



LANBIDE PROGRAMACIÓN
HEZIKETAKO ZIKLOEN DE LOS CICLOS FORMATIVOS
PROGRAMAZIOA DE FORMACIÓN PROFESIONAL



SERVICIOS
SOCIOCULTURALES
Y LA COMUNIDAD

TÉCNICO SUPERIOR EN
EDUCACIÓN INFANTIL

Módulo 3: El Juego Infantil y su Metodología

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE
ETA IKERKETA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN

LANBIDE PROGRAMACIÓN
HEZIKETAKO ZIKLOEN DE LOS CICLOS FORMATIVOS
PROGRAMAZIOA DE FORMACIÓN PROFESIONAL



SERVICIOS
SOCIOCULTURALES
Y A LA COMUNIDAD

TÉCNICO SUPERIOR EN
EDUCACIÓN INFANTIL

Módulo 3: El Juego Infantil y su Metodología

EUSKO JAURLARITZA



GOBIERNO VASCO

HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE
ETA IKERKETA SAILA
Lanbide Heziketako eta Etengabeko
Ikaskuntzako Sailburuordetza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN
Viceconsejería de Formación Profesional
y Aprendizaje Permanente

Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2009

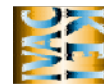
Edición: 1.ª, junio 2009

© Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco
Departamento de Educación, Universidades e Investigación

Internet: www.euskadi.net

Autora: Agurtzane Mayayo Ontalvilla

Edición y coordinación: Víctor Marijuán Marijuán
KOALIFIKAZIOEN ETA LANBIDE HEZIKETAREN EUSKAL INSTITUTUA
INSTITUTO VASCO DE CUALIFICACIONES Y FORMACIÓN PROFESIONAL
www.kei-ivac.com



Diseño y maquetación: TRESDETRES

D.L.: BI-1757-09



Horas: 140
Nº. de unidades: 6

Esta publicación que tienes entre tus manos ha sido elaborada por compañeros y compañeras en activo.

La programación de cualquier materia es un trabajo muy personal, amparado en la experiencia de cada profesor o de cada profesora y sujeto, por lo tanto, a subjetividad. Teniendo en cuenta esta premisa, te invitamos a que lo analices y si lo consideras oportuno lo utilices como material de consulta y si llega el caso, como guía que puede orientar tu intervención docente.

Aún considerando sus posibles limitaciones, está concebido y diseñado a partir del DCB de los nuevos ciclos formativos y tiene en cuenta la normativa vigente en la CAPV relativa al desarrollo curricular así como lo concerniente a la programación docente (Decreto 32/2008 de 26 de febrero).

Esperamos que te sea de utilidad, a la vez que agradecemos a sus autores el esfuerzo realizado para que este trabajo haya sido posible.

ÍNDICE

	SECUENCIACIÓN DE UD _s Y TEMPORALIZACIÓN	Pág. 4
0	Unidad didáctica nº. 0: Presentación del módulo.	Pág. 5
1	Unidad didáctica nº. 1: Contextualización y conceptualización del modelo lúdico en la intervención educativa.	Pág. 8
2	Unidad didáctica nº. 2: Análisis, selección y confección de recursos lúdicos y/o educativos.	Pág. 13
3	Unidad didáctica nº. 3: Planificación e implementación de intervenciones educativas basadas en una metodología lúdica en el centro de educación infantil.	Pág. 20
4	Unidad didáctica nº. 4: Planificación de actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y animación infantil.	Pág. 26
5	Unidad didáctica nº. 5: Planificación de actividades lúdicas en otros espacios y servicio lúdicos	Pág. 32
6	Unidad didáctica nº. 6: Planificación de proyectos de intervención lúdico-Recreativos en la infancia: creación de una ludoteca.	Pág. 36

Secuenciación y Temporalización de Unidades Didácticas

BLOQUES DE CONTENIDOS						UNIDADES DIDÁCTICAS SECUENCIADAS	DURACIÓN
B 1	B 2	B 3	B 4	B 5	B 6		
						UD 0: Presentación del módulo	1 h.
X						UD 1: Contextualización y conceptualización del modelo lúdico en la intervención educativa.	18 h.
			X			UD 2: Análisis, selección y confección de recursos lúdicos y/o educativos.	31 h.
		X	X	X	X	UD 3: Planificación e implementación de intervenciones educativas basadas en una metodología lúdica en el centro de educación infantil.	23 h.
X	X	X	X	X	X	UD 4: Planificación de actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y animación infantil.	25 h.
X	X	X			X	UD 5: Planificación de actividades lúdicas en otros espacios y servicios lúdicos.	20 h.
X	X		X	X	X	UD 6: Planificación de proyectos de intervención lúdico - recreativos en la infancia: creación de una ludoteca.	22 h.
TOTAL							140 h.

Bloque 1: Determinación del modelo lúdico en la intervención educativa.

Bloque 2: Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia.

Bloque 3: Planificación de actividades lúdicas.

Bloque 4: Determinación de recursos lúdicos.

Bloque 5: Implementación de actividades lúdicas.

Bloque 6: Evaluación de la actividad lúdica.



Unidad didáctica nº. 0: PRESENTACIÓN DEL MÓDULO		Duración: 1 h.					
CONTENIDOS		Bloques					
		1	2	3	4	5	6
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de las relaciones existentes entre los módulos del ciclo y las de éste con las cualificaciones que le sirven de referente. • Identificación y registro en el soporte adecuado de los aspectos, normas y elementos que se planteen en torno a cuestiones disciplinares, metodológicos, relacionales, etc. 						
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> • Cualificaciones que constituyen el ciclo y relación con el módulo. • Contribución del módulo al logro de los objetivos del ciclo. • Objetivos del módulo. • Criterios de evaluación del módulo y de las unidades didácticas. 						
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar la importancia de lograr un consenso en relación con los comportamientos deseados por parte de todos los componentes del grupo, incluido el profesor o la profesora. • Normas y criterios a seguir en el desarrollo del módulo. 						



ACTIVIDAD					METODOLOGÍA		RECURSOS
QUÉ voy o van a hacer Tipo de actividad	Objetiv. inplikat.	T	QUIÉN		CÓMO se va a hacer	PARA QUÉ se va a hacer	CON QUÉ se va a hacer
			Pr	Al			
A1 Presentación de alumnos y alumnas y profesor o profesora.	1	10 min.	X	X	El profesor o la profesora así como los alumnos y las alumnas se presentarán personalmente. El profesor o profesora sugerirá los aspectos que puedan resultar de interés en la presentación, siendo opcional el ofrecer una información u otra.	La finalidad es permitir un conocimiento inicial y romper barreras sociales a efectos de favorecer la comunicación entre los componentes del grupo. Cuando el grupo sea de continuidad, no será necesaria esta actividad.	No se requieren medios especiales para llevarla a cabo.
A2 Presentación de los elementos que componen la programación.	2-4	10 min.	X	X	El profesor o profesora valiéndose de un esquema o de una presentación utilizando recursos informáticos, si la infraestructura del aula lo permite, realizará una exposición de los elementos que constituyen la programación, horarios, etc.	Que los alumnos y las alumnas adquieran una visión global de la programación de la materia del módulo, de su estructura, relaciones, tiempos y duraciones, etc.	Pizarra. Presentación en Power Point o similar. Cronogramas. Fotocopias con la información.
A3 Presentación de los criterios y normas que guiarán la gestión del proceso formativo.	2-3	10 min.	X	X	Mediante una exposición verbal apoyada por transparencias u otros elementos el profesor o profesora dará a conocer los criterios de diferente índole que serán utilizados en la gestión del proceso de enseñanza y aprendizaje que se produzcan en el aula. Exámenes, criterios de corrección y evaluación, reglamento de régimen interno, responsabilidades disciplinarias, etc. Se abrirá un tiempo para que todas las dudas puedan ser aclaradas.	El alumnado conocerá, así, y comprenderá el marco académico, social e interrelacional, de modo que pueda ajustar sus intervenciones a dicho marco normativo.	Esta actividad puede hacerse en el salón de clase o en aula taller y no requiere de recursos especiales.
A4-E1 Identificación de los conocimientos previos de los alumnos y de las alumnas en relación con el módulo profesional a cursar.	5	30 min.	X	X	Esta actividad se puede desarrollar a través de un diálogo, mediante preguntas del profesor o profesora respondidas por los alumnos y por las alumnas o mediante un cuestionario preparado al efecto en formato de preguntas abiertas o de respuesta múltiple.	Se trata de conocer el punto de partida del conocimiento del alumnado referido a los contenidos que serán desarrollados en el módulo. Este conocimiento permitirá al profesor o profesora reestructurar la programación, adecuándose a la realidad del grupo y de las individualidades.	Cuestionarios.



OBSERVACIONES

- La actividad A1 será suficiente con que se realice en uno de los módulos. El equipo del ciclo se pondrá de acuerdo en determinar en cuál se hará.
- La actividad A4 puede mantenerse aunque en cada una de las unidades didácticas se realiza una actividad que incluya una evaluación inicial. En todo caso, ambas actividades son compatibles y complementarias. Puede ser un primer momento para tomar contacto con los conocimientos previos, de modo general, aunque sea en cada unidad donde se haga una incidencia mayor.
- En las unidades didácticas de este módulo, las actividades pueden ser de enseñanza y aprendizaje (A) o de evaluación (E). En ocasiones, una misma actividad además de ser de enseñanza y aprendizaje, puede serlo, también, de evaluación. En estos casos se expresará como (An-Em) y serán actividades que participan de la triple naturaleza. La numeración de las A, la (n) y de las E, la (m) es independiente entre sí.



Unidad didáctica nº. 1: CONTEXTUALIZACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN DEL MODELO LÚDICO EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA Duración: 18 h.

RA 1: Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.

Objetivos de aprendizaje:

1. Identificar las características del juego en los niños y en las niñas.
2. Analizar la evolución del juego durante el desarrollo infantil.
3. Analizar la importancia del juego en el desarrollo infantil.
4. Valorar la importancia de incorporar aspectos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
5. Establecer similitudes y diferencias entre las diversas teorías del juego.
6. Relacionar el juego con las diferentes dimensiones del desarrollo infantil.
7. Reconocer la importancia del juego como factor de integración, adaptación social, igualdad y convivencia.
8. Valorar la importancia del juego en el desarrollo infantil y como eje metodológico de la intervención educativa.

CONTENIDOS		Bloques					
		1	2	3	4	5	6
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de las técnicas y recursos del modelo lúdico. • Toma de conciencia acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil (este sería actitudinal, no?) 	X X					
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> • El juego y el desarrollo infantil. • El juego y las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora. • Teorías del juego. Tipo y clases. • Juego y aprendizaje escolar. • El modelo lúdico. Características 	X X X X X					
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del juego en la intervención educativa. 	X					



ACTIVIDAD					METODOLOGÍA		RECURSOS
QUÉ voy o van a hacer Tipo de actividad	Objetiv. Implicad.	T	QUIÉN		CÓMO se va a hacer	PARA QUÉ se va a hacer	CON QUÉ se va a hacer
			Pr	Al			
A0 Presentación de la unidad didáctica. E0 Evaluación inicial.		1 h.	X		El profesor o la profesora realizará preguntas a todos los alumnos y a todas las alumnas, por oral, a modo de lluvia de ideas antes de hacer una pequeña presentación de la unidad y una encuesta al finalizar esta última.	Para suscitar motivación e interés del alumnado, para conocer sus expectativas y detectar conocimientos previos. Para que el alumnado conozca qué es lo que va a aprender en esta unidad didáctica y el modo en que se relacionan estos nuevos aprendizajes con los de las demás unidades didácticas, con el fin de que adquieran una visión global del módulo y realicen aprendizajes significativos.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil. Encuesta previamente realizada.
A1 Exposición relativa a los conceptos básicos sobre el juego: <ul style="list-style-type: none"> • Carácter. • Definición. • Características. • Clasificación. Tipos.	1, 9	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a los conceptos básicos sobre el juego.	Para que el alumnado conozca diferentes cuestiones relativas a los conceptos básicos sobre el juego, mencionados.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A2 Práctica autónoma del alumnado: elaboración de una definición propia.	1, 8	0,5 h.		X	Cada alumno y/o cada alumna deberá, partiendo de las distintas definiciones vistas en el aula sobre el juego y de las características del mismo, elaborar una definición propia.	Para reflexionar sobre las distintas definiciones que existen, entresacar los elementos comunes a todas ellas y los diferenciadores y elaborar una definición propia.	Los recursos propios del aula.
A3 Exposición relativa al juego infantil a través de la historia.	2	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa al juego infantil a través de la historia.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas al juego infantil a través de la historia.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.



<p>A4 Práctica autónoma del alumnado: reflexión sobre la evolución histórica del juego.</p>	2	0,5 h.		X	<p>Cada alumno y/o cada alumna deberá realizar una reflexión personal sobre cómo ha ido evolucionando el juego a través de la historia y los cambios que se han producido en la concepción del mismo y, así, poder ver cómo ha influido esta manera de pensar en la pedagogía actual.</p>	<p>Para establecer similitudes o diferencias entre las diversas teorías del juego. Para comprender la función del juego en la vida de las criaturas. Para relacionar el juego con las dimensiones afectivas, sociales y cognitivas.</p> <p>Para relacionar el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrolla en la criatura.</p> <p>Para identificar el papel que puede desempeñar el técnico o la técnico a partir de su implicación en el juego infantil.</p>	<p>Los recursos propios del aula.</p>
<p>A5 Exposición relativa a las concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XIX:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teorías relacionadas con el consumo de energía. • Teoría de la recapitulación. <p>Teoría del preejercicio.</p>	2,5	1 h.		X	<p>El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a las concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XIX.</p>	<p>Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a las concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XIX.</p>	<p>Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil</p>
<p>A6 Práctica autónoma del alumnado: realización de una tabla en relación con A5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teorías relacionadas con el consumo de energía. • Teoría de la recapitulación. <p>Teoría del preejercicio.</p>	2,5	0,5 h.		X	<p>Cada alumno y/o cada alumna deberá realizar una tabla de doble entrada en la cual coloque el autor o autora de la teoría y el año y la idea básica que desarrolla.</p>	<p>Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a las concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XIX.</p>	<p>Libro de texto. Los recursos propios del aula.</p>



<p>A7 Exposición relativa a las concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XX:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teoría general del juego. • Teoría de la ficción. • Teoría de Freud. • Teoría de Piaget. • Teoría de Vigotsky. • Otras. 	2, 5	4 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a las concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XX.	Para que el alumnado conozca (o comprenda) diferentes cuestiones relativas a las concepciones teóricas sobre el juego en el siglo XX.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
<p>A8 Práctica grupal del alumnado: profundización en las teorías más relevantes en el estudio teórico del juego.</p>	2, 5	4 h.	X	X	El alumno o la alumna, dividido en grupos deberá buscar información sobre el autor que se le haya asignado y su teoría (se realizará el reparto de tal forma que a cada grupo le toque un autor o autora y se pueda profundizar sobre todos).	Para establecer similitudes o diferencias entre las diversas teorías del juego. Para explicar y comprender la función del juego en la vida de las criaturas. Para relacionar el juego con las dimensiones afectivas, sociales y cognitivas. Para relacionar el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrolla en la criatura. Para identificar el papel que puede desempeñar el o la técnico, a partir de su implicación en el juego infantil.	Bibliotecas. Internet. Revistas especializadas.
<p>A9 Exposición relativa a la importancia del juego en el desarrollo infantil.</p>	3, 4, 6	0,5 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a la importancia del juego en el desarrollo infantil.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a la importancia del juego en el desarrollo infantil.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
<p>A10 Práctica grupal: debate en relación con A9.</p>	3, 4, 6	0,5 h.	X	X	En gran grupo el alumnado realizará un debate sobre la importancia del juego en la Educación Infantil que será moderado por el profesor o por la profesora, quien a la vez de hacer funciones de moderación, también realizará preguntas y fomentará la participación.	Para que el alumnado tome conciencia de diferentes cuestiones relativas a la importancia del juego en el desarrollo infantil.	Los recursos propios del aula.



A11 Exposición relativa al juego y a los ámbitos de desarrollo infantil: <ul style="list-style-type: none"> • Ámbito psicomotor. • Ámbito cognitivo. • Ámbito afectivo. • Ámbito social. 	4, 6, 7, 8	2 h.			El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa al juego y a los ámbitos de desarrollo infantil.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas al juego y a los ámbitos de desarrollo infantil mencionados.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A12 Practica autónoma del alumnado: realización de una tabla en relación con A11.	4, 6, 7, 8	0,5 h.		X	Cada alumno y cada alumna deberá realizar una tabla de doble entrada en la cual coloque por un lado el tipo de juego y por el otro, el ámbito de desarrollo que fomenta.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas al juego y a los ámbitos de desarrollo infantil. <ul style="list-style-type: none"> • Ámbito psicomotor. • Ámbito cognitivo. • Ámbito afectivo. Ámbito social.	Libro de texto. Los recursos propios del aula.
E1 Evaluación Final. Resolución de una prueba escrita.		1 h.		X	El alumnado deberá resolver, individualmente, un cuestionario sobre los conceptos más destacados del tema.	Para demostrar los conocimientos que cada alumno o alumna ha adquirido en el desarrollo de la unidad didáctica.	Exámen.
OBSERVACIONES							
<ul style="list-style-type: none"> • Se ha intentado que el alumnado pueda realizar en clase gran parte de las actividades de aprendizaje, no obstante, deberá dedicar una cantidad de tiempo mayor, por su cuenta, de la prevista en la temporalización, para poder finalizar algunas de las actividades. • En las distintas actividades de aprendizaje y evaluación el alumnado entregará al profesor o a la profesora los materiales realizados en las mismas, para su corrección y valoración. Mientras el alumnado realiza estas actividades el profesor o la profesora observará el modo de proceder del alumnado y recogerá datos en función de los indicadores que le sirvan para una posterior evaluación y, en su caso, calificación. 							



Unidad didáctica nº. 2: ANÁLISIS, SELECCIÓN Y CONFECCIÓN DE RECURSOS LÚDICOS Y / O EDUCATIVOS Duración: 31 h.

RA 4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.

Objetivos de aprendizaje:

1. Analizar diferentes tipos de juguetes, sus características, su función y las capacidades que contribuyen a desarrollar en el proceso evolutivo del niño.
2. Elaborar un dossier de juguetes infantiles adecuados a la edad.
3. Identificar juguetes para espacios cerrados y abiertos adecuados a la edad.
4. Enumerar y clasificar diferentes juguetes atendiendo a los criterios de: edad, espacio de realización, rol del educador, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.
5. Establecer criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.
6. Analizar la legislación vigente en materia de uso y seguridad de juguetes.
7. Reconocer la necesidad de la adecuación a las condiciones de seguridad de los juguetes infantiles .

CONTENIDOS		Bloques					
		1	2	3	4	5	6
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> • Clasificación de los juguetes. • Selección de juguetes para distintos espacios • Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes. • Legislación vigente sobre juguetes: identificación e interpretación de normas de seguridad y calidad. 						X X X X
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> • Funciones del juguete. • 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. 						X X X X X
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad y juguetes 				X		



ACTIVIDAD					METODOLOGÍA		RECURSOS
QUÉ voy o van a hacer Tipo de actividad	Objetiv. Implicad.	T	QUIÉN		CÓMO se va a hacer	PARA QUÉ se va a hacer	CON QUÉ se va a hacer
			Pr	Al			
A0 Presentación de la unidad didáctica. E0 Evaluación inicial.		1 h.	X		El profesor o la profesora realizará preguntas a todos los alumnos y a todas las alumnas, por oral, a modo de lluvia de ideas antes de hacer una pequeña presentación de la unidad y una encuesta al finalizar esta última.	Para suscitar motivación e interés del alumnado, para conocer sus expectativas y detectar conocimientos previos. Para dar a conocer al alumnado qué es lo que va a aprender en esta unidad didáctica y el modo en que se relacionan estos nuevos aprendizajes con los de las demás unidades didácticas, con el fin de que los alumnos y las alumnas adquieran una visión global del módulo y realicen aprendizajes significativos.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil. Encuesta previamente realizada. Pizarra. Tizas.
A1 Práctica grupal del alumnado: lluvia de ideas en relación al concepto de juguete.	1	0,5 h.		X	El alumnado deberá pensar y decir en alto cuales creen que son las características propias de los juguetes. El profesor o la profesora ira anotando en la pizarra todas las ideas de los alumnos y/o alumnas y animara al grupo a que siga pensando.	Para reflexionar acerca de aquellos elementos que definen el concepto de juguete.	Los recursos propios del aula.
A2 Exposición relativa al concepto de juguete.	1	0,5 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa al concepto de juguete.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas al concepto de juguete.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A3 Práctica autónoma del alumnado: elaboración de una definición propia.	1	0,5 h.		X	Cada alumno y/o cada alumna deberá, partiendo de las distintas definiciones vistas en el aula sobre el juguete y de las características del mismo, elaborar una definición propia.	Para reflexionar sobre las distintas definiciones que existen, entresacar los elementos comunes a todas ellas y los diferenciadores y elaborar una definición propia.	Los recursos propios del aula.



A4 Práctica autónoma del alumnado: elaboración de un listado de juguetes.	2	0,5 h.		X	Cada alumno y o cada alumna deberá elaborar una lista de juguetes.	Para reflexionar acerca de aquellos materiales que entrar dentro del concepto de juguete.	Los recursos propios del aula.
A5 Practica grupal del alumnado: Análisis en relación con A4.	1	0,5 h.		X	En gran grupo haremos una lista de juguetes partiendo de la lista que previamente elaboro cada alumno y/o cada alumna autónomamente. Posteriormente basándonos en las definiciones de distintos autores y/o autoras decidiremos a cuales de esos objetos que hemos listado anteriormente como juguetes podemos considerarlos como tal y a cuales no.	Para reflexionar acerca de las distintas definiciones del concepto de juguete que han formulado diversos autores y/o autoras. Para descubrir que existen distintas concepciones relativas a un mismo termino. Para identificar aquellos elementos que se adscriben a una u otra definición.	Los recursos propios del aula.
A6 Exposición relativa a la evolución del juguete a lo largo de la historia.	1	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a la evolución del juguete a lo largo de la historia.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a la evolución del juguete a lo largo de la historia.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A7 Practica grupal del alumnado: recogida o fabricación y clasificación de distintos juguetes en función de su evolución histórica: • Juguetes de fabricación propia. • Juguetes de fabricación artesanal y manufacturera. Juguetes de fabricación industrial.	1	2 h.		X	El alumnado, dividido en grupos deberá recoger y elaborar distintos juguetes y clasificarlos en función de su evolución histórica.	Para aprender a identificar la procedencia de los distintos juguetes que podemos encontramos.	Distintos tipos de juguetes
A8 Exposición relativa a la calidad y seguridad en los juguetes. • Criterios de calidad. • Marco legislativo. Instituciones que garantizan la seguridad de los juguetes.	6, 7	1,5 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a la calidad y seguridad en los juguetes.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a la calidad y seguridad en los juguetes.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.



<p>A9 Práctica grupal del alumnado: elaboración de una guía sobre la seguridad y calidad de los juguetes.</p>	6, 7	1,5 h.		X	<p>Cada grupo de alumnos y/o alumnas deberá buscar información relativa a los criterios de calidad y seguridad de los juguetes y elaborar una guía de consulta destinada a las familias en la que de una manera amena y didáctica se expongan los aspectos mas relevantes de la información obtenida que es importante y necesario tener en cuenta a la hora de seleccionar y comprar materiales lúdicos.</p>	<p>Para elaborar distintos materiales informativos destinados a distintos colectivos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje orientando sobre los criterios que hay que tener en cuenta para garantizar la seguridad y calidad de los juguetes.</p>	<p>Los recursos propios del aula.</p>
<p>A10 Exposición relativa a los criterios de clasificación de los juguetes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El método de clasificación ESAR. • Clasificación según el área fomentada. <p>Clasificación con relación al currículo educativo.</p>	4	2 h.		X	<p>El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a los criterios de clasificación de los juguetes.</p>	<p>Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a los criterios de clasificación de los juguetes.</p>	<p>Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.</p>
<p>A11 Práctica grupal del alumnado: Clasificación de distintos tipos de juguetes.</p>	4	1,5 h.		X	<p>El alumnado, dividido en grupos, deberá clasificar diferentes juguetes. Para ello utilizaran los catálogos comerciales que podemos encontrar en las tiendas de juguetes. Cada grupo deberá analizar y reflexionar acerca del método de clasificación ESAR, para ello recortarán y pegaran distintas imágenes y fotografías que se ajusten a los diferentes ámbitos de desarrollo según dicha clasificación.</p>	<p>Para aprender a utilizar distintos criterios de clasificación y a usarlos en función de los objetivos que se hayan marcado y de la funcionalidad que queramos darle a los recursos lúdicos que tenemos a nuestro alcance.</p>	<p>Los recursos propios del aula. Revistas comerciales.</p>
<p>A12 Exposición relativa a los juguetes como fuente de consumo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El defecto de juguetes y sus consecuencias. • El exceso de juguetes y sus consecuencias. <p>El juguete reciclado.</p>	1	1 h.		X	<p>El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a los juguetes como fuente de consumo.</p>	<p>Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a los juguetes como fuente de consumo.</p>	<p>Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.</p>



<p>A13 Práctica grupal del alumnado: preparación de una charla informativa para la familia en relación con los dos primeros puntos de A12.</p>	1	2 h.		X	Cada grupo deberá elaborar por escrito un guión y realizar una simulación delante del resto de la clase de una charla informativa para la familia en la que se traten las consecuencias que se pueden derivar tanto de un exceso como de un defecto de juguetes y de la importancia de llevar a cabo un consumo responsable.	Para elaborar distintos materiales informativos y ensayar distintas funciones de su futuro rol profesional.	Los recursos propios del aula.
<p>A14 Práctica grupal del alumnado: Planificación e implementación de un taller de juguetes reciclados.</p>	1, 3, 5, 6, 7	4 h.		X	El alumnado, dividido en grupos, deberá programar un taller donde el niño y/o la niña puedan aprender a elaborar sus propios juguetes con materiales cotidianos o de desecho como cartones, briks, tapones de botella, hueveras, botones...	Para elaborar y seleccionar distintos recursos lúdicos teniendo en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> • los materiales que se van a emplear. • las funciones. las características de las criaturas	Materiales cotidianos o de desecho. Los recursos propios del aula.
<p>A15 Exposición relativa a los medios de comunicación y publicidad del juguete.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juguetes en la publicidad. • Protección de los menores y de las menores ante la publicidad. <p>La familia y los educadores y de las educadoras ante la publicidad y los medios de comunicación.</p>	1	1 h.	X	El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a los medios de comunicación y publicidad del juguete.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a los medios de comunicación y publicidad del juguete.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.	
<p>A16 Práctica grupal del alumnado: Análisis de una campaña publicitaria de juguetes.</p>	1	1 h.		X	El alumnado, dividido en grupos, debería realizar un estudio sobre el impacto de la publicidad del juguete en televisión. Para ello se deberán observar tres canales de televisión diferentes durante tres días y durante la misma franja horaria prestando especial atención al número de anuncios, el tipo	Para analizar diversos juguetes y materiales teniendo en cuenta: <ul style="list-style-type: none"> • características propias del juguete: calidad, normas de seguridad e higiene y valores educativos. • adecuación a las características de la edad. capacidades que desarrollan.	Televisión. Los recursos propios del aula.



					de juguetes, edad a la que van dirigidos. Para ello deberán elaborar una tabla de registro, analizar los datos obtenidos y redactar un informe con los resultados finales.		
A17 Exposición relativa a los juguetes bélicos y la violencia.	1	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a los juguetes bélicos y la violencia.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a los juguetes bélicos y la violencia.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A18 Práctica grupal del alumnado: elaboración de una campaña de concienciación en relación con A17 y A19.	1	2 h.		X	El alumnado, dividido en grupos, deberá realizar una campaña de concienciación relativa a los juguetes bélicos y a la violencia y otra relativa a la influencia de los roles sociales en los juguetes: la perpetuación de los roles de género y los juguetes sexistas. Para ello deberán pensar en diferentes lemas que serán los que marquen su campaña y elabora distintos materiales que puedan serles de utilidad para llevar a cabo su campaña informativa de concienciación: murales, trípticos, cuñas de radio, anuncios...	Para reflexionar acerca de la importancia de seleccionar adecuadamente los materiales de juego de los niños y/o de las niñas. Para aprender a elaborar materiales de difusión de aspectos que son importantes en la educación de los niños y/o de las niñas. Para tomar conciencia de las funciones de promoción y prevención que tienen como futuros educadores y/o educadoras que van a ser en un futuro.	Los recursos propios del aula. Grabadora. Videocámara. Ordenador. Cartulinas.
A19 Exposición relativa a la influencia de los roles sociales en los juguetes. • Los juguetes sexistas. La perpetuación de los roles de género.	1	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a la influencia de los roles sociales en los juguetes.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A Exposición relativa a los recursos lúdicos y a las necesidades educativas especiales.	1	2 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a los recursos lúdicos y a las necesidades educativas especiales.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a los recursos lúdicos y a las necesidades educativas especiales.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.



A Práctica grupal del alumnado: Elaboración de juguetes adaptados.	1,5	2 h.		X	Dividiremos la clase en grupos, cada grupo deberá elaborar juguetes adaptados a las necesidades de las personas con discapacidad física, psíquica o sensorial.	Para aprender a elaborar sus propios recursos lúdicos teniendo en cuenta la diversidad y las adaptaciones que son necesarias hacer para que el material se adapte a las características de todos y cada uno y/o una de sus discentes.	Distintos materiales.
E Evaluación Final. Resolución de una prueba escrita.		1 h.		X	El alumnado deberá resolver individualmente un cuestionario sobre los conceptos más destacados del tema.	Para demostrar los conocimientos que ha adquirido en el desarrollo de la unidad didáctica.	Exámen.
OBSERVACIONES							
<ul style="list-style-type: none"> Se ha intentado que el alumnado pueda realizar en clase gran parte de las actividades de aprendizaje, no obstante, deberá dedicar una cantidad de tiempo mayor, por su cuenta, de la prevista en la temporalización, para poder finalizar algunas de las actividades. En las distintas actividades de aprendizaje y evaluación el alumnado entregará al profesor o a la profesora los materiales realizados en las mismas para su corrección y valoración. Mientras el alumnado realiza estas actividades el profesor o la profesora observarán el modo de proceder del alumnado y recogerán datos en función de unos indicadores que les sirvan para una posterior evaluación. 							



Unidad didáctica nº. 3: PLANIFICACIÓN DE INTERVENCIONES EDUCATIVAS BASADAS EN UNA METODOLOGÍA LÚDICA EN EL CENTRO DE EDUCACION INFANTIL

Duración: 23 h.

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

RA 4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.

RA 5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.

RA 6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados

Objetivos de aprendizaje:

1. Conocer y analizar el marco legislativo en el que se basa la metodología de la educación infantil.
2. Considerar la adecuación de las actividades con los objetivos establecidos en la implementación de las mismas.
3. Justificar la necesidad de diversidad en el desarrollo de actividades lúdicas.
4. Organizar 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.
5. Establecer una distribución temporal de las actividades en función de la edad de los destinatarios.
6. Realizar las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.
7. Valorar la importancia de generar entornos seguros.
8. Considerar el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.
9. Enumerar y clasificar 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.
10. Considerar las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas.
11. Recopilar juegos tradicionales relacionándolos con la edad
12. Analizar los elementos de la planificación de actividades lúdicas.
13. Relacionar el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.
14. Identificar las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.
15. Seleccionar los indicadores de evaluación.
16. Aplicar 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.
17. Elegir y aplicar la técnica adecuada según la finalidad del registro.
18. Valorar las nuevas tecnologías como fuente de información.
19. Valorar la actitud del profesional con respecto al tipo de intervención.



CONTENIDOS		Bloques					
		1	2	3	4	5	6
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> Justificación del juego como recurso educativo. Clasificación de los juegos: tipos y finalidad. Recopilación de juegos tradicionales y actuales. Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos. Aplicación de la programación a las actividades lúdicas. Materiales lúdicos y juguetes. Elaboración. Análisis de estrategias para favorecer situaciones lúdicas. Selección de juguetes para distintos espacios. 			X X X X X X	X	X	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> 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. Influencia de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en los juegos y juguetes infantiles. Influencia de los roles sociales en los juegos. La promoción de igualdad a partir del juego. La intervención del educador/educadora en el juego de los niños y niñas. Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil. Aspectos organizativos y legislativos. 			X X X X X		X X X X	
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia. Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil. Predisposición a la autoevaluación. 					X	X X



ACTIVIDAD					METODOLOGÍA		RECURSOS
QUÉ voy o van a hacer Tipo de actividad	Objetiv. Implicad.	T	QUIÉN		CÓMO se va a hacer	PARA QUÉ se va a hacer	CON QUÉ se va a hacer
			Pr	Al			
A0 Presentación de la unidad didáctica. E0 Evaluación inicial.		1 h.	X		El profesor o la profesora realizará preguntas a todos los alumnos y a todas las alumnas, por oral, a modo de lluvia de ideas antes de hacer una pequeña presentación de la unidad y una encuesta al finalizar esta última.	Para suscitar motivación e interés del alumnado, para conocer sus expectativas y detectar conocimientos previos. Para dar a conocer al alumnado qué es lo que va a aprender en esta unidad didáctica y el modo en que se relacionan estos nuevos aprendizajes con los de las demás unidades didácticas, con el fin de que los alumnos y las alumnas adquieran una visión global del módulo y realicen aprendizajes significativos.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil. Encuesta previamente realizada. Pizarra. Tizas.
A1 Exposición relativa al juego como metodología de la intervención educativa.	1	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa al juego como metodología de la intervención educativa.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas al juego como metodología de la intervención educativa.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A2-E1 Práctica grupal del alumnado. Elaboración de un informe para las familias.	1	1 h.			El alumnado dividido en grupos, deberá elaborar un informe destinado a las familias dándoles a conocer en que se basa la metodología que va a ser usada en la etapa infantil.	Para reflexionar acerca de las implicaciones que tiene el basarse en el juego como metodología educativa. Para conocer el trasfondo de la metodología lúdica y a que responde.	Los recursos propios del aula.



A3 Exposición relativa al marco legislativo de la intervención.	1	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa al marco legislativo de la intervención.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas al marco legislativo de la intervención.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A4-E2 Práctica autónoma del alumnado: análisis de la evolución histórica de las distintas leyes de educación.	1	2 h.		X	Cada alumno y/o cada alumna deberá buscar información acerca de las distintas leyes de educación que ha habido a lo largo de la historia desde que se implanto la constitución española de 1978.	Para analizar la importancia que se le ha dado al juego y al uso de una metodología lúdica en cada una de ellas. Para observar la evolución y los cambios que se han ido produciendo a lo largo del tiempo.	Los recursos propios del aula. Internet.. Las distintas leyes de educación.
A5 Exposición relativa a la intervención educativa y el juego en el aula. • Juego y desarrollo de los contenidos de aprendizaje. • Recursos didácticos. Rol del educador y/o de la educadora.	4, 5, 7, 8, 10	4 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a la intervención educativa y el juego en el aula.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a la intervención educativa y el juego en el aula.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A6-E3 Práctica grupal del alumnado: Diseño, elaboración y representación de juegos que faciliten el aprendizaje	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19	4 h.		X	El alumnado se dividirá en grupos de 4 personas. Cada grupo deberá diseñar, elaborar y dramatizar la puesta en marcha de actividades lúdicas que llevarían a cabo con niños y/o con niñas de 3 a 6 años para facilitar el aprendizaje del lenguaje, la solución de problemas matemáticos y morales y el desarrollo de la expresión artística.	Para programar actividades lúdicas individuales y colectivas, para diferentes edades teniendo en cuenta: • características y nivel de desarrollo de las criaturas a las que van dirigidas. • aspectos que desarrollan. • contenidos. • organización del espacio y la actividad. • distribución temporal. • materiales evaluación.	Los recursos propios del aula. Materiales didácticos. Cartulinas. Rotuladores. Tijeras.



A7 Exposición relativa a la evaluación de la actividad lúdica.	13, 14, 15, 16, 17	1h.	X		La profesora dará una clase magistral relativa a la evaluación de la actividad lúdica.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a la evaluación de la actividad lúdica.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A8-E4 Práctica autónoma del alumnado: elaboración de una tabla en la que se relacionen los distintos conceptos de evaluación.	13, 14, 15, 16, 17	1 h.		X	Cada alumno y/o cada alumna, deberá relacionar los siguientes conceptos de evaluación: evaluación inicial, evaluación formativa y evaluación sumativa con las finalidades de la educación y poner un ejemplo de cada uno de ellos.	Para aprender a distinguir las diferentes modalidades de la evaluación existentes en función de la finalidad que persiguen.	Los recursos propios del aula.
A9 Exposición relativa a la observación y sus instrumentos.	13, 14, 15, 16, 17	1 h.	X		La profesora dará una clase magistral relativa a la observación y sus instrumentos.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a la observación y sus instrumentos.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A10-E5 Práctica grupal del alumnado: elaboración de instrumentos de observación.	13, 14, 15, 16, 17	2 h.		X	El alumnado dividido en grupos, deberá llevar a cabo las fases que debe seguir el equipo de educadores para poner en practica una observación y de elaborar una tabla propia de observación según las necesidades consensuadas	Para identificar los parámetros y las condiciones necesarias para la realización de una observación. Para elaborar y aplicar escalas e instrumentos de observación en distintas situaciones individuales y colectivas.	Los recursos propios del aula. Libro de texto.
A11 Exposición relativa a la planificación y práctica de la observación.	13, 14, 15, 16, 17	1 h.	X		La profesora dará una clase magistral relativa a la planificación y practica de la observación.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a la planificación y práctica de la observación.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A12-E6 Elaboración y puesta en práctica de una tabla de observaciones	13, 14, 15, 16, 17	2 h.		X	El alumnado dividido en grupos deberá poner en práctica la tabla de observaciones anteriormente elaborada. Posteriormente deberá analizar una sesión de unos 30 minutos en la que los niños y/o las niñas jueguen en el aula libremente. De forma individual cada alumno y/o cada alumna observara y rellenara una tabla	Para iidentificar los parámetros y las condiciones necesarias para la realización de una observación. Para elaborar y aplicar escalas e instrumentos de observación en distintas situaciones individuales y colectivas. Para aplicar instrumentos de	Los recursos propios del aula.



						<p>observación para analizar un proceso de actividad en un niño o una niña.</p> <p>Para en el mismo supuesto, extraer las conclusiones y explicar las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto en el que se enmarca la intervención.</p> <p>Para en un supuesto práctico de observación de diferentes situaciones de juego, en diferentes edades, identificar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • el material y/o juguete que utiliza. • la función que le da al juguete. • los aspectos que ayuda a desarrollar la actividad. <p>la relación de la criatura con otros/as compañeros/as y adultos.</p>	
E7 Evaluación Final. Resolución de una prueba escrita.		1h.		X	El alumnado deberá resolver individualmente un cuestionario sobre los conceptos mas destacados del tema.	Para demostrar los conocimientos que ha adquirido en el desarrollo de la unidad didáctica.	Exámen.
OBSERVACIONES							
<ul style="list-style-type: none"> • Se ha intentado que el alumnado pueda realizar en clase gran parte de las actividades de aprendizaje, no obstante, deberá dedicar una cantidad de tiempo mayor, por su cuenta, de la prevista en la temporalización, para poder finalizar algunas de las actividades. • En las distintas actividades de aprendizaje y evaluación el alumnado entregará al profesor o a la profesora los materiales realizados en las mismas para su corrección y valoración. Mientras el alumnado realiza estas actividades el profesor o la profesora observarán el modo de proceder del alumnado y recogerán datos en función de unos indicadores que les sirvan para una posterior evaluación. 							



Unidad didáctica nº. 4: PLANIFICACION DE ACTIVIDADES LÚDICAS EXTRAESCOLARES, DE OCIO Y TIEMPO LIBRE Y ANIMACIÓN INFANTIL	Duración: 25 h.
---	------------------------

- RA 1: Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.*
- RA 2: Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.*
- RA 4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.*
- RA 5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.*
- RA 6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados.*

Objetivos de aprendizaje:

1. Describir los principios, objetivos y modalidades de la animación infantil.
2. Realizar las actividades lúdico-recreativas ajustándose a la planificación temporal.
3. Considerar el momento evolutivo de los niños y niñas en el diseño de las actividades lúdicas.
4. Enumerar y clasificar 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.
5. Considerar las características y el nivel de desarrollo de los niños y niñas para la programación de actividades lúdico-recreativas.
6. Analizar los elementos de la planificación de actividades lúdicas.
7. Relacionar el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrollan.
8. Identificar las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.
9. Seleccionar los indicadores de evaluación.
10. Aplicar 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.
11. Elegir y aplicar la técnica adecuada según la finalidad del registro.
12. Valorar la importancia de generar entornos seguros.

CONTENIDOS		Bloques					
		1	2	3	4	5	6
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> Preparación y desarrollo de fiestas infantiles, salidas extraescolares, campamentos, talleres, proyectos lúdicos y recreativos. Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos. Selección de juguetes para distintos espacios Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto. <p>Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo.</p>		X X		X		X X



CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> La animación como actividad socioeducativa en la infancia. Objetivos y modalidades de la animación infantil. Actividades lúdicas extraescolares, de ocio y tiempo libre y de animación infantil. Los materiales y los recursos lúdicos utilizados en los juegos escolares y extraescolares. 				X	X			X	
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil. Predisposición a la autoevaluación. Valoración del juego como recurso para la integración y la convivencia. Valoración del juego en la intervención educativa. 				X				X	X
ACTIVIDAD					METODOLOGÍA			RECURSOS		
QUÉ voy o van a hacer Tipo de actividad	Objetiv. Implicad.	T	QUIÉN		CÓMO se va a hacer	PARA QUÉ se va a hacer	CON QUÉ se va a hacer			
			Pr	Al						
A0 Presentación de la unidad didáctica. E0 Evaluación inicial.		1 h.	X		El profesor o la profesora realizará preguntas a todos los alumnos y a todas las alumnas, por oral, a modo de lluvia de ideas antes de hacer una pequeña presentación de la unidad y una encuesta al finalizar esta última.	Para suscitar motivación e interés del alumnado, para conocer sus expectativas y detectar conocimientos previos. Para dar a conocer al alumnado qué es lo que va a aprender en esta unidad didáctica y el modo en que se relacionan estos nuevos aprendizajes con los de las demás unidades didácticas, con el fin de que los alumnos y las alumnas adquieran una visión global del módulo y realicen aprendizajes significativos.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil. Encuesta previamente realizada. Pizarra. Tizas.			
A1 Exposición relativa a la educación en el tiempo libre: Concepto y características.	1	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a la educación en el tiempo libre.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a la educación en el tiempo libre.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.			



A2 Práctica grupal del alumnado: análisis del entorno.	1	0,5 h.		X	El alumnado, dividido en grupos, deberá confeccionar una lista de los lugares donde pueden ir los niños y las niñas de su población o barrio a realizar actividades de carácter lúdico en su tiempo libre.	Para identificar aquellos espacios de su entorno en los que se desarrollen actividades de tiempo libre.	Los recursos propios del aula.
A3 Exposición relativa al concepto y los objetivos de la animación en la etapa infantil. • Juego y ocio. Propuestas metodológicas.	1	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa al concepto y los objetivos de la animación en la etapa infantil.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas al concepto y los objetivos de la animación en la etapa infantil.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A4-E1 Práctica autónoma del alumnado: Análisis de las funciones del educador y/o educadora en cada uno de los distintos ámbitos de la educación no formal.	1	0,5 h.		X	Cada alumno y/o cada alumna deberá buscar información relativa a las funciones demandadas al profesional de la educación infantil en función del ámbito de la educación no formal en el que se encuentre.	Para identificar las distintas funciones del técnico y/o de la técnica de educación infantil en función del ámbito en que desarrolle su trabajo.	Los recursos propios del aula.
A5 Exposición relativa a la intervención en la educación no formal. • Principios metodológicos. • Planificación. • Organización. Evaluación.	1	2 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a la intervención en la educación no formal.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a la intervención en la educación no formal.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A6-E2 Práctica grupal del alumnado: Elaboración de una propuesta de actividades extraescolares.	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	2 h.		X	El alumnado dividido en grupos deberá realizar una propuesta de actividades extraescolares a desarrollar a lo largo de todo un curso escolar.	Para formular objetivos adecuados. Para proponer las actividades a partir de las características evolutivas. Para seleccionar estrategias y técnicas de animación. Para proponer actividades adecuadas.	Los recursos propios del aula.



A7 Exposición relativa a las instituciones de la oferta lúdica y al marco legal que las regula. • Funcionamiento y normas. Regulación de las instalaciones.	1	2 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a las instituciones de la oferta lúdica y al marco legal que las regula.	Para desarrollar la comunicación, la escucha activa, aprender a argumentar y aceptar distintos puntos de vista. Para valorar la importancia de la comunicación en el desempeño de su rol profesional.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A8 Visita a alguna institución de la oferta lúdica.	1, 12	2 h.	X	X	Las alumnas y los alumnos tendrán acceso a ver las instalaciones, a recibir una charla sobre el funcionamiento y a poder realizar todas las preguntas que consideren oportuno.	Para que cada alumno y/o alumna conozca otros espacios de la oferta lúdica.	Papel. Bolígrafo.
A9 Exposición relativa a las actividades extraescolares infantiles.	1, 6	0,5 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a las actividades extraescolares infantiles.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a las actividades extraescolares infantiles.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A10 Lluvia de ideas: Elaboración de un listado relativo a diferentes actividades extraescolares.	1, 6	0,5 h.		X	El alumnado deberá pensar y decir en alto distintas actividades que conozcan y que según ellos y/o ellas entrarían dentro de la categoría de actividades extraescolares. El profesor o la profesora ira anotando en la pizarra todas las ideas de los alumnos y/o alumnas y animara al grupo a que siga pensando.	Para reflexionar acerca de aquellas actividades que se realizan fuera del horario escolar y que entrarían dentro de la categoría de actividades extraescolares.	Los recursos propios del aula.
A11 Exposición relativa a los centros y actividades de ocio permanentes. • Parques infantiles. • Ludotecas. Granja escuelas.	1	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a los centros y actividades de ocio permanentes.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a los centros y actividades de ocio permanentes.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A12-E3 Práctica grupal del alumnado: trabajo de investigación.	1	2 h.		X	El alumnado, dividido en grupos, deberá buscar información relativa a los centros y actividades de ocio permanentes. Para ellos deberá consultar distintas fuentes y recebar información sobre su organización y funcionamiento.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a los centros y actividades de ocio permanentes.	Bibliotecas. Internet. Revistas especializadas.



<p>A13 Exposición relativa a las actividades de ocio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Excursiones. • Colonias de verano. <p>Colonias urbanas.</p>	1	1 h.	X		<p>El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a las actividades de ocio.</p>	<p>Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a las actividades de ocio.</p>	<p>Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.</p>
<p>A14–E4 Práctica grupal del alumnado: Preparación de una excursión de un día</p>	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	2 h.		X	<p>El alumnado, dividido en grupos, deberá realizar una programación de un día que conecte con el centro de interés que ellos inventes se esta trabajando en ese momento en el aula de Educación Infantil. Para ello deberán pensar en el lugar, los objetivos, las actividades, la duración, medio de transporte, materiales... y realizar la documentación necesaria para llevarla a cabo, esto es: la nota informativa para la familia, el permiso, la propuesta metodología, el botiquín... Posteriormente la llevaremos a cabo.</p>	<p>Para en un caso práctico de programación o realización de una salida extraescolar para un grupo de edad definido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • determinar las capacidades que se pretenden desarrollar. • realizar la creación de ambientes lúdicos. • desarrollar las actividades • elaborar los recursos y materiales necesarios. <p>establecer los instrumentos y procedimientos de evaluación.</p>	<p>Los recursos propios del aula. Otros materiales.</p>
<p>A15 Exposición relativa a las actividades de animación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Talleres. 	1	1 h.	X		<p>El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a las actividades de animación.</p>	<p>Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a las actividades de animación.</p>	<p>Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.</p>
<p>A16–E5 Práctica grupal del alumnado: Preparación de un taller de animación infantil.</p>	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	4 h.		X	<p>El alumnado dividido en grupos deberá organizar y simular un taller o rincón de literatura infantil diseñando actividades atendiendo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El nivel al que van dirigidas. • Los recursos (materiales, espaciales, temporales y personales). • Objetivos. • Papel del educador o de la educadora. • Instrumentos y técnicas de evaluación. 	<p>Para formular objetivos adecuados para desarrollar la expresión oral. Para secuenciar los aprendizajes a partir de las características evolutivas. Para seleccionar estrategias e instrumentos para la detección de elementos que dificultan el desarrollo de la expresión oral.</p>	<p>Diferentes materiales en función del taller de animación infantil propuesto por cada grupo.</p>



						Para seleccionar estrategias y técnicas de enseñanza. Para proponer actividades adecuadas. Para organizar los espacios en función de la actividad y de las características del grupo. Para valorar el papel del educador o de la educadora.	
E6 Evaluación Final. Resolución de una prueba escrita.		1 h.		X	El alumnado deberá resolver, individualmente, un cuestionario sobre los conceptos mas destacados del tema.	Para demostrar los conocimientos que ha adquirido en el desarrollo de la unidad didáctica.	Exámen.
OBSERVACIONES							
<ul style="list-style-type: none"> • Se ha intentado que el alumnado pueda realizar en clase gran parte de las actividades de aprendizaje, no obstante, deberá dedicar una cantidad de tiempo mayor, por su cuenta, de la prevista en la temporalización, para poder finalizar algunas de las actividades. • En las distintas actividades de aprendizaje y evaluación el alumnado entregará al profesor o a la profesora los materiales realizados en las mismas para su corrección y valoración. Mientras el alumnado realiza estas actividades el profesor o la profesora observarán el modo de proceder del alumnado y recogerán datos en función de unos indicadores que les sirvan para una posterior evaluación. 							



Unidad didáctica nº. 5: PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN OTROS ESPACIOS Y SERVICIOS LÚDICOS Duración: 20 h.

RA 1: Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico.

RA 2: Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.

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

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

Objetivos de aprendizaje:

1. Identificar los diferentes tipos de centros que ofrecen actividades de juego infantil.
2. Identificar las características y prestaciones del servicio o equipamiento lúdico
3. Establecer 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.
4. Valorar la importancia de generar entornos seguros.
5. Identificar las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.
6. Analizar proyectos que utilicen el juego como eje de intervención, en el ámbito formal y no formal.

CONTENIDOS		Bloques					
		1	2	3	4	5	6
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales. • Selección de juegos para espacios cerrados y abiertos. • Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto. • Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo. 		X	X			X
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> • Sectores productivos de oferta lúdica. • Otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros. 		X				
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> • Otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros. 	X					X



ACTIVIDAD					METODOLOGÍA		RECURSOS
QUÉ voy o van a hacer Tipo de actividad	Objetiv. Implicad.	T	QUIÉN		CÓMO se va a hacer	PARA QUÉ se va a hacer	CON QUÉ se va a hacer
			Pr	Al			
A0 Presentación de la unidad didáctica. E0 Evaluación inicial.		1 h.	X		El profesor o la profesora realizará preguntas a todos los alumnos y a todas las alumnas, por oral, a modo de lluvia de ideas antes de hacer una pequeña presentación de la unidad y una encuesta al finalizar esta última.	Para suscitar motivación e interés del alumnado, para conocer sus expectativas y detectar conocimientos previos. Para dar a conocer al alumnado qué es lo que va a aprender en esta unidad didáctica y el modo en que se relacionan estos nuevos aprendizajes con los de las demás unidades didácticas, con el fin de que los alumnos y las alumnas adquieran una visión global del módulo y realicen aprendizajes significativos.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil. Encuesta previamente realizada. Pizarra. Tizas.
A1 Exposición relativa a los sectores productivos de oferta lúdica.	1, 2	1 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a los sectores productivos de oferta lúdica.	Para dar a conocer al alumnado diferentes cuestiones relativas a los sectores productivos de oferta lúdica.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A2-E1 Practica grupal del alumnado: Análisis de los espacios lúdicos y recreativos de las zonas urbanas y rurales.	1, 2, 3, 6	1 h.		X	El alumnado, dividido en grupos, deberá buscar información relativa a los espacios lúdicos y/o recreativos de las zonas urbanas y rurales para su posterior análisis y comparación.	Para identificar distintos los diferentes servicios lúdicos que se encuentran tanto en las zonas rurales como en las urbanas.	Bibliotecas. Internet. Revistas especializadas.
A3-E2 Práctica grupal del alumnado: elaboración de un mapa de recursos lúdicos de una zona rural y de una zona urbana.	1, 2, 3, 6	4 h.		X	Cada grupo de trabajo deberá realizar una guía en la que se exponga un mapa de recursos lúdicos a los que pueden tener acceso los niños y/o las niñas tanto de zonas urbanas como de zonas rurales.	Para elaborar un material de consulta informativo que nos sirva para conocer aquellos recursos lúdicos que se encuentran a nuestra disposición tanto en zonas urbanas como en zonas rurales.	Diferentes fuentes de información. Los recursos propios del aula.



A4 Exposición relativa a otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros.	1, 2, 3, 4, 5	2 h.	X		El profesor o la profesora dará una clase magistral relativa a otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A5 Visita a otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros.	1, 2, 3, 4, 5	6 h.	X	X	Las alumnas y los alumnos tendrán acceso a ver las instalaciones, a recibir una charla sobre el funcionamiento y a poder realizar todas las preguntas que consideren oportuno.	Para que cada alumno y/o alumna conozca otros espacios de la oferta lúdica.	Papel. Bolígrafo.
A6-E3 Práctica grupal del alumnado: trabajo de investigación.	1, 2, 3, 4, 5	4 h.		X	El alumnado, dividido en grupos, deberá buscar información relativa a otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros.. Para ellos deberá consultar distintas fuentes y recebar información sobre su organización y funcionamiento.	Para que el alumnado conozca y comprenda diferentes cuestiones relativas a otros servicios lúdicos: espacios de juegos en grandes almacenes, aeropuertos, hoteles, centros hospitalarios, otros.	Bibliotecas. Internet. Revistas especializadas.
E4 Evaluación Final. Resolución de una prueba escrita.		1 h.		X	El alumnado deberá resolver, individualmente, un cuestionario sobre los conceptos mas destacados del tema.	Para demostrar los conocimientos que ha adquirido en el desarrollo de la unidad didáctica.	Exámen.

OBSERVACIONES

- Se ha intentado que el alumnado pueda realizar en clase gran parte de las actividades de aprendizaje, no obstante, deberá dedicar una cantidad de tiempo mayor, por su cuenta, de la prevista en la temporalización, para poder finalizar algunas de las actividades.
- En las distintas actividades de aprendizaje y evaluación el alumnado entregará al profesor o a la profesora los materiales realizados en las mismas para su corrección y valoración. Mientras el alumnado realiza estas actividades el profesor o la profesora observarán el modo de proceder del alumnado y recogerán datos en función de unos indicadores que les sirvan para una posterior evaluación.



Unidad didáctica nº. 6: PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS DE INTERVENCIÓN LÚDICO - RECREATIVOS EN LA INFANCIA: CREACION DE UNA LUDOTECA	Duración: 22 h.
---	-----------------

- RA 1: Contextualiza el modelo lúdico en la intervención educativa, valorándolo con las diferentes teorías sobre el juego, su evolución e importancia en el desarrollo infantil y su papel como eje metodológico*
- RA 2: Diseña proyectos de intervención lúdicos, relacionándolos con el contexto y equipamiento o servicio en el que se desarrolla y los principios de la animación infantil.*
- RA 4: Selecciona juguetes para actividades lúdicas, relacionando las características de los mismos con las etapas del desarrollo infantil.*
- RA 5: Implementa actividades lúdicas, relacionándolas con los objetivos establecidos y los recursos necesarios.*
- RA 6: Evalúa proyectos y actividades de intervención lúdica, justificando las técnicas e instrumentos de observación seleccionados*

Objetivos de aprendizaje:

1. Analizar la legislación, características, requisitos mínimos de funcionamiento, funciones que cumplen y personal.
2. Aplicar los elementos de la programación en el diseño del proyecto lúdico.
3. Establecer 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.
4. Valorar las nuevas tecnologías como fuente de información en la planificación de proyectos lúdico-recreativos
5. Establecer criterios de organización de lugares de juegos interior y/o exterior.
6. Definir 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.
7. Considerar la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.
8. Extraer las conclusiones y explicado las consecuencias que se derivan para el ajuste o modificación del proyecto.
9. Identificar las condiciones y los métodos necesarios para realizar una evaluación de la actividad lúdica.
10. Seleccionar los indicadores de evaluación.
11. Aplicar 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.
12. Elegir y aplicar la técnica adecuada según la finalidad del registro.
13. Valorar la importancia de generar entornos seguros.

CONTENIDOS		Bloques					
		1	2	3	4	5	6
PROCEDIMENTALES	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos. • Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores. 		X				



	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptaciones en los recursos y ayudas técnicas referidas al juego. • Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto. • Selección de juguetes para distintos espacios. • Identificación de los requisitos necesarios para realizar la observación en un contexto lúdico-recreativo. • Elección y elaboración de los instrumentos de observación según el tipo de observación y los aspectos relacionados con el juego en cualquier contexto. 		X			X		X	
CONCEPTUALES	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos de la planificación de proyectos lúdicos. • Los espacios lúdicos. Interiores y exteriores. Necesidades infantiles. • Ludotecas. • Medidas de seguridad en los espacios lúdicos y recreativos. • Aspectos organizativos y legislativos. • El uso de las nuevas tecnologías en la planificación de proyectos lúdico-recreativos. • Diferentes instrumentos de observación. 		X	X	X	X	X	X	
ACTITUDINALES	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de la importancia de la observación del juego en la etapa infantil. • Predisposición a la autoevaluación. • Valoración del juego en la intervención educativa. 	X						X	
ACTIVIDAD			METODOLOGÍA				RECURSOS		
QUÉ voy o van a hacer Tipo de actividad	Objetiv. Implicad.	T	QUIÉN		CÓMO se va a hacer	PARA QUÉ se va a hacer	CON QUÉ se va a hacer		
			Pr	Al					
A0 Presentación de la unidad didáctica. E0 Evaluación inicial.		1 h.	X		El profesor o la profesora realizará preguntas a todos los alumnos y a todas las alumnas, por oral, a modo de lluvia de ideas antes de hacer una pequeña presentación de la unidad y una encuesta al finalizar esta última.	Para suscitar motivación e interés del alumnado, para conocer sus expectativas y detectar conocimientos previos. Para que el alumnado conozca qué es lo que va a aprender en esta unidad didáctica y el modo en que se	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil. Encuesta previamente realizada.		



						relacionan estos nuevos aprendizajes con los de las demás unidades didácticas, con el fin de que adquiera una visión global del módulo y realice aprendizajes significativos.	
A1 Exposición relativa a los elementos de la planificación de proyectos lúdicos y los aspectos organizativos y legislativos de las ludotecas.	1	2 h.	X		El profesor o la profesora ofrecerá una clase magistral relativa a los elementos de la planificación de proyectos lúdicos así como los aspectos organizativos y legislativos de las ludotecas.	Para que el alumnado conozca diferentes cuestiones relativas a los elementos de la planificación de proyectos lúdicos y los aspectos organizativos y legislativos de las ludotecas.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.
A2-E1 Practica grupal del alumnado: elaboración de un proyecto de intervención lúdico-recreativo en la infancia: ludoteca.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	14 h.		X	El alumnado, dividido en grupos, deberá realizar un proyecto de intervención lúdico-recreativo en la infancia: una ludoteca. Para ello, contará con un guión con los pasos a seguir y con bibliografía que puede serle de ayuda para llevar a cabo este proyecto. Los pasos del mismo serían los siguientes: <ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico: <ul style="list-style-type: none"> - Análisis de la situación del colectivo: descripción y detección de necesidades. - Análisis del entorno: recursos existentes. - Análisis de la posición competitiva. - Revisión bibliográfica sobre ludotecas y proyectos de intervención similares. • Diseño/planificación: <ul style="list-style-type: none"> - Denominación del proyecto. 	Para desarrollar un proyecto de intervención lúdico-recreativo en la infancia utilizando el juego como recurso contemplando: <ul style="list-style-type: none"> • la gestión y organización de recursos humanos y materiales: sistema de servicios y modelos de organización general. el programa pedagógico: objetivos, actividades y estrategias de intervención, organización de espacios, materiales y evaluación.	Distintas fuentes de información: Libros de texto. Internet.



					<ul style="list-style-type: none"> - Naturaleza del proyecto. <ul style="list-style-type: none"> • Descripción del proyecto. • Justificación/fundamentación. • Objetivos generales y específicos. • Beneficiarios del proyecto. • Ubicación física y cobertura espacial. - Metodología: actividades y tareas a realizar. - Cronograma: calendarización/temporalización de actividades y tareas. - Recursos: humanos, materiales y financieros. - Presupuesto. - Indicadores y metodología de evaluación. • Aplicación/ejecución. • Evaluación. 		
A3 Visita a una ludoteca.	1, 13	2 h.	X	X	Las alumnas y los alumnos tendrán acceso a ver las instalaciones, a recibir una charla sobre el funcionamiento y a poder realizar todas las preguntas que consideren de utilidad para la realización de su proyecto.	Para trabajar la motivación y que cada alumno o alumna se sitúe en la tarea y tenga una referencia para poder iniciar su trabajo.	Papel. Bolígrafo.
A4-E2 Exposición, por el alumnado, relativa a A3.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	2 h.		X	El alumnado se dividirá en grupos, Cada grupo realizará una exposición delante del resto de la clase en la que refleje los apartados más importantes del proyecto de intervención lúdico-	Para dar a conocer al resto del grupo el contenido del proyecto de intervención lúdico-recreativo creado.	Presentación de Power Point. Cañón. Ordenador portátil.



					recreativo creado.		
E3 Evaluación Final. Resolución de una prueba escrita.		1 h.		X	Cada alumna o alumno deberá resolver, individualmente, un cuestionario sobre los conceptos más destacados del tema.	Para demostrar los conocimientos que ha adquirido en el desarrollo de la unidad didáctica.	Exámen.
OBSERVACIONES							
<ul style="list-style-type: none"> • Se ha intentado que el alumnado pueda realizar en clase gran parte de las actividades de aprendizaje, no obstante, deberá dedicar una cantidad de tiempo mayor, por su cuenta, de la prevista en la temporalización, para poder finalizar algunas de las actividades. • En las distintas actividades de aprendizaje y evaluación el alumnado entregará al profesor o a la profesora los materiales realizados en las mismas para su corrección y valoración. Mientras el alumnado realiza estas actividades el profesor o la profesora observarán el modo de proceder del alumnado y recogerán datos en función de unos indicadores que les sirvan para una posterior evaluación y, en su caso, calificación. 							

