



ANEXO III
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE PROBA LIBRE DE MÓDULOS PROFESIONAIS

1. Identificación da programación

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
15022607	Ánxel Casal - Monte Alto	Coruña (A)	2023/2024

Ciclo formativo

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

Módulo profesional e unidades formativas de menor duración (*)

Código MP/UF	Nome	Curso	Sesións semanais	Horas anuais	Sesións anuais
MP0013	O xogo infantil e a súa metodoloxía	2023/2024	0	187	0

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

Profesorado responsable

Profesorado asignado ao módulo	LLARA MEJUTO MOSTEIRO, MARÍA CARMEN LOUZAO RODRÍGUEZ, PATRICIA PITA FERNÁNDEZ, ANA CARITINA PRIETO ESTÉVEZ (Subst.), EVANGELINA MUIÑO GÓMEZ (Subst.)
Outro profesorado	

Estado: Pendente de supervisión inspector



2. Resultados de aprendizaxe e criterios de avaliación

2.1. Primeira parte da proba

2.1.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

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

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

Criterios de avaliación do currículo
CA1.1 Identifícanse as características do xogo nos nenos e nas nenas.
CA1.2 Analízase a evolución e a importancia do xogo durante o desenvolvemento infantil.
CA1.4 Establecéronse similitudes e diferenzas entre as teorías do xogo.
CA1.5 Relacionouse o xogo coas dimensións do desenvolvemento infantil.
CA1.6 Recoñeceuse a importancia do xogo como factor de integración, adaptación social, igualdade e convivencia.
CA1.7 Analizáronse as técnicas e os recursos do xogo: cesto dos tesouros e xogo heurístico.



ANEXO III
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE PROBA LIBRE DE MÓDULOS PROFESIONAIS

Criterios de avaliación do currículo
CA1.8 Analizáronse proxectos que utilicen o xogo como eixe de intervención, no ámbito formal e non formal.
CA1.9 Incorporáronse elementos lúdicos na intervención educativa.
CA2.1 Describíronse os principios, os obxectivos e as modalidades da animación infantil.
CA2.2 Identificáronse os tipos de centros que ofrecen actividades de xogo infantil.
CA2.3 Analizouse a lexislación, as características, os requisitos mínimos de funcionamento, as funcións e o persoal.
CA2.4 Identificáronse as características e as prestacións do servizo ou do equipamento lúdico.
CA2.5 Aplicáronse os elementos da programación no deseño do proxecto lúdico.
CA2.6 Establecéronse espazos de xogo tendo en conta o tipo de institución, os obxectivos previstos, as características dos cativos e das cativas, os materiais de que se dispoña, o orzamento e o tipo de actividade para realizar neles.
CA2.7 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información na planificación de proxectos lúdico-recreativos.
CA2.8 Definíronse os criterios de selección dos materiais e das actividades para realizar, de organización e recollida de materiais, das técnicas de avaliación e dos elementos de seguridade nos lugares de xogos.
CA2.9 Tívoise en conta a xestión e a organización de recursos humanos e materiais no deseño do proxecto lúdico.
CA2.10 Adaptouse un proxecto tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, para un centro ou para unha institución concretos.
CA3.1 Tívoise en conta o momento evolutivo no deseño das actividades lúdicas.
CA3.2 Enumeráronse e clasificáronse actividades lúdicas atendendo a criterios como as idades, os espazos, o papel do persoal técnico, o número de participantes, as capacidades que desenvolven, as relacións que se establecen e os materiais necesarios.
CA3.3 Tivéronse en conta as características e o nivel de desenvolvemento dos pequenos e das pequenas para a programación de actividades lúdico-recreativas.
CA3.4 Compiláronse xogos tradicionais relacionados coa idade.
CA3.5 Analizáronse os elementos da planificación de actividades lúdicas.
CA3.6 Relacionouse o significado dos xogos máis frecuentes na etapa infantil coas capacidades que desenvolven.



ANEXO III
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE PROBA LIBRE DE MÓDULOS PROFESIONAIS

Criterios de avaliación do currículo
CA3.7 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información.
CA4.1 Analizáronse tipos de xoguetes, as súas características, a súa función e as capacidades que contribúen a desenvolver o proceso evolutivo dos nenos e das nenas.
CA4.2 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información.
CA4.3 Elaborouse un catálogo de xoguetes infantís acaídos para a idade.
CA4.4 Compiláronse xoguetes tradicionais en relación coa idade.
CA4.5 Identificáronse xoguetes para espazos pechados e abertos adecuados á idade.
CA4.6 Enumeráronse e clasificáronse xoguetes atendendo a criterios de idade, espazo de realización, papel do persoal educador, número de participantes, capacidades que desenvolven, relacións que se establecen e materiais necesarios.
CA4.7 Analizouse a necesidade das adaptacións nos recursos lúdicos coa aplicación de axudas técnicas.
CA4.8 Establecéronse criterios para a disposición, a utilización e a conservación de materiais lúdicos.
CA4.9 Analizouse a lexislación en materia de uso e seguridade de xoguetes.
CA4.10 Recoñeceuse a necesidade da adecuación ás condicións de seguridade dos xoguetes infantís.
CA5.1 Tívoise en conta a adecuación das actividades para os obxectivos establecidos na súa posta en práctica.
CA5.2 Xustificouse a necesidade de diversidade no desenvolvemento de actividades lúdicas.
CA5.3 Organizáronse os espazos, os recursos e os materiais tendo en conta as características evolutivas das persoas destinatarias, en función das súas idades e consonte os obxectivos previstos.
CA5.4 Estableceuse unha distribución temporal das actividades en función da idade das persoas destinatarias.
CA5.5 Identificáronse os trastornos máis comúns e as alternativas de intervención.
CA5.6 Realizáronse xoguetes con materiais adecuados á etapa.
CA5.7 Realizáronse as actividades lúdico-recreativa axustándose á planificación temporal.



ANEXO III
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE PROBA LIBRE DE MÓDULOS PROFESIONAIS

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

2.2. Segunda parte da proba

2.2.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan

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



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

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



ANEXO III
MODELO DE PROGRAMACIÓN DE PROBA LIBRE DE MÓDULOS PROFESIONAIS

Criterios de avaliación do currículo
CA2.7 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información na planificación de proxectos lúdico-recreativos.
CA2.8 Definíronse os criterios de selección dos materiais e das actividades para realizar, de organización e recollida de materiais, das técnicas de avaliación e dos elementos de seguridade nos lugares de xogos.
CA2.9 Tívoise en conta a xestión e a organización de recursos humanos e materiais no deseño do proxecto lúdico.
CA2.10 Adaptouse un proxecto tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, para un centro ou para unha institución concretos.
CA2.11 Valorouse a importancia de xerar contornos seguros.
CA3.1 Tívoise en conta o momento evolutivo no deseño das actividades lúdicas.
CA3.2 Enumeráronse e clasificáronse actividades lúdicas atendendo a criterios como as idades, os espazos, o papel do persoal técnico, o número de participantes, as capacidades que desenvolven, as relacións que se establecen e os materiais necesarios.
CA3.3 Tivéronse en conta as características e o nivel de desenvolvemento dos pequenos e das pequenas para a programación de actividades lúdico-recreativas.
CA3.4 Compiláronse xogos tradicionais relacionados coa idade.
CA3.5 Analizáronse os elementos da planificación de actividades lúdicas.
CA3.6 Relacionouse o significado dos xogos máis frecuentes na etapa infantil coas capacidades que desenvolven.
CA3.8 Valorouse a actitude do persoal profesional con respecto ao tipo de intervención.
CA4.1 Analizáronse tipos de xoguetes, as súas características, a súa función e as capacidades que contribúen a desenvolver o proceso evolutivo dos nenos e das nenas.
CA4.3 Elaborouse un catálogo de xoguetes infantís acaídos para a idade.
CA4.4 Compiláronse xoguetes tradicionais en relación coa idade.
CA4.5 Identificáronse xoguetes para espazos pechados e abertos adecuados á idade.
CA4.6 Enumeráronse e clasificáronse xoguetes atendendo a criterios de idade, espazo de realización, papel do persoal educador, número de participantes, capacidades que desenvolven, relacións que se establecen e materiais necesarios.
CA4.7 Analizouse a necesidade das adaptacións nos recursos lúdicos coa aplicación de axudas técnicas.



Criterios de avaliación do currículo
CA4.8 Establecéronse criterios para a disposición, a utilización e a conservación de materiais lúdicos.
CA4.9 Analizouse a lexislación en materia de uso e seguridade de xoguetes.
CA4.10 Recoñeceuse a necesidade da adecuación ás condicións de seguridade dos xoguetes infantís.
CA5.1 Tívoise en conta a adecuación das actividades para os obxectivos establecidos na súa posta en práctica.
CA5.2 Xustificouse a necesidade de diversidade no desenvolvemento de actividades lúdicas.
CA5.3 Organizáronse os espazos, os recursos e os materiais tendo en conta as características evolutivas das persoas destinatarias, en función das súas idades e consonte os obxectivos previstos.
CA5.4 Estableceuse unha distribución temporal das actividades en función da idade das persoas destinatarias.
CA5.5 Identificáronse os trastornos máis comúns e as alternativas de intervención.
CA5.6 Realizáronse xoguetes con materiais adecuados á etapa.
CA5.7 Realizáronse as actividades lúdico-recreativa axustándose á planificación temporal.
CA5.8 Valorouse a importancia de xerar contornos seguros.
CA6.1 Identificáronse as condicións e os métodos necesarios para realizar unha avaliación da actividade lúdica.
CA6.2 Seleccionáronse os indicadores de avaliación.
CA6.3 Aplicáronse técnicas e instrumentos de avaliación a distintas situacións lúdicas, tendo en conta criterios de fiabilidade, validez, utilidade e pragmatismo para as persoas usuarias da información.
CA6.4 Elixíuse e aplicouse a técnica acaída segundo a finalidade do rexistro.
CA6.5 Extraéronse as conclusións e explicáronse as consecuencias derivadas, para o axuste ou para a modificación do proxecto.
CA6.7 Identificáronse as adaptacións requiridas polo xogo nun suposto práctico de observación de actividade lúdica.



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

O xogo: definición e características
Xogo e desenvolvemento infantil.
Xogo e dimensións afectiva, social, cognitiva, sensorial e motora.
Teorías do xogo: tipos e clases.
Xogo e aprendizaxe escolar.
Xogo e integración social: diversidade.
Análise das técnicas e dos recursos do modelo lúdico. O cesto dos tesouros e o xogo heurístico.
Toma de conciencia da importancia do xogo no desenvolvemento infantil.
Modelo lúdico: características.
Xustificación do xogo como recurso educativo.
Influencia dos papeis sociais nos xogos.
Proceso de análise de persoas destinatarias.
Elementos da planificación de actividades lúdicas.
Criterios para a posta en práctica de actividades: O papel do educador e extrexias para favorecer situacións lúdicas
Materiais e recursos lúdicos utilizados nos xogos escolares e extraescolares.
Clasificación dos xogos: tipos e finalidade.
Compilación de xogos tradicionais e actuais da comunidade.
Selección de xogos para espazos pechados e abertos.
Influencia dos medios de comunicación e das novas tecnoloxías nos xogos e nos xoguetes infantís.
Actividades lúdicas extraescolares, de lecer e tempo libre, e de animación infantil.
Análise de estratexias para favorecer situacións lúdicas.
Organización dos recursos e dos materiais.
Aplicación da programación ás actividades lúdicas.
Preparación e desenvolvemento de festas infantís, saídas extraescolares, campamentos, obradoiros, e proxectos lúdicos e recreativos.
Aspectos organizativos e lexislativos.
Intervención do persoal profesional da educación infantil no xogo dos nenos e das nenas.
Análise de estratexias para favorecer situacións lúdicas.



Selección de xoguetes para diversos espazos.
Observación no xogo: instrumentos de observación.
Valoración da importancia da observación do xogo na etapa infantil.
Identificación dos requisitos para realizar a observación nun contexto lúdico-recreativo.
Elección e elaboración dos instrumentos de observación segundo o tipo de observación e os aspectos relacionados co xogo en calquera contexto.
Novas tecnoloxías como fonte de información.
Predisposición á autoavaliación.
Funcións do xoguete.
Influencia dos papeis sociais nos xoguetes.
Lexislación sobre xoguetes: identificación e interpretación de normas de seguridade e calidade.
Clasificación dos xoguetes: criterios
Creatividade e xoguetes.
Selección de xoguetes para diversos espazos.
Disposición, utilización e conservación dos materiais e dos xoguetes.
Adaptacións nos recursos lúdicos coa aplicación de axudas técnicas
Recurso lúdico: xeración e renovación.
Influencia dos medios de comunicación e das novas tecnoloxías nos xoguetes infantís.
Materiais lúdicos e xoguetes: elaboración.
Promoción de igualdade a partir do xogo.
Valoración do xogo como recurso para a integración e a convivencia.
Os contextos do xogo
Medidas de seguridade nos espazos lúdicos e recreativos.
Identificación e selección de técnicas e recursos lúdicos.
Planificación, deseño e organización de recunchos e zonas de xogo interiores e exteriores.
Adaptacións nos recursos e nas axudas técnicas referidas ao xogo.
Uso das novas tecnoloxías na planificación de proxectos lúdico-recreativos.
Animación como actividade socioeducativa na infancia.
Obxectivos e modalidades da animación infantil.
Elementos da planificación de proxectos lúdicos.
Espazos lúdicos interiores e exteriores. Necesidades infantís.
Análise dos espazos lúdicos e recreativos das zonas urbanas e rurais.



Sectores produtivos de oferta lúdica.

Ludotecas.

Outros servizos lúdicos: espazos de xogos en grandes almacéns, aeroportos, hoteis, centros hospitalarios, etc.

Actividades lúdicas extraescolares, de lecer e tempo libre, e de animación infantil.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN:

A cualificación final da proba será unha expresión numérica, entre un e dez, sen decimais.

Esta cualificación final será a media aritmética das cualificacións obtidas en cada unha das partes(sempre que fosen superadas cunha nota igual ou superior a 5), expresada con números enteiros, redondeada á unidades máis próxima. No caso das persoas aspirantes que suspendan a segunda parte da proba, a puntuación máxima que poderá asignarse será de 4 puntos.

No caso de que a comisión de avaliación exclúa de calquera parte da proba do módulo a algún aspirante por levar a cabo calquera actuación de tipo fraudulento ou incumpra as normas de prevención, protección e seguridade durante a realización das probas, esa parte da proba do módulo será cualificada cun cero.

Proba teórica: cuestións de diferente tipo: de elección, de resposta corta e/ou de desenvolvemento máis ou menos amplo de cuestións relacionadas cos contidos do módulo. Esta proba é de carácter eliminatorio.

Proba práctica: deseñar unha ou varias intervencións educativas.

4. Características da proba e instrumentos para o seu desenvolvemento

4.a) Primeira parte da proba

Parte teórica:

Poderá incluír cuestións de diferente tipo: obxectivas pechadas de elección múltiple, de resposta curta e/ou de desenvolvemento, cuxa puntuación será a que conste na proba.

Nas preguntas pechadas de elección múltiple, a corrección seguirá a seguinte fórmula: $N^{\circ} \text{ acertos} - (N^{\circ} \text{ erros}/3)$. As preguntas en branco non descontan.

Se a proba consta de varias partes será preciso aprobar cada unha das partes para superar a proba. No caso de non superar algunha das partes a nota da proba non será en ningún caso superior a 4.

Non se poderá utilizar material de consulta.

O tempo máximo para a realización desta proba é de dúas horas.

Para a realización da proba será necesario un bolígrafo negro ou azul de tinta indeleble.

Non se permitirá o uso de móbiles, ou calquera dispositivo electrónico non autorizado.

Será necesaria a identificación mediante o DNI ou pasaporte, que deberá estar a disposición do profesorado, enriba da mesa.

Debido a situación de especial excepción provocada pola pandemia, e no suposto de que dende a Consellería se autorice a realización destas probas de xeito telemático, (sempre e cando o volume de alumnado e os recursos proporcionados permitan facer as probas de xeito individualizado e con garantía suficientes de fiabilidade), será necesario que os e as candidatas dispoñan do material multimedia necesario, a ver :



conexión estable a internet, PC, cámara e micrófono, así como a instalación do aplicativo correspondente. Esta proba poderá ser efectuada de xeito oral ou combinando partes orais e escritas. De ser oral requirírase as persoas candidatas autorización previa para grabar a proba.

4.b) Segunda parte da proba

Parte práctica:

Consistirá na resolución por parte da persoa aspirante dun ou varios supostos prácticos de carácter escrito e/ou probas de execución práctica, que amosen un dominio coherente, global, aplicado e equilibrado dos mínimos exixibles do módulo, e que versarán sobre unha mostra suficientemente significativa dos criterios de avaliación establecidos na programación para esta parte.

Terase en conta o uso e dominio do vocabulario específico do módulo.

Non se poderá utilizar material de consulta.

O tempo máximo para esta proba será dúas horas.

Para a realización da proba precisarase un bolígrafo azul ou negro de tinta indeleble.

Non se permitirá o uso de móbiles, ou calquera dispositivo electrónico non autorizado.

Será necesaria a identificación mediante o DNI ou pasaporte, que deberá estar a disposición do profesorado, enriba da mesa.

Debido a situación de especial excepción provocada pola pandemia, e no suposto de que dende a Consellería se autorice a realización destas probas de xeito telemático, (sempre e cando o volume de alumnado e os recursos proporcionados permitan facer as probas de xeito individualizado e con garantía suficientes de fiabilidade), será necesario que os e as candidatas dispoñan do material multimedia necesario, a ver :
conexión estable a internet, PC, cámara e micrófono, así como a instalación do aplicativo correspondente. Esta proba poderá ser efectuada de xeito oral ou combinando partes orais e escritas. De ser oral requirírase as persoas candidatas autorización previa para grabar a proba.