

1. Identificación da programación
Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15016000	Compostela	Santiago de Compostela	2022/2023

Ciclo formativo

Código da familia profesional	Familia profesional	Código do ciclo formativo	Ciclo formativo	Grao	Réxime
SSC	Servizos socioculturais e á comunidade	CSSSC01	Educación infantil	Ciclos formativos de grao superior	Réxime de proba libre

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP0013	O xogo infantil e a súa metodoloxía	2022/2023	0	187	0

(*) No caso de que o módulo profesional estea organizado en unidades formativas de menor duración

Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	JORGE DIÉGUEZ LARANJO, MÓNICA TOURIÑO FERREIROS, LORENA CAMBÓN LOSADA (Subst.)
Outro profesorado	

Estado: Supervisada

2. Resultados de aprendizaxe e criterios de avaliación

2.1. Primeira parte da proba

2.1.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA1 - Contextualiza o modelo lúdico na intervención educativa e valóralo tendo en conta as teorías sobre o xogo, a súa evolución, a súa importancia no desenvolvemento infantil e o seu papel como eixe metodolóxico.
RA2 - Deseña proxectos de intervención lúdicos en relación co contexto, co equipamento e co servizo en que se desenvolva, así como cos principios da animación infantil.
RA3 - Deseña actividades lúdicas en relación coas teorías do xogo e co momento evolutivo en que se ache o cativo ou a cativa.
RA4 - Selecciona xoguetes para actividades lúdicas e relaciona as súas características coas etapas do desenvolvemento infantil.
RA5 - Pon en práctica actividades lúdicas en relación cos obxectivos establecidos e os recursos necesarios.
RA6 - Avalía proxectos e actividades de intervención lúdica, e xustifica as técnicas e os instrumentos de observación seleccionados.

2.1.2. Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos resultados de aprendizaxe por parte do alumnado

Criterios de avaliación do currículo
CA1.1 Identificáronse as características do xogo nos nenos e nas nenas.
CA1.2 Analizouse a evolución e a importancia do xogo durante o desenvolvemento infantil.
CA1.3 Valorouse a importancia de incorporar aspectos lúdicos no proceso de ensino e aprendizaxe.
CA1.4 Establecéronse similitudes e diferenzas entre as teorías do xogo.
CA1.5 Relacionouse o xogo coas dimensións do desenvolvemento infantil.
CA1.6 Recoñeceuse a importancia do xogo como factor de integración, adaptación social, igualdade e convivencia.
CA1.7 Analizáronse as técnicas e os recursos do xogo: cesto dos tesouros e xogo heurístico.
CA1.8 Analizáronse proxectos que utilicen o xogo como eixe de intervención, no ámbito formal e non formal.
CA1.9 Incorporáronse elementos lúdicos na intervención educativa.
CA1.10 Valorouse a importancia do xogo no desenvolvemento infantil e como eixe metodolóxico da intervención educativa.
CA2.1 Describíronse os principios, os obxectivos e as modalidades da animación infantil.
CA2.2 Identificáronse os tipos de centros que ofrecen actividades de xogo infantil.
CA2.3 Analizouse a lexislación, as características, os requisitos mínimos de funcionamento, as funcións e o persoal.
CA2.4 Identificáronse as características e as prestacións do servizo ou do equipamento lúdico.
CA2.5 Aplicáronse os elementos da programación no deseño do proxecto lúdico.
CA2.6 Establecéronse espazos de xogo tendo en conta o tipo de institución, os obxectivos previstos, as características dos cativos e das cativas, os materiais de que se dispoña, o orzamento e o tipo de actividade para realizar neles.
CA2.7 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información na planificación de proxectos lúdico-recreativos.

Criterios de avaliación do currículo

CA2.8 Definíronse os criterios de selección dos materiais e das actividades para realizar, de organización e recollida de materiais, das técnicas de avaliación e dos elementos de seguridade nos lugares de xogos.

CA2.9 Tívoise en conta a xestión e a organización de recursos humanos e materiais no deseño do proxecto lúdico.

CA2.10 Adaptouse un proxecto tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, para un centro ou para unha institución concretos.

CA2.11 Valorouse a importancia de xerar contornos seguros.

CA3.1 Tívoise en conta o momento evolutivo no deseño das actividades lúdicas.

CA3.2 Enumeráronse e clasificáronse actividades lúdicas atendendo a criterios como as idades, os espazos, o papel do persoal técnico, o número de participantes, as capacidades que desenvolven, as relacións que se establecen e os materiais necesarios.

CA3.3 Tivéronse en conta as características e o nivel de desenvolvemento dos pequenos e das pequenas para a programación de actividades lúdico-recreativas.

CA3.4 Compiláronse xogos tradicionais relacionados coa idade.

CA3.5 Analizáronse os elementos da planificación de actividades lúdicas.

CA3.6 Relacionouse o significado dos xogos máis frecuentes na etapa infantil coas capacidades que desenvolven.

CA3.7 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información.

CA3.8 Valorouse a actitude do persoal profesional con respecto ao tipo de intervención.

CA4.1 Analizáronse tipos de xoguetes, as súas características, a súa función e as capacidades que contribúen a desenvolver o proceso evolutivo dos nenos e das nenas.

CA4.2 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información.

CA4.3 Elaborouse un catálogo de xoguetes infantís acaídos para a idade.

CA4.4 Compiláronse xoguetes tradicionais en relación coa idade.

CA4.5 Identificáronse xoguetes para espazos pechados e abertos adecuados á idade.

CA4.6 Enumeráronse e clasificáronse xoguetes atendendo a criterios de idade, espazo de realización, papel do persoal educador, número de participantes, capacidades que desenvolven, relacións que se establecen e materiais necesarios.

CA4.7 Analizouse a necesidade das adaptacións nos recursos lúdicos coa aplicación de axudas técnicas.

CA4.8 Establecéronse criterios para a disposición, a utilización e a conservación de materiais lúdicos.

CA4.9 Analizouse a lexislación en materia de uso e seguridade de xoguetes.

CA4.10 Recoñeceuase a necesidade da adecuación ás condicións de seguridade dos xoguetes infantís.

CA5.1 Tívoise en conta a adecuación das actividades para os obxectivos establecidos na súa posta en práctica.

CA5.2 Xustificouse a necesidade de diversidade no desenvolvemento de actividades lúdicas.

CA5.3 Organizáronse os espazos, os recursos e os materiais tendo en conta as características evolutivas das persoas destinatarias, en función das súas idades e consonte os obxectivos previstos.

CA5.4 Estableceuse unha distribución temporal das actividades en función da idade das persoas destinatarias.

CA5.5 Identificáronse os trastornos máis comúns e as alternativas de intervención.

Criterios de avaliación do currículo
CA5.6 Realizáronse xoguetes con materiais adecuados á etapa.
CA5.7 Realizáronse as actividades lúdico-recreativa axustándose á planificación temporal.
CA5.8 Valorouse a importancia de xerar contornos seguros.
CA6.1 Identificáronse as condicións e os métodos necesarios para realizar unha avaliación da actividade lúdica.
CA6.2 Seleccionáronse os indicadores de avaliación.
CA6.3 Aplicáronse técnicas e instrumentos de avaliación a distintas situacións lúdicas, tendo en conta criterios de fiabilidade, validez, utilidade e pragmatismo para as persoas usuarias da información.
CA6.4 Elixíuse e aplicouse a técnica acaída segundo a finalidade do rexistro.
CA6.5 Extraéronse as conclusións e explicáronse as consecuencias derivadas, para o axuste ou para a modificación do proxecto.
CA6.6 Valorouse o uso das novas tecnoloxías como fonte de información.
CA6.7 Identificáronse as adaptacións requiridas polo xogo nun suposto práctico de observación de actividade lúdica.

2.2. Segunda parte da proba

2.2.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

Resultados de aprendizaxe do currículo
RA1 - Contextualiza o modelo lúdico na intervención educativa e valóralo tendo en conta as teorías sobre o xogo, a súa evolución, a súa importancia no desenvolvemento infantil e o seu papel como eixe metodolóxico.
RA2 - Deseña proxectos de intervención lúdicos en relación co contexto, co equipamento e co servizo en que se desenvolva, así como cos principios da animación infantil.
RA3 - Deseña actividades lúdicas en relación coas teorías do xogo e co momento evolutivo en que se ache o cativo ou a cativa.
RA4 - Selecciona xoguetes para actividades lúdicas e relaciona as súas características coas etapas do desenvolvemento infantil.
RA5 - Pon en práctica actividades lúdicas en relación cos obxectivos establecidos e os recursos necesarios.
RA6 - Avalía proxectos e actividades de intervención lúdica, e xustifica as técnicas e os instrumentos de observación seleccionados.

2.2.2. Criterios de avaliación que se aplicarán para a verificación da consecución dos resultados de aprendizaxe por parte do alumnado

Criterios de avaliación do currículo
CA1.7 Analizáronse as técnicas e os recursos do xogo: cesto dos tesouros e xogo heurístico.
CA1.8 Analizáronse proxectos que utilicen o xogo como eixe de intervención, no ámbito formal e non formal.
CA1.9 Incorporáronse elementos lúdicos na intervención educativa.
CA2.5 Aplicáronse os elementos da programación no deseño do proxecto lúdico.
CA2.6 Establecéronse espazos de xogo tendo en conta o tipo de institución, os obxectivos previstos, as características dos cativos e das cativas, os materiais de que se dispoña, o orzamento e o tipo de actividade para realizar neles.

Criterios de avaliación do currículo

CA2.7 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información na planificación de proxectos lúdico-recreativos.

CA2.8 Definíronse os criterios de selección dos materiais e das actividades para realizar, de organización e recollida de materiais, das técnicas de avaliación e dos elementos de seguridade nos lugares de xogos.

CA2.9 Tívoise en conta a xestión e a organización de recursos humanos e materiais no deseño do proxecto lúdico.

CA2.10 Adaptouse un proxecto tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, para un centro ou para unha institución concretos.

CA3.1 Tívoise en conta o momento evolutivo no deseño das actividades lúdicas.

CA3.2 Enumeráronse e clasificáronse actividades lúdicas atendendo a criterios como as idades, os espazos, o papel do persoal técnico, o número de participantes, as capacidades que desenvolven, as relacións que se establecen e os materiais necesarios.

CA3.3 Tivéronse en conta as características e o nivel de desenvolvemento dos pequenos e das pequenas para a programación de actividades lúdico-recreativas.

CA3.4 Compiláronse xogos tradicionais relacionados coa idade.

CA3.5 Analizáronse os elementos da planificación de actividades lúdicas.

CA4.1 Analizáronse tipos de xoguetes, as súas características, a súa función e as capacidades que contribúen a desenvolver o proceso evolutivo dos nenos e das nenas.

CA4.5 Identificáronse xoguetes para espazos pechados e abertos adecuados á idade.

CA4.6 Enumeráronse e clasificáronse xoguetes atendendo a criterios de idade, espazo de realización, papel do persoal educador, número de participantes, capacidades que desenvolven, relacións que se establecen e materiais necesarios.

CA4.7 Analizouse a necesidade das adaptacións nos recursos lúdicos coa aplicación de axudas técnicas.

CA4.8 Establecéronse criterios para a disposición, a utilización e a conservación de materiais lúdicos.

CA4.9 Analizouse a lexislación en materia de uso e seguridade de xoguetes.

CA4.10 Recoñeceuse a necesidade da adecuación ás condicións de seguridade dos xoguetes infantís.

CA5.2 Xustificouse a necesidade de diversidade no desenvolvemento de actividades lúdicas.

CA5.3 Organizáronse os espazos, os recursos e os materiais tendo en conta as características evolutivas das persoas destinatarias, en función das súas idades e consonte os obxectivos previstos.

CA5.4 Estableceuse unha distribución temporal das actividades en función da idade das persoas destinatarias.

CA5.7 Realizáronse as actividades lúdico-recreativa axustándose á planificación temporal.

CA6.1 Identificáronse as condicións e os métodos necesarios para realizar unha avaliación da actividade lúdica.

CA6.2 Seleccionáronse os indicadores de avaliación.

CA6.3 Aplicáronse técnicas e instrumentos de avaliación a distintas situacións lúdicas, tendo en conta criterios de fiabilidade, validez, utilidade e pragmatismo para as persoas usuarias da información.

CA6.4 Elixíuse e aplicouse a técnica acaída segundo a finalidade do rexistro.

CA6.7 Identificáronse as adaptacións requiridas polo xogo nun suposto práctico de observación de actividade lúdica.

3. Mínimos exigibles para alcanzar a avaliación positiva e os criterios de cualificación

CRITERIOS MINIMOS EXIXIBLES

Serán os seguintes criterios de avaliación que establece o currículo do ciclo formativo para o módulo, nos diferentes RA.

RA1. Contextualiza o modelo lúdico na intervención educativa e valóralo tendo en conta as teorías sobre o xogo, a súa evolución, a súa importancia no desenvolvemento infantil e o seu papel como eixe metodolóxico

- CA1.1. Identifícanse as características do xogo nos nenos e nas nenas.
- CA1.2. Analízase a evolución e a importancia do xogo durante o desenvolvemento infantil.
- CA1.5. Relacionouse o xogo coas dimensións do desenvolvemento infantil.
- CA1.7. Analizáronse as técnicas e os recursos do xogo: cesto dos tesouros e xogo heurístico.
- CA1.9. Incorporáronse elementos lúdicos na intervención educativa.

RA2. Deseña proxectos de intervención lúdicos en relación co contexto, co equipamento e co servizo en que se desenvolva, así como cos principios da animación infantil.

- CA2.1. Describíronse os principios, os obxectivos e as modalidades da animación infantil.
- CA2.5. Aplicáronse os elementos da programación no deseño do proxecto lúdico.
- CA2.6. Establecéronse espazos de xogo tendo en conta o tipo de institución, os obxectivos previstos, as características dos cativos e das cativas, os materiais de que se dispoña, o orzamento e o tipo de actividade para realizar neles.
- CA2.8. Definíronse os criterios de selección dos materiais e das actividades para realizar, de organización e recollida de materiais, das técnicas de avaliación e dos elementos de seguridade nos lugares de xogos.
- CA2.10. Adaptouse un proxecto tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, para un centro ou para unha institución concreta.

RA3. Deseña actividades lúdicas en relación coas teorías do xogo e co momento evolutivo en que se ache o cativo ou a cativa.

- CA3.2. Enumeráronse e clasificáronse actividades lúdicas atendendo a criterios como as idades, os espazos, o papel do persoal técnico, o número de participantes, as capacidades que desenvolven, as relacións que se establecen e os materiais necesarios.
- CA3.3. Tivéronse en conta as características e o nivel de desenvolvemento dos pequenos e das pequenas para a programación de actividades lúdico-recreativas.
- CA3.5. Analizáronse os elementos da planificación de actividades lúdicas.
- CA3.6. Relacionouse o significado dos xogos máis frecuentes na etapa infantil coas capacidades que desenvolven.

RA4. Selecciona xoguetes para actividades lúdicas e relaciona as súas características coas etapas do desenvolvemento infantil.

- CA4.1. Analizáronse tipos de xoguetes, as súas características, a súa función e as capacidades que contribúen a desenvolver o proceso evolutivo dos nenos e das ne-nas.
- CA4.6. Enumeráronse e clasificáronse xoguetes atendendo a criterios de idade, espazo de realización, papel do persoal educador, número de participantes, capacidades que desenvolven, relacións que se establecen e materiais necesarios.
- CA4.8. Establecéronse criterios para a disposición, a utilización e a conservación de materiais lúdicos.
- CA4.10. Recoñeceuse a necesidade da adecuación ás condicións de seguridade dos xoguetes infantís.

RA5. Pon en práctica actividades lúdicas en relación cos obxectivos establecidos e os recursos necesarios.

CA5.1. Tívoise en conta a adecuación das actividades para os obxectivos establecidos na súa posta en práctica.

CA5.2. Xustificouse a necesidade de diversidade no desenvolvemento de actividades lúdicas.

CA5.3. Organizáronse os espazos, os recursos e os materiais tendo en conta as características evolutivas das persoas destinatarias, en función das súas idades e conxuntamente os obxectivos previstos.

CA5.4. Estableceuse unha distribución temporal das actividades en función da idade das persoas destinatarias.

CA5.8. Valorouse a importancia de xerar contornos seguros.

RA6. Avalía proxectos e actividades de intervención lúdica, e xustifica as técnicas e os instrumentos de observación seleccionados.

CA6.2. Seleccionáronse os indicadores de avaliación.

CA6.3. Aplicáronse técnicas e instrumentos de avaliación a distintas situacións lúdicas, tendo en conta criterios de fiabilidade, validez, utilidade e pragmatismo para as persoas usuarias da información.

CA6.7. Identificáronse as adaptacións requiridas polo xogo nun suposto práctico de observación de actividade lúdica.

Características da Primeira parte da Proba

Constará de:

- Proba tipo test que constará de 50 preguntas con catro opcións de resposta das que unha soa resposta será correcta. Esta parte da proba é eliminatoria, se non se aproba non se valorará a seguinte (parte da proba que pode constar de 3 a 5 preguntas de ensaio restrinxido). Valoradas sobre 10 puntos.

Normas de corrección

$P = [A - (E / n - 1)] / n^{\circ}$ de preguntas

P = Puntuación do bloque de preguntas obxectivas

A = N^o de acertos

E = N^o de erros

n = Número de alternativas das preguntas

- Proba de respostas ou de ensaio restrinxido (valorados sobre 10 puntos). Bloque de 3 ou 5 preguntas. É necesario contestar todas as preguntas, non se poden deixar en branco (trátase de mínimos esixibles), dependendo da puntuación que leve cada unha, hai que obter como mínimo a metade da mesma.

É necesario aprobar o bloque de preguntas tipo test para correxir o bloque de preguntas de resposta curta.

A puntuación final da proba será a media aritmética das puntuacións acadadas en cada un dos bloques de preguntas. De non superar o bloque tipo test, o bloque de pregunta curta ao non ser correxido contará con 0 puntos.

A primeira parte da proba ten carácter eliminatorio; deberase acadar unha puntuación mínima de 5 puntos para poder acceder á segunda parte da proba.

SEGUNDA PARTE DA PROBA

A proposta de intervención educativa deberá ser coherente coa demanda e o contexto establecido, e adecuarse as características das crianzas, tendo en conta a diversidade.

As actividades plantexadas fomentarán o desenvolvemento integral (que incluírá os diferentes tipos de xogos) das crianzas na etapa de 0 a 6 anos.

A cualificación da intervención educativa obterase en base unha escala de avaliación na que se pode obter unha puntuación máxima de 10 puntos.

Deberase acadar unha puntuación mínima de 5 puntos para obter a puntuación media da proba.

A cualificación final da proba será numérica, entre 1 e 10 puntos, sen decimais, correspondendo coa media aritmética das cualificacións obtidas en cada unha das partes, expresada con números enteiros, redondeada á unidade máis próxima.

No caso das persoas aspirantes que suspendan a segunda parte da proba, a puntuación máxima que poderá asignarse será de 4 puntos.

4. Características da proba e instrumentos para o seu desenvolvemento

4.a) Primeira parte da proba

Normas de aplicación:

Sobre a mesa só deberán ter o seu documento de identificación.

Poden empregar unicamente bolígrafo con tinta negra ou azul.

Está prohibido o emprego de móbiles ou dispositivos de transmisión de información, o uso deles será motivo de expulsión da proba.

Nunca deben levantarse da cadeira sen permiso, de precisar algo levanten a man e serán atendidos polo profesorado.

Poderase excluír da proba a calquera persoa aspirante que leve a cabo calquera actuación de tipo fraudulento ou incumpran as normas de prevención.

O candidato ou candidata deberá marcar na folla de respostas que se lle facilitará cunha X, a resposta correcta. Nesta folla non se poderán facer anotacións ou marcas.

Ao remate o candidato ou candidata deberá entregar todas as follas de respostas, e o cuestionario da proba.

Características da proba

Constará de:

- 1ª Parte da proba tipo test que constará de 50 preguntas con catro opcións de resposta das que unha soa resposta será correcta. Esta parte da proba é eliminatória, se non se aproba non se valorará a seguinte (parte da proba de 5 preguntas de ensaio restrinxido). Valoradas sobre 10 puntos.

Criterios de cualificación

Normas de corrección

$P = [A - (E / n - 1)] / n^{\circ}$ de preguntas

P = Puntuación do bloque de preguntas obxectivas

A = Nº de acertos

E = Nº de erros

n = Número de alternativas das preguntas

- 2ª Parte da proba consistente: Bloque de 5 preguntas de respostas ou de ensaio restrinxido (valorados sobre 10 puntos). É necesario contestar as 5 preguntas, non se poden deixar en branco (trátase de mínimos esixibles), dependendo da puntuación que leve cada unha, hai que obter como mínimo a metade da mesma.

Para a superación da primeira parte as persoas candidatas deberán obter unha puntuación igual ou superior a cinco puntos. Se é inferior quedará excluído da valoración da 2ª parte.

Aprobadas as dúas partes, a cualificación será a media aritmética das cualificacións obtidas en cada unha das partes, expresada con números enteiros, redondeada á unidade máis próxima.

4.b) Segunda parte da proba

As persoas aspirantes que superen a primeira parte da proba realizarán a segunda, que tamén terá carácter eliminatorio e consistirá no desenvolvemento de un suposto práctico que versarán sobre unha mostra suficientemente significativa dos criterios de avaliación establecidos na programación para esta parte.

A proba consistirá na resolución de un suposto práctico debidamente contextualizado, con preguntas a desenvolver, na proba aparecerá especificada a cualificación de cada unha das preguntas sendo a puntuación máxima un 10 e a mínima para aprobar un 5, expresada con números enteiros, redondeada á unidade máis próxima.

O suposto consistirá na planificación e deseño de actividades lúdicas e propostas organizativas para os diferentes tipos de xogo.

Contextualizar a proposta dentro de un modelo lúdico.

Deseñar actividades lúdicas que conteñan todos os elementos da programación de actividades e que se axusten ao momento evolutivo en que se achen as crianzas.

Fará unha selección de recursos espaciais e materiais para actividades lúdicas que estrán adaptados as características e etapas do desenvolvemento das crianzas.

Por último, fará unha proposta de avaliación das actividades de intervención lúdica, indicando e xustificando as técnicas e os instrumentos de observación seleccionados.

A cualificación final da proba será numérica, entre 1 e 10 puntos, sen decimais, correspondendo coa media aritmética das cualificacións obtidas en cada unha das partes, expresada con números enteiros, redondeada á unidade máis próxima. No caso das persoas aspirantes que suspendan a segunda parte da proba, a puntuación máxima que poderá asignarse será de 4 puntos.