso de las herramientas y recursos tecnológicos en los diferentes escenarios. Asimismo se promoverán estrategias o técnicas metodológicas que permitan afrontar el aprendizaje en los diferentes escenarios de manera que el alumnado, el profesorado y la familia normalicen la utilización de medios tecnológicos y herramientas de comunicación y colaboración on line en los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. También se tenderá a desarrollar metodologías activas que favorezcan el aprendizaje autónomo. Entre estas, cabe mencionar la utilización del aprendizaje colaborativo, aprendizaje invertido (Flipped Learning), la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y en investigación y todas aquellas que favorezcan la integración activa y normalizada, desde un primer momento, de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La atención a la diversidad cobra una especial relevancia en el contexto actual haciendo necesario que el proceso de enseñanza-aprendizaje se adapte a las características y necesidades de todo el alumnado. Así pues, las estrategias metodológicas utilizadas serán lo suficientemente variadas para dar respuesta a dicha diversidad. También se ha tenido en cuenta el documento MODELO DE PLAN DE CONTINGENCIA FRENTE A LA COVID-19 EN LOS CENTROS EDUCATIVOS NO UNIVERSITARIOS DE CANARIAS. CURSO ACADÉMICO 21-22, y en particular al Número 18. MEDIDAS ORGANIZATIVAS EN AULAS ESPECÍFICAS/TALLERES/LABORATORIOS, y su ANEXO II.- CUESTIONES ESPECÍFICAS SEGÚN TIPO DE ENSEÑANZA. 1. MEDIDAS GENERALES PARA LAS ENSEÑANZAS DE FORMACIÓN PROFESIONAL (...).




Así pues, y en el marco de la normativa anterior, la programación didáctica del Módulo de El Juego Infantil y su Metodología (en adelante Módulo EJU) se llevará a cabo siguiendo el siguiente ÍNDICE PROGRAMÁTICO cuyos apartados 6.1. Metodología general y 6.2.4. Medidas de atención a la diversidad; 7: Actividades, 8: Recursos y 9: Evaluación (destacados con fondo amarillo), incluyen orientaciones a tener en cuenta en el caso de que se presenten los tres escenarios posibles descritos: enseñanza presencial, mixta y on line:

ÍNDICE PROGRAMÁTICO	
1	Datos de identificación
2	Competencias.
3	Objetivos generales.
4	Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación.
5	Contenidos y temporalización.
6	Orientaciones pedagógicas y metodología.
7	Actividades.
8	Recursos y materiales.
9	Evaluación.

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN.

NOMBRE DEL CENTRO	I.E.S. "Puntagorda"
CURSO	2021-2022
DEPARTAMENTO	SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD

DENOMINACIÓN DEL TÍTULO	EDUCADOR INFANTIL
NIVEL	FORMACIÓN PROFESIONAL DE GRADO SUPERIOR
DURACIÓN	2.000 Horas
FAMILIA PROFESIONAL	SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD
REFERENTE EUROPEO	CINE-5b (Clasificación Internacional Normalizada de la Educación)

PROFESOR	José Ignacio HERNÁNDEZ JORGE
DENOMINACIÓN DEL MÓDULO	EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA
CÓDIGO	0013
EQUIVALENCIA EN CRÉDITOS	12
ABREVIACIÓN (SIGLAS)	EJU
DURACIÓN (Temporalización)	147 horas (9 horas semanales/6h horas prorrateadas)
CoFINANCIACION	 Estas enseñanzas se encuentran cofinanciadas por el Fondo Social Europeo (FSE).

2) COMPETENCIAS.

2.1. Competencia general¹. La competencia general de este título consiste en *diseñar, implementar y evaluar proyectos y programas educativos de atención a la infancia en el primer ciclo de educación infantil en el ámbito formal, de acuerdo con la propuesta pedagógica elaborada por un/a Maestro/a con la especialización en educación infantil o título de grado equivalente, y en toda la etapa en el ámbito no formal, generando entornos seguros.*

¹ Según art 4 del RD 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el Título de Técnico Superior de Educación Infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas



2.2. Unidades de competencia asociadas al Módulo² EJU. El Título, entre otras, comprende la siguiente unidad de competencia asociada al Módulo EJU:

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

2.3. Competencias profesionales, personales y sociales³.

La formación del Módulo EJU contribuye a alcanzar las competencias profesionales, personales y sociales destacadas en negrita:

- 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 apropiadas y creando un clima de confianza.**
- d) Diseñar y aplicar estrategias de actuación con las familias, en el marco de las finalidades y procedimientos de la institución, para mejorar el proceso de intervención.
- e) Dar respuesta a las necesidades de los niños y niñas, así como de las familias que requieran la participación de otros profesionales o servicios, utilizando los recursos y procedimientos apropiados.
- 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.**
- h) Mantener actualizados los conocimientos científicos y técnicos relativos a su actividad profesional, utilizando los recursos existentes para el aprendizaje a lo largo de la vida.
- 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 se 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.**
- l) Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones que se derivan de las relaciones laborales, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.
- m) Gestionar su carrera profesional, analizando oportunidades de empleo, autoempleo y aprendizaje.
- n) Crear y gestionar una pequeña empresa, realizando estudio de viabilidad de productos, de planificación de la producción y de comercialización.
- o) Participar de forma activa en la vida económica, social y cultural, con una actitud crítica y de responsabilidad.

3) OBJETIVOS GENERALES. La formación del módulo contribuye a alcanzar los objetivos generales destacados en negrita:

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.

² Según art 6 del RD 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el Título de Técnico Superior de Educación Infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.

³ Según art 5 del RD 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el Título de Técnico Superior de Educación Infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.



- 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.**
- d) Seleccionar y aplicar dinámicas de comunicación y participación, analizando las variables del contexto y siguiendo el procedimiento, establecido y las estrategias de intervención con las familias.
- e) Identificar necesidades de los niños y niñas, así como de las familias, que requieran la participación de otros profesionales o servicios, concretando los recursos de diagnóstico y de actuación, para dar una respuesta adecuada.
- 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.**
- h) Reconocer los diferentes recursos y estrategias de aprendizaje a lo largo de la vida, relacionándolos con los diferentes aspectos de su competencia profesional para mantener actualizados sus conocimientos científicos y técnicos.
- i) Identificar y evaluar su contribución a los objetivos de la Institución, valorando su actividad profesional para la consecución de los mismos.
- j) Identificar las características del trabajo en equipo, valorando su importancia para mejorar la práctica educativa y lograr una intervención planificada, coherente y compartida.**
- k) Aplicar dinámicas de grupo y técnicas de comunicación en el equipo de trabajo, intercambiando información y experiencias para facilitar la coherencia en el proyecto.
- m) 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.
- n) Identificar y valorar las oportunidades de aprendizaje y empleo, analizando las ofertas y demandas del mercado laboral para mejorar su empleabilidad.
- ñ) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo de la sociedad para el ejercicio de una ciudadanía democrática.
- o) Aplicar técnicas de primeros auxilios, empleando los protocolos establecidos para dar respuesta a situaciones de emergencia y riesgo para la salud en el desarrollo de su actividad profesional.

4) RESULTADOS DE APRENDIZAJE Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

4.1. Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación. Los resultados de aprendizaje (RA) y criterios de evaluación del Módulo EJU **secuenciados trimestralmente** a partir de las unidades de trabajo propuestas, son los siguientes:

Primer trimestre

Resultados de aprendizaje	Unidades de Trabajo (UT)	Criterios de 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	UT01: El juego: conceptos y teorías.	<ul style="list-style-type: none"> a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas. b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil. c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil. d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje. e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego. g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.



metodológico.	<p>UT03: El juego en la intervención educativa. El modelo lúdico.</p>	<p>j) Se ha valorado la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.</p> <p>f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.</p> <p>h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.</p>
	<p>UT05: La planificación de proyectos lúdicos y socioeducativos.</p>	<p>i) Se han incorporado elementos lúdicos en la intervención educativa.</p>
<p>RA2. Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.</p>	<p>UT05: La planificación de proyectos lúdicos y socioeducativos.</p> <p>UT06: Entidades y servicios de oferta lúdica.</p>	<p>a) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.</p> <p>b) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.</p> <p>c) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.</p> <p>d) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico.</p> <p>e) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.</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 en ellos.</p> <p>g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos.</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> <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> <p>k) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p>
<p>RA3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.</p>	<p>UT02: El juego como proceso de desarrollo</p> <p>UT05: La planificación de proyectos lúdicos y socioeducativos.</p>	<p>a) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>d) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad.</p> <p>e) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.</p> <p>f) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.</p> <p>g) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>h) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.</p>

Segundo trimestre:

Resultados de aprendizaje	Unidades de Trabajo (UT)	Criterios de evaluación
---------------------------	--------------------------	-------------------------



<p>RA4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.</p>	<p>UT02: El juego como proceso de desarrollo</p> <p>UT04: Los juguetes y el juego</p>	<p>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.</p> <p>b) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>c) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.</p> <p>d) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.</p> <p>e) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos 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>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 juguetes.</p> <p>i) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.</p>
<p>RA5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.</p>	<p>UT05: La planificación de proyectos lúdicos y socioeducativos.</p> <p>UT07: El juego como recurso lúdico y educativo.</p>	<p>a) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.</p> <p>b) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.</p> <p>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.</p> <p>d) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.</p> <p>e) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.</p> <p>f) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.</p> <p>g) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.</p> <p>h) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p>
<p>RA6. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.</p>	<p>UT05: La planificación de proyectos lúdicos y socioeducativos.</p> <p>UT08: Diseño, implementación y evaluación de actividades de ocio y tiempo libre</p>	<p>a) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.</p> <p>b) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.</p> <p>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.</p> <p>d) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.</p> <p>e) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.</p> <p>f) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>g) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.</p>

5. CONTENIDOS Y TEMPORALIZACIÓN.



5.1. CONTENIDOS.

5.1.1.- TIPO Y ENUNCIADO DEL EJE (CONTENIDO) ORGANIZADOR.

Las capacidades terminales que deben desarrollar los alumnos/as quedan comprendidas en el contenido organizador, que en este caso coincide con la unidad de competencia a la que está asociado el Módulo EJU, conforme a los objetivos del Ciclo Formativo. El enunciado de dicho contenido organizador es **“Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil”**. Su estructura es de tipo procedimental partiendo de los conocimientos necesarios para su aplicación y que vienen determinados en los contenidos soportes del Currículo, recogidos en esta programación en el siguiente apartado 4.2, y que a su vez se organizan y secuencian en las diferentes unidades de trabajo que componen el Módulo EJU.

5.1.2. - CONTENIDOS DEL CURRÍCULO. Los contenidos básicos del Módulo EJU se agrupan en torno a los siguientes bloques:

- Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa.
- Planificación de proyectos de intervención lúdico–recreativos en la infancia.
- Ludotecas y mediatecas.
- Planificación de actividades lúdicas.
- Determinación de recursos lúdicos.
- Implementación de actividades lúdicas.
- Evaluación de la actividad lúdica.

5.2. TEMPORALIZACION.

5.2.1. Secuenciación de las UT. Las 8 unidades de trabajo del Módulo EJU se secuencian en los dos trimestres del curso como se indica a continuación:

EVALUACIÓN	Nº U. T. Y DENOMINACIÓN	Nº Horas
Primera	UT01: El juego: concepto y teorías.	23
	UT02: El juego como proceso de desarrollo	20
	UT03: El juego en la intervención educativa. El modelo lúdico.	20
	UT04: Los juguetes y el juego.	20
		83
Segunda	UT05: La planificación de proyectos lúdicos y socioeducativos.	16
	UT06: Entidades y servicios de oferta lúdica.	16
	UT07: El juego como recurso lúdico y educativo.	16
	UT08: Diseño, implementación y evaluación de actividades de ocio y tiempo libre	16
		64
TOTAL DE HORAS		147



5.2.2. Relación entre contenidos básicos, resultados de aprendizaje y criterios de evaluación. Los contenidos básicos se relacionan con los resultados de aprendizaje (RA) y criterios de evaluación del Módulo EJU **como se indica a continuación:**

Primera evaluación:

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos básicos (Unidades de Trabajo)
<p>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.</p>	<p>a) Se han identificado las características del juego en los niños y niñas. b) Se ha analizado la evolución del juego durante el desarrollo infantil. c) Se ha analizado la importancia del juego en el desarrollo infantil. d) Se ha valorado la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje. e) Se han establecido similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego. f) Se ha relacionado el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil. g) Se ha reconocido la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia. h) Se han analizado proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal. 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.</p>	<p>Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Concepto y naturaleza del juego infantil. – El juego y el desarrollo infantil. – El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora. – Teorías del juego. Tipo y clases. – Evolución del juego infantil y su contribución al desarrollo integral. – Juego y aprendizaje escolar. – El modelo lúdico. Concepto y características. – Análisis de las técnicas y recursos del modelo lúdico. – Toma de conciencia acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil. – Valoración de la intervención del Técnico Superior en Educación Infantil en el juego como metodología de aprendizaje. – Valoración del juego en la intervención educativa.
<p>RA2. Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.</p>	<p>l) Se han descrito los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil. m) Se han identificado los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil. n) Se ha analizado la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal. o) Se han identificado las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico. p) Se han aplicado los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico. q) 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. r) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos. s) Se han definido los criterios de selección de materiales, actividades a realizar, de organización</p>	<p>Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La animación como actividad socioeducativa en la infancia. Pedagogía del ocio. – Objetivos y modalidades de la animación infantil. – El proyecto lúdico. 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. El juego en la naturaleza y en parques y jardines públicos – Sectores productivos de oferta lúdica. Legislación.



	<p>y recogida de materiales, técnicas de evaluación y elementos de seguridad en los lugares de juegos.</p> <p>t) Se ha tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.</p> <p>u) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.</p> <p>v) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p>	
<p>RA3. Diseña actividades lúdicas, relacionándolas con las teorías del juego y con el momento evolutivo en el que se encuentre el niño o niña.</p>	<p>i) Se ha tenido en cuenta el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.</p> <p>j) 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.</p> <p>k) Se han tenido en cuenta las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas.</p> <p>l) Se han recopilado juegos tradicionales relacionándolos con la edad.</p> <p>m) Se han analizado los elementos de la planificación de actividades lúdicas.</p> <p>n) Se ha relacionado el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.</p> <p>o) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>p) Se ha valorado la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.</p>	<p>Ludotecas y mediatecas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros. – Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos. – 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 y valoración de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico-recreativos. – Normativa de espacios lúdicos y recreativos.

Segunda evaluación:

Resultados de aprendizaje	Criterios de evaluación	Contenidos básicos (Unidades de Trabajo)
<p>RA4. Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.</p>	<p>j) 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.</p> <p>k) Se han valorado las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>l) Se ha elaborado un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.</p> <p>m) Se han recopilado juguetes tradicionales relacionándolos con la edad.</p> <p>n) Se han identificado juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.</p> <p>o) 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>p) Se han establecido criterios para la disposición, utilización y</p>	<p>Planificación de actividades lúdicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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 los juegos: tipos y finalidad. Selección atendiendo a las necesidades y criterios de edad y necesidades evolutivas. – Recopilación de 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



	<p>conservación de materiales lúdicos.</p> <p>q) Se ha analizado la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.</p> <p>r) Se ha reconocido la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles.</p>	<p>infantiles. Análisis y valoración.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Influencia de los roles sociales en los juegos. Análisis y valoración.
<p>RA5. Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.</p>	<p>i) Se ha tenido en cuenta la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.</p> <p>j) Se ha justificado la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.</p> <p>k) Se han organizado los espacios, recursos y materiales adecuándose a las características evolutivas de los</p> <p>l) destinatarios, en función de la edad de los mismos y acordes con los objetivos previstos.</p> <p>m) Se ha establecido una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.</p> <p>n) Se han identificado los trastornos más comunes y las alternativas de intervención.</p> <p>o) Se han realizado juguetes con distintos materiales adecuados a la etapa.</p> <p>p) Se han realizado las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.</p> <p>q) Se ha valorado la importancia de generar entornos seguros.</p>	<p>Implementación de actividades lúdicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil. – Aplicación de la programación a las actividades lúdicas. – Materiales lúdicos y juguetes. Elaboración de materiales lúdicos como actividad creativa para los niños y niñas. – 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. – Análisis de estrategias para favorecer situaciones lúdicas. – La promoción de igualdad a partir del juego. – Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia.
<p>RA6. Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.</p>	<p>h) Se han identificado las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.</p> <p>i) Se han seleccionado los indicadores de evaluación.</p> <p>j) 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.</p> <p>k) Se ha elegido y aplicado la técnica adecuada según la finalidad del registro.</p> <p>l) Se han extraído las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.</p> <p>m) Se ha valorado el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información.</p> <p>n) Se han identificado las adaptaciones que requiere el juego en un supuesto práctico de observación de actividad lúdica.</p>	<p>Evaluación de la actividad lúdica.</p> <ul style="list-style-type: none"> – La observación en el juego. Instrumentos. – Indicadores de evaluación. – Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil como técnica de evaluación. – Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo. Indicadores. – Tipos de observación: individual y colectiva, directa y diferida. – 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. – Registro de datos y su interpretación. Elaboración de informes. – Las nuevas tecnologías como fuente de información. – Predisposición a la autoevaluación. – Informes: estructura y elaboración.

6. METODOLOGÍA Y ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS.





6.1. Metodología general⁴. Las enseñanzas se impartirán con una metodología flexible y abierta, basada en el autoaprendizaje y adaptada a las condiciones, capacidades y necesidades personales del alumnado, de forma que permitan la conciliación del aprendizaje con otras actividades y responsabilidades del alumnado. **Se promoverán estrategias o técnicas metodológicas que permitan afrontar el aprendizaje en los diferentes escenarios presencial, mixto y on line, de manera que el alumnado, el profesorado y la familia normalicen la utilización de medios tecnológicos y herramientas de comunicación y colaboración online en los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. En particular se desarrollarán metodologías activas y colaborativas (en la medida de lo posible), el aprendizaje invertido (Flipped Learning), y el aprendizaje basado en talleres y proyectos de trabajo encaminadas tanto a integrar las TIC/TAC en el proceso de enseñanza-aprendizaje a dar una respuesta a la diversidad del alumnado.**

6.2. Orientaciones pedagógicas⁵.

6.2.1. Funciones, aspectos y actividades profesionales de referencia. Este módulo profesional contiene la formación necesaria para desempeñar las funciones de organización, intervención/ejecución y evaluación de intervenciones educativas dirigidas a satisfacer las necesidades básicas de los niños y niñas y favorecer la adquisición y mantenimiento de hábitos de autonomía personal en los niños y niñas de 0 a 6 años. La función de organización incluye aspectos como la detección de necesidades y la elaboración de la programación especificando todos sus elementos. La función de intervención (ejecución incluye aspectos como la recogida de información de los niños y niñas; la organización de la actuación y la previsión de contingencias; el establecimiento, en su caso, de ayudas técnicas; el desarrollo de la actuación propiamente dicha; la aplicación de las estrategias de intervención establecidas en la programación; la elaboración y cumplimentación de la documentación asociada al proceso. La función de evaluación se refiere al control y seguimiento de las actividades de atención a las necesidades básicas y de enseñanza de habilidades de autonomía personal.

6.2.2. Líneas de actuación⁶. Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del Módulo EJU están relacionados con el diseño de programas y actividades partiendo del conocimiento de las características del desarrollo físico de los niños y niñas, de la importancia educativa de los momentos dedicados a la alimentación, la higiene y el descaso y de las posibilidades de autonomía personal en cada edad; la organización de espacios, tiempos y materiales que permitan una adecuada respuesta a las necesidades básicas y, al mismo tiempo, el desarrollo de la autonomía personal del niño y de la niña, siempre en un marco de prevención y seguridad; la selección e implementación de estrategias metodológicas que favorezcan la autonomía de los niños y niñas, y la detección de situaciones de riesgo para la salud y seguridad infantiles.

6.2.3. Periodo de adaptación y difusión del protocolo COVID19. Atendiendo al perfil del alumnado que se matricula en este ciclo, y al propio perfil profesional del mismo, se considera importante potenciar la cohesión grupal y el desarrollo personal, **aprovechando, además, la primera UT "Educación para la Salud" para conocer y poner en práctica en el aula los protocolos sanitarios ante el COVID19.**

6.2.4 Medidas de atención a la diversidad. El currículo se desarrollará teniendo en cuenta las características del alumnado y del entorno, atendiendo especialmente al alumnado con discapacidad (si lo hubiera), en condiciones de accesibilidad y con los recursos de apoyo necesarios para garantizar que este alumnado pueda cursar las enseñanzas en las mismas condiciones que el resto⁷. **En el caso de que se detectara alumnado potencialmente vulnerable al**

⁴ Según Anexo I de la Orden ESD/4066/2008, de 3 de noviembre, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior Educación Infantil.

⁵ Según Anexo I del RD 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el Título de Técnico Superior de Educación Infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.

⁶ Según Anexo I del RD 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el Título de Técnico Superior de Educación Infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.

⁷ Según Anexo I del RD 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el Título de Técnico Superior de Educación Infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.



COVID19, se realizarán las gestiones necesarias encaminadas a determinar el tipo de enseñanza que le correspondería (presencial, mixta u on line).

6.2.5. Estrategias de trabajo para el tratamiento de contenidos transversales. En el desarrollo de las diferentes unidades de trabajo se contemplarán actividades (comentarios de noticias, alusiones del profesorado, visionado de vídeos, celebraciones de días internacionales...) que contribuyan a potenciar o crear una cultura de la prevención de riesgos laborales en los espacios donde se impartan los diferentes módulos profesionales, así como promover una cultura de respeto ambiental, la excelencia en el trabajo, el cumplimiento de normas de calidad, la creatividad, la innovación, la igualdad de género y el respeto a la igualdad de oportunidades, el diseño para todos y la accesibilidad universal, especialmente en relación con las personas con discapacidad⁸.

7. ACTIVIDADES.

7.1. Organización de actividades según protocolos sanitarios. Según la GUÍA DE MEDIDAS DE PREVENCIÓN FRENTE AL RIESGO DE EXPOSICIÓN AL VIRUS SARS-CoV-2 EN LOS CENTROS EDUCATIVOS PÚBLICOS NO UNIVERSITARIOS CURSO 2021/2022 , Apartado 9.1. Limitación de contactos, Organización de tareas (pág 32/122), se plantea que “dentro de las medidas recomendadas para prevenir los contagios, de cara a reducir el contacto personal, se propone que a la hora de planificar las actividades específicas de aprendizaje evite o reduzca, en lo posible, la realización de actividades grupales, y que en caso de ser necesarias como pueden ser: prácticas de talleres, trabajos en equipo que se organicen dentro de las aulas, dinámicas grupales, etc., se realizarán en grupos de trabajo pequeños, cuyos miembros permanecerán estables durante el desarrollo del curso escolar, evitando variar su composición, fomentando que las mismas personas que componen un equipo, permanezcan en ese grupo de manera estable”. Asimismo será necesario tener en cuenta el documento MODELO DE PLAN DE CONTINGENCIA FRENTE A LA COVID-19 EN LOS CENTROS EDUCATIVOS NO UNIVERSITARIOS DE CANARIAS, en su Anexo II CUESTIONES ESPECÍFICAS SEGÚN TIPO DE ENSEÑANZA (pág 41), Número 1: MEDIDAS GENERALES PARA LAS ENSEÑANZAS DE FORMACIÓN PROFESIONAL, ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS, ENSEÑANZAS DEPORTIVAS DE RÉGIMEN ESPECIAL Y EDUCACIÓN DE PERSONAS ADULTAS; Número 2 MEDIDAS ESPECÍFICAS PARA LAS ENSEÑANZAS DE FORMACIÓN PROFESIONAL, ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS, ENSEÑANZAS DEPORTIVAS DE RÉGIMEN ESPECIAL Y EDUCACIÓN DE PERSONAS ADULTAS, subartados 2.1. MEDIDAS PARA LA ATENCIÓN AL USUARIO EXTERNO EN CENTROS EDUCATIVOS y 2.3. FORMACIÓN EN CENTROS DE TRABAJO Y FP DUAL.

7.2. Actividades de aprendizaje propias del Módulo EJU. El currículo se desarrollará mediante las siguientes actividades que se adaptarán a las clases presenciales, mixtas u on line:

a) **Tareas de clase**, consistentes en la realización de cuestionarios, tareas prácticas, comentarios de texto y videocomentarios específicos para cada una de las UT's.

b) **Tareas de Internet**, consistentes en la realización de visitas a páginas web y canales de Youtube, así como trabajo en el Blog y en el Canal de Youtube del curso.

c) **Talleres y programación de actividades** relacionados con cada una de las UT's.

Las tareas de clase, las de Internet y los talleres y programaciones de actividades estarán disponibles en el aula virtual del Módulo EJU de CAMPUS. En su caso, el alumnado en enseñanza mixta y on line tendrá acceso a ellas debiendo realizarlas y entregarlas en los plazos previstos.

⁸ Según Art 7.4. de la Orden ECD/340/2012, de 15 de febrero, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Medio correspondiente al título de Técnico en Atención a Personas en Situación de Dependencia.



7.2. Visitas técnicas, actividades complementarias y extraescolares. La previsión de visitas técnicas y de actividades complementarias y extraescolares para los dos primeros trimestres es la siguiente:

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	TRIMESTRE	MODALIDAD, CURSO, GRUPO Y DURACIÓN
Visitas a escuelas y centros infantiles (0-3 años) y/o colegios de Infantil/Primaria (3-6 años).	Conocer la organización de los Centros, espacios y recursos. Observar niños/as e identificar pautas evolutivas características de cada edad. Valorar las actividades que se realizan. Reconocer distintas metodologías de trabajo. Observar las medidas preventivas tomadas ante el COVID19.	Los dos primeros trimestres.	Visita técnica. Duración: dependiendo de las visitas programadas. 2º Ed INFANTIL.
Charlas y talleres impartidos en el propio Centro o mediante videoconferencia por directoras de escuelas y centros infantiles relacionados con diferentes aspectos de la educación infantil y las medidas preventivas frente al COVID19.	La profundización en contenidos del currículo o la utilización de técnicas específicas relacionadas con el campo profesional. Proporcionar al alumno/a contenidos científico-técnicos actualizados. Integrar y generalizar los distintos contenidos adquiridos en el aula.	Los dos primeros trimestres.	Complementaria. Duración: dependiendo de la charla o taller . 2º Ed INFANTIL.
Charlas y/o talleres presenciales o mediante videoconferencia relacionados con temas transversales (Educación para la Salud, prevención ante el COVID19 en las escuelas y centros infantiles, Educación para la Paz, Educación Vial, Coeducación...) y en fechas puntuales: 25 de Noviembre, 8 de Marzo, etc.	Concienciar al alumnado de distintas problemáticas y la necesidad de promover acciones y actitudes preventivas, solidarias y no discriminatorias.	Los dos primeros trimestres.	Complementaria Duración: dependiendo de la charla o taller . 2º Ed INFANTIL.
Charlas formativas para favorecer el espíritu emprendedor en el marco del proyecto de el PLAN DE EMPRENDIMIENTO 21-22 y de las acciones promovidas por la red de coordinación.	Motivar y fomentar el espíritu emprendedor en el alumnado.	Los dos primeros trimestres.	Complementaria Duración: dependiendo de la charla o taller. 2º Ed INFANTIL.
Visitas a otras instituciones lúdico-formativas o culturales: jugueterías, librerías, ludotecas...	Profundizar en los contenidos del currículo. Integrar y generalizar los distintos contenidos adquiridos en el aula. Observar las medidas preventivas tomadas ante el COVID19.	Los dos primeros trimestres.	Visita técnica. Duración: dependiendo de la programación. 2º Ed INFANTIL.

8. RECURSOS Y MATERIALES.

- Recursos materiales.** Libro de texto, vídeos temáticos, material bibliográfico complementario, material específico de elaboración propia...
- Recursos informáticos.** Aula INFORMÁTICA y MEDUSA, visitas a web y canales de Youtube, teléfonos móviles y ordenadores del propio alumnado, videoprojector ...
- Recursos bibliográficos (libro de texto de referencia):** CFGS "El juego infantil y su metodología". Virginia ROMERO y Montse GÓMEZ, Ed. Altamar, Barcelona, 2016.

9. EVALUACIÓN.

9.1. Características de la evaluación. La evaluación tendrá un carácter continuo⁹ al realizarse a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno, lo que supone que las actividades de enseñanza aprendizaje lo son también de evaluación y que el alumnado debe asistir necesariamente a las actividades programadas.

⁹ Según art 2 de la orden de 20 de octubre de 2000, por la que se regulan los procesos de evaluación de las enseñanzas de la Formación Profesional Específica en el ámbito de la CAC (BOC 148, de 10 de noviembre de 2000).



9.2. Criterios de calificación.

9.2.1. Tomando de referencia los resultados de aprendizaje (RA) y criterios de evaluación (CE) del módulo EJU, y según éstos impliquen contenidos de tipo conceptual, procedimental o actitudinal, se aplicaran los siguientes porcentajes:

Actividades de evaluación	Porcentajes estimados (*)	Puntuación máxima
Para contenidos conceptuales abordados en los cuestionarios sobre el libro de texto de referencia (CT), los comentarios de texto (CT), videocomentarios (VC) y visitas web's (VW)	40 %	4 puntos
Para contenidos procedimentales abordados en el diseño de proyectos, programación e implementación de actividades lúdicas (PA), tareas prácticas (TP), visitas técnicas (VT) a escuelas y centros infantiles y/o la participación en las acciones ENLAZA y el plan de actividades complementarias y extraescolares del centro.	40 %	4 puntos
Actitud y asistencia diaria a clase.	20%	2 puntos

(*) Observaciones: El profesor/a podrá variar estos porcentajes en función del peso específico que cada uno de los contenidos haya tenido en cada trimestre, informando de ello al alumnado.

9.2.3. **Obtención de calificaciones trimestrales y finales.** Los videocomentarios, visitas, web, programación e implementación de actividades lúdicas, tareas prácticas y exámenes tipo test se evaluarán de 1 a 4 puntos. Las actividades no recuperables no realizadas por el alumnado no computaran, mientras que las recuperables entregadas en la semana siguiente computarán con un máximo de 2 puntos. La nota de cada trimestre será la media simple de las calificaciones numéricas obtenidas y permitirán obtener una calificación máxima de 8 puntos (4+4). La actitud y la asistencia a clase modularán cada evaluación trimestral hasta un máximo de 10 puntos. Las calificaciones de las evaluaciones trimestrales se expresarán con un número entre el 1 y el 10, sin decimales, resultado de la media aritmética de las calificaciones obtenidas (ello significa que si la **media obtenida** por un alumno/a es de 9,49, su calificación trimestral será de 9, y así le figurará en el boletín oficial), mientras que si la media obtenida es de 9,50 o superior, su calificación trimestral será de 10). Se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco puntos (5) y positivas las iguales o superiores a cinco puntos (5). La calificación final del módulo EJU será la media aritmética simple de la primera y segunda evaluación trimestral calculada sobre **las medias obtenidas** por el alumnado, no sobre la nota de la evaluación trimestral (la del boletín oficial).

9.3. **Pérdida de la evaluación continua.** Cuando un alumno/a pierda el derecho a la evaluación continua por ausencia reiterada a clase, se evaluará mediante un examen extraordinario que conllevará la cumplimentación y entrega de las actividades realizadas en clase durante el curso (previamente determinadas por el profesor) y un examen tipo test. Todo ello tendrá que superarse con una calificación mínima de cinco (5) puntos.

9.4. **Exámenes extraordinarios "para subir nota".** La calificación final del Módulo EJU será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en las evaluaciones trimestrales, contemplándose la posibilidad de realizar exámenes extraordinarios para la mejora de las calificaciones académicas obtenidas. Este examen extraordinario para subir nota consistirá en la programación original de una actividad lúdica y la realización de un examen tipo test de todos los contenidos básicos del Módulo EJU.

9.5. **Menciones honoríficas.** El alumno/a que alcance una calificación de 10 podrá otorgársele una "Mención Honorífica" cuando el profesor observe que ese resultado es consecuencia de un excelente aprovechamiento académico unido a un destacable esfuerzo e interés por el módulo profesional.

9.6. **Instrumentos de evaluación.** Los instrumentos a utilizar son los siguientes:

Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
Para contenidos conceptuales abordados en los cuestionarios sobre el libro de texto de referencia (CT), los comentarios de texto (CT), videocomentarios (VC) y visitas web's (VW).	Exámenes teóricos tipo test.
Para contenidos procedimentales abordados en la programación e implementación de actividades lúdicas (PA), tareas prácticas (TP), visitas técnicas (VT) a escuelas y centros infantiles y/o la participación en el plan de actividades complementarias y extraescolares del centro.	Hojas de registro y seguimiento de las actividades realizadas, tareas prácticas resueltas, proyectos diseñados, materiales y recursos elaborados...
Actitud y asistencia a clase.	Registro diario de asistencia a clase complementado con las observaciones del profesor sobre la participación en clase, actitud y compromiso personal y profesional, calidad de las tareas y trabajos realizados...

9.7. Recuperaciones.

9.7.1. Recuperación de las evaluaciones trimestrales.

El alumnado que no supere (o no se presente justificadamente) a una evaluación trimestral, tendrá la posibilidad de recuperarla a principios de la siguiente, debiendo alcanzar una puntuación mínima de 5 puntos para superarlo. El alumnado que tenga suspendidas las dos evaluaciones trimestrales y acceda a la FCT, podrá presentarse al examen final extraordinario en la fecha establecida por Jefatura de Estudios, debiendo alcanzar una puntuación mínima de 5 puntos para superarlo. El alumnado que no se presente sin justificación (no presentado, sin justificación) a una o ambas evaluaciones trimestrales, podrá recuperar las mismas en los mismos plazos que el alumnado anterior.

9.7.2. Recuperaciones de tareas y actividades realizadas en clase. Aquellas tareas o actividades realizadas en clase con el carácter de recuperables y que no hayan sido hechas por ausencia justificada o injustificada el alumnado, se podrán entregar en la semana siguiente, pero solo obtendrán una puntuación máxima de 2 puntos.

9.7.3. Recuperaciones del alumnado "pendiente" de curso anterior. Al tratarse de la primera promoción de este ciclo superior de educación infantil, no se da esta circunstancia. En todo caso, el alumnado podrá realizar el módulo de Proyecto de Atención a la Infancia y acceder a la Formación en Centros de Trabajo mientras no le quede más del 25% del horario del ciclo suspendido (exceptuando Proyecto y FCT) y, si fuera esta la circunstancia, el alumnado afectado podrá superar los módulos pendientes en el examen extraordinario de Junio.

En Puntagorda, a 21 de octubre de 2021

El Profesor del Módulo EJU





IES "Puntagorda"
C/ La Paz, Nº 4
38789 – Puntagorda



Programaciones didácticas – Curso 2021 / 22

Fdo.: José Ignacio Hernández Jorge

