



CICLO: EDUCACIÓN INFANTIL
(Grado Superior)

MÓDULO: METODOLOGÍA DEL JUEGO

ÍNDICE

1. **Capacidades Terminales**
2. **Criterios de evaluación**
3. **Contenidos**
4. **Bibliografía**
5. **Otras consideraciones**

1. CAPACIDADES TERMINALES

Al finalizar este módulo profesional, el alumno o la alumna deberá ser capaz de:

1. Reconocer la importancia del juego en la etapa infantil para aplicar el modelo lúdico de enseñanza en su intervención educativa.
2. Aplicar las técnicas e instrumentos de observación a distintas situaciones lúdicas y educativas, para obtener información de la criatura y de su proceso de desarrollo.
3. Utilizar el juego como técnica y recurso para el desarrollo de proyectos de intervención lúdico-recreativos con niños y niñas.
4. Desarrollar proyectos de intervención lúdico-recreativos que favorezcan el desarrollo global de la criatura.

2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Al *reconocer la importancia del juego en la etapa infantil para aplicar el modelo lúdico de enseñanza en su intervención educativa*, el alumno o la alumna deberá ser capaz de:

- Establecer similitudes o diferencias entre las diversas teorías del juego.
- Explicar la función del juego en la vida de las criaturas.
- Relacionar el juego con las dimensiones afectivas, sociales y cognitivas.
- Relacionar el significado de los juegos más frecuentes en la etapa infantil con las capacidades que desarrolla en la criatura.
- Identificar el papel que puede desempeñar el técnico a partir de su implicación en el juego infantil.
- Exponer las distintas razones de la elaboración de programas con finalidad lúdica en la sociedad actual.
- Describir programas, estructuras colectivas y entidades dedicadas al aspecto lúdico.
- Elaborar distintos materiales informativos destinados a distintos colectivos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje orientando sobre los materiales del juego y los valores que se derivan de la actividad lúdica.

2. Al *aplicar las técnicas e instrumentos de observación a distintas situaciones lúdicas y educativas, para obtener información de la criatura y de su proceso de desarrollo*, el alumno o la alumna deberá ser capaz de:

- Identificar los parámetros y las condiciones necesarias para la realización de una observación.
- Elaborar y aplicar escalas e instrumentos de observación en distintas situaciones individuales y colectivas.

- Aplicar instrumentos de observación para analizar un proceso de actividad en un niño o una niña.
- 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.
- En un supuesto práctico de observación de diferentes situaciones de juego, en diferentes edades, identificar:
 - el material y/o juguete que utiliza
 - la función que le da al juguete
 - los aspectos que ayuda a desarrollar la actividad
 - la relación de la criatura con otros/as compañeros/as y adultos

3. Al utilizar el juego como técnica y recurso para el desarrollo de proyectos de intervención lúdico-recreativos con niños y niñas, el alumno o la alumna deberá ser capaz de:

- En un supuesto práctico de organización de un espacio abierto, y en otro para un espacio cerrado, caracterizados por un programa de aula y/o proyecto de intervención en una institución con una línea metodológica determinada y en una etapa de edad:
 - definir los objetivos que persiguen las actividades
 - caracterizar un conjunto de actividades y juegos idóneos para las condiciones del supuesto
 - distribuir el espacio para conseguir la realización correcta de las actividades
 - identificar los materiales y recursos, caracterizados adecuadamente
 - realizar un presupuesto ajustado a las condiciones de mercado actuales y a los límites económicos del supuesto
- Analizar diversos juguetes y materiales teniendo en cuenta:
 - características propias del juguete: calidad, normas de seguridad e higiene y valores educativos
 - adecuación a las características de la edad
 - capacidades que desarrollan
- Elaborar y seleccionar distintos recursos lúdicos teniendo en cuenta:
 - los materiales que se van a emplear
 - las funciones
 - las características de las criaturas
- Enumerar y clasificar diferentes juegos atendiendo a los siguientes criterios:
 - edades
 - espacio en el que se realizan
 - papel del técnico
 - número de participantes
 - actividad que desarrollan
 - materiales necesarios
 - tipo de relaciones que se establecen
- Recordar y recopilar juegos tradicionales del folklore del País Vasco, relacionándolos con la edad.
- Seleccionar juegos para espacios cerrados y abiertos, señalando la edad adecuada y aspectos que desarrollan.

4. Al desarrollar proyectos de intervención lúdico-recreativos que favorezcan el desarrollo global de la criatura, el alumno o la alumna deberá ser capaz de:

- Relacionar, transformar o inventar juegos para distintas edades.
- En un caso práctico de realización de una fiesta infantil:
 - definir el objetivo de la fiesta
 - organizar los espacios
 - realizar las actividades previstas
 - evaluar la actividad
- Establecer criterios para la disposición, utilización y conservación de materiales lúdicos.
- En un caso práctico de programación o realización de una salida extraescolar para un grupo de edad definido:
 - determinar las capacidades que se pretenden desarrollar
 - realizar la creación de ambientes lúdicos
 - desarrollar las actividades
 - elaborar los recursos y materiales necesarios
 - establecer los instrumentos y procedimientos de evaluación
- 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
- Desarrollar un proyecto de intervención educativa utilizando el juego como recurso contemplando:
 - 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.

3. CONTENIDOS

Los contenidos que se presentan a continuación están organizados en bloques de contenidos. Se ha optado por hacer unos bloques de contenidos que reflejan nítidamente las diferentes funciones que subyacen en las capacidades a lograr en el presente módulo:

- Bloque I : *El juego y sus dimensiones afectivas, sociales y cognitivas. Atención a la diversidad educativa.*
- Bloque II : *Técnicas, recursos, materiales y espacios para la actividad lúdica.*
- Bloque III : *Organización, programación y desarrollo de actividades lúdicas. Programas e instituciones de oferta lúdica e integración social.*

Bloque I: EL JUEGO Y SUS DIMENSIONES AFECTIVAS, SOCIALES Y COGNITIVAS. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EDUCATIVA

Este bloque abarca los contenidos derivados de la capacidad terminal 1: *Reconocer la importancia del juego en la etapa infantil para aplicar el modelo lúdico de enseñanza en su intervención educativa*; que servirá de referencia teórica al profesional y le proporcionará criterios para diferenciar los juegos más apropiados a un grupo de niños/as determinado y preparación para intervenir de forma adecuada en situaciones lúdico-recreativas distintas.

Procedimentales:

- Establecimiento de relaciones entre el juego y las dimensiones afectivas, sociales y cognitivas.
- Identificación del significado y la función del juego en la vida de los/as niños/as.
- Establecimiento de similitudes/diferencias entre las diversas teorías del juego.
- Análisis del significado de los juegos más frecuentes de las criaturas de 0-6 años.
- Clasificación de los diferentes tipos de juegos.
- Identificación de la importancia del juego en la atención a la diversidad.
- Utilización del juego como medio de expresión.

Hechos, conceptos y principios:

- Teorías sobre el juego.
- Función del juego en la vida de los niños/as.
- Evolución del juego en el desarrollo de los niños/as.
- Características del juego infantil.
- El juego como recurso educativo.
- La función del educador/a en el juego infantil.
- Tipos de juego.
- El juego y las necesidades educativas especiales.

Actitudinales:

- Utilización del protocolo de uniforme prescrito en perfectas condiciones.
- Cumplimiento del horario con la puntualidad necesaria
- Diligencia en la interpretación y ejecución de las normas acordadas en el centro de trabajo
- Observación de una actitud positiva hacia la cooperación con el equipo de trabajo
- Respeto y cumplimiento de los procedimientos y normas de actuación establecidas
- Respeto a la diversidad, tanto étnica como cultural o religiosa
- Respeto a las diferencias que manifiestan las criaturas a través de sus juegos.
- Interés por desarrollar las actitudes necesarias para el respeto, participación y promoción de los juegos infantiles.

Bloque II: TÉCNICAS, RECURSOS, MATERIALES Y ESPACIOS PARA LA ACTIVIDAD LÚDICA

Este bloque abarca los contenidos derivados de las capacidades 2: *Aplicar las técnicas e instrumentos de observación a distintas situaciones lúdicas y educativas, para obtener información de la criatura y de su proceso de desarrollo*; y 3: *Utilizar el juego como técnica y recurso para el desarrollo de proyectos de intervención lúdico-recreativos con criaturas*; en las que se trata de capacitar al alumnado en aplicar técnicas de observación y seguimiento de las criaturas y recursos para analizar, elaborar, recopilar, clasificar y seleccionar distintos materiales y juguetes.

Procedimentales:

- Observación del desarrollo del juego de grupos de criaturas de diferentes edades.
- Creación de un ambiente adecuado para la actividad lúdica.
- Recopilación de juegos y canciones tradicionales del País Vasco.
- Análisis de características de los juguetes.
- Clasificación de juegos y juguetes.
- Análisis de posibilidades lúdicas de material diverso.
- Selección de los juegos más apropiados para un grupo determinado de criaturas.

Hechos, conceptos y principios:

- La técnica de la observación en el juego: parámetros y condiciones necesarias para su realización.
- Instrumentos de observación para aplicar en diferentes situaciones.
- Juegos tradicionales del País Vasco.
- Cancionero popular del País Vasco.
- Diferentes materiales que se pueden utilizar en la actividad lúdica.
- Principios para una adecuada organización espacial.
- Condiciones necesarias a nivel de materiales y espacios para el desarrollo de una actividad lúdica.
- Recursos para crear distintos espacios.

Actitudinales:

- Interés por la investigación de juegos y canciones tradicionales del País Vasco y de otras formas de juego nuevas.
- Gusto por el juego.
- Respeto hacia los diferentes ritmos de crecimiento y desarrollo de cada criatura.
- Utilización del protocolo de uniforme prescrito en perfectas condiciones.
- Cumplimiento del horario con la puntualidad necesaria
- Diligencia en la interpretación y ejecución de las normas acordadas en el centro de trabajo
- Actitud positiva hacia la cooperación con el equipo educativo
- Respeto y cumplimiento de los procedimientos y normas de actuación establecidas
- Respeto a la diversidad, tanto étnica como cultural o religiosa

**Bloque III: ORGANIZACION, PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES LÚDICAS.
PROGRAMAS E INSTITUCIONES DE OFERTA LÚDICA E INTEGRACIÓN SOCIAL**

Este bloque abarca los contenidos derivados de la capacidad 4: *Desarrollar proyectos de intervención lúdico-recreativos que favorezcan el desarrollo global de la criatura*; en las que se trata de capacitar al alumnado para programar actividades lúdicas en distintas situaciones y desarrollar proyectos de intervención educativa utilizando el juego como recurso.

Procedimentales:

- Elaboración de proyectos de intervención lúdico-recreativa teniendo en cuenta diferentes objetivos que se planteen.
- Análisis de diferentes proyectos de organización de actividades lúdicas.
- Elaboración de proyectos que conserven la cultura popular del País Vasco.
- Definición de criterios para la utilización y conservación del material lúdico.
- Selección de programas para aplicar en distintas situaciones y con criaturas con necesidades diferentes.

- Elaboración de proyectos de intervención educativa utilizando el juego como recurso para aplicarlos en la atención a la diversidad.
- Selección de recursos humanos y materiales para la aplicación de los diferentes programas.

Hechos, conceptos y principios:

- Pautas para elaborar un proyecto de intervención lúdico-recreativo.
- Proyectos de organización de actividades lúdicas:
 - individuales y colectivas
 - en espacios cerrados y/o abiertos
 - para criaturas de diferentes edades
 - caracterizado por una institución
- Programas de intervención educativa en la atención a la diversidad.
- Técnicas de gestión y organización de recursos humanos y materiales.

Actitudinales:

- Respeto de la tradición popular del País Vasco en la elaboración de proyectos.
- Respeto hacia los diferentes ritmos de desarrollo de cada criatura.
- Utilización del protocolo de uniforme prescrito en perfectas condiciones.
- Cumplimiento del horario con la puntualidad necesaria
- Diligencia en la interpretación y ejecución de las normas acordadas en el centro de trabajo
- Actitud positiva hacia la cooperación con el equipo educativo
- Respeto y cumplimiento de los procedimientos y normas de actuación establecidas
- Respeto a la diversidad, tanto étnica como cultural o religiosa
- Creatividad en el diseño de las actividades

4. Bibliografía

- *“Metodología del juego” Autores: Virginia Romero – Montse Gómez. Editorial: Altamar 84-933142-2-6.*

5. OTRAS CONSIDERACIONES

Este módulo tiene una duración fija de 200 horas.

La prueba consistirá en un conjunto de preguntas cerradas, tipo test, sobre los temas que aparecen en el módulo.