



## 1. Identificación da programación

### Centro educativo

| Código   | Centro     | Concello | Ano académico |
|----------|------------|----------|---------------|
| 15021469 | CIFP Leixa | Ferrol   | 2025/2026     |

### 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 | 2025/2026 | 0                | 187          | 0              |

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

### Profesorado responsable

|                                |                             |
|--------------------------------|-----------------------------|
| Profesorado asignado ao módulo | MARÍA CARMEN LÓPEZ AVENDAÑO |
| Outro profesorado              |                             |

Estado: Pendente de supervisión equipo directivo



## **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**

| <b>Resultados de aprendizaxe do currículo</b>                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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**

| <b>Criterios de avaliación do currículo</b>                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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. |



| Criterios de avaliación do currículo                                                                                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CA1.7 Analizáronse as técnicas e os recurso 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.                                                            |
| CA1.10 Valorouse a importancia do xogo no desenvolvemento infantil e como eixe metodolóxico da intervención educativa.                                                |
| CA2.1 Descríbíronse 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.                                                                        |
| CA2.7 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información na planificación de proxectos lúdico-recreativos.                                                    |
| CA3.6 Relacionouse o significado dos xogos máis frecuentes na etapa infantil coas capacidades que desenvolven.                                                        |
| CA3.7 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información.                                                                                                     |
| CA3.8 Valorouse a actitude do persoal profesional con respecto ao tipo de intervención.                                                                               |
| CA4.1 Analizáronse tipos de xoguetes, as súas características, a súa función e as capacidades que contribúen a desenvolver o proceso evolutivo dos nenos e das nenas. |
| CA4.2 Valoráronse as novas tecnoloxías como fonte de información.                                                                                                     |
| CA5.5 Identificáronse os trastornos máis comúns e as alternativas de intervención.                                                                                    |
| CA5.8 Valorouse a importancia de xerar contornos seguros.                                                                                                             |
| CA6.6 Valorouse o uso das novas tecnoloxías como fonte de información.                                                                                                |



## **2.2. Segunda parte da proba**

### **2.2.1. Resultados de aprendizaxe do currículo que se tratan**

| <b>Resultados de aprendizaxe do currículo</b>                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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**

| <b>Criterios de avaliación do currículo</b>                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CA1.9 Incorporáronse elementos lúdicos na intervención educativa.                                                                                                                                                                         |
| CA2.5 Aplicáronse os elementos da programación no deseño do proxecto lúdico.                                                                                                                                                              |
| CA2.6 Establecéronse espazos de xogo tendo en conta o tipo de institución, os obxectivos previstos, as características dos cativos e das cativas, os materiais de que se dispoña, o orzamento e o tipo de actividade para realizar neles. |
| 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.                                                                                                                                                             |



| Criterios de avaliación do currículo                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CA3.2 Enumeráronse e clasificáronse actividades lúdicas atendendo a criterios como as idades, os espazos, o papel do persoal técnico, o número de participantes, as capacidades que desenvolven, as relacións que se establecen e os materiais necesarios. |
| CA3.3 Tivéronse en conta as características e o nivel de desenvolvemento dos pequenos e das pequenas para a programación de actividades lúdico-recreativas.                                                                                                |
| CA3.4 Compiláronse xogos tradicionais relacionados coa idade.                                                                                                                                                                                              |
| CA3.5 Analizáronse os elementos da planificación de actividades lúdicas.                                                                                                                                                                                   |
| CA4.3 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.                                                                                                                                               |
| CA5.6 Realizáronse xoguetes con materiais adecuados á etapa.                                                                                                                                                                                               |
| CA5.7 Realizáronse as actividades lúdico-recreativa axustándose á planificación temporal.                                                                                                                                                                  |



| 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.                                                                              |
| CA6.7 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**

Os mínimos esixibles son TODOS aqueles CAs que se recollen no Decreto 226/2008, de 25 de setembro, por el que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de técnico superior en educación infantil especificados para este módulo e que se corresponden cos seguintes resultados de aprendizaxe:

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.

Exceptúanse os CA:

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

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

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

CA6.6 Valorouse o uso das novas tecnoloxías como fonte de información.



Para superar o módulo deben estar superados todos os criterios mínimos esixibles.

A proba organizarase en dúas partes unha teórica e outra práctica, que permitan evidenciar, baseándose nos criterios de avaliación correspondentes, se a persoa aspirante alcanzou os resultados de aprendizaxe establecidos para o módulo profesional.

a) Primeira parte. Terá carácter eliminatorio e consistirá nunha proba escrita que versará sobre unha mostra suficientemente significativa dos criterios de avaliación establecidos na programación para esta parte. Esta será cualificada de cero a dez puntos, cun máximo de dous decimais. Para a súa superación as persoas candidatas deberán obter unha puntuación igual ou superior a cinco puntos.

b) Segunda parte. As persoas aspirantes que superen a primeira parte da proba realizarán a segunda, que tamén terá carácter eliminatorio e consistirá no desenvolvemento de un ou de varios supostos prácticos que versarán sobre unha mostra suficientemente significativa dos criterios de avaliación establecidos na programación para esta parte. Esta será cualificada de cero a dez puntos, cun máximo de dous decimais. Para a súa superación as persoas candidatas deberán obter unha puntuación igual ou superior a cinco puntos.

As persoas que non superen a primeira parte da proba serán cualificadas cun cero nesta segunda parte.

Os membros da comisión de avaliación poderán excluír de calquera parte da proba dun determinado módulo profesional as persoas aspirantes que leven a cabo calquera actuación de tipo fraudulento ou incumplan as normas de prevención, protección e seguridade, sempre que poidan implicar algún tipo de risco para si mesmas, para o resto do grupo ou para as instalacións, durante a realización das probas. Neste caso, se cualificará esa parte da proba do módulo cun cero.

Cualificación final: A cualificación final correspondente da proba de cada módulo profesional será numérica, entre un e dez, sen decimais. Obterase mediante da media aritmética das cualificacións obtidas en cada unha das partes, expresada con números enteiros, redondeada á unidade máis próxima. No caso das persoas aspirantes que suspendan a segunda parte da proba, a puntuación máxima que poderá asignarse será de catro puntos.

#### **4. Características da proba e instrumentos para o seu desenvolvemento**

##### **4.a) Primeira parte da proba**

A primeira parte da proba consistirá nunha batería de preguntas que poderán ser de diferente tipo: test, curtas, de verdadeiro o falso, de desenvolvemento ou unha mistura de todas elas. Estas preguntas versarán sobre unha mostra suficientemente significativa dos criterios de avaliación establecidos na programación para esta parte.

A duración máxima da proba será de dúas horas.

Para a realización da proba farase un chamamento único polo que é obrigatoria a asistencia puntual, no lugar e hora, dos que se informará oportunamente.



Será requisito imprescindible para acceder a proba a presentación do DNI ou de calquera documento identificativo de carácter oficial. Será preciso asimismo dispoñer dun bolígrafo azul de tinta indeleble. Non estará permitido o uso de lápis nin de correctores, así como aparellos electrónicos ou de comunicación exterior, dende o inicio das probas, incluído o chamamento, ate o remate das mesmas. Isto inclúe teléfonos móbiles ou calquera outro dispositivo. O seu uso será motivo de exclusión.

Entre as actuacións de tipo fraudulento, que motivarán a exclusión das persoas aspirantes, considerase a utilización de calquera medio non permitido para a obtención dun resultado satisfactorio, tanto se fose empregado ou se intentase facelo. Neste caso cualificarase esa parte da proba cun cero.

Unha vez iniciada a proba agardarase 30 minutos antes de que ningún aspirante poida abandonar a aula na que se realiza. Neste caso entregará a proba asinada ó/a profesor/a.

Non se poderá retirar da aula copia algunha do exame (en ningún formato: copia física, fotografía...) nin ningún elemento auxiliar empregado durante a realización da proba.

Finalizada esta parte da proba, a Comisión de Avaliación exporá a puntuación obtida polas persoas aspirantes nos medios establecidos para tal fin.

#### **4.b) Segunda parte da proba**

A segunda parte consistirá na resolución de un ou varios supostos e/ou simulacións prácticas relacionadas co xogo infantil e a súa metodoloxía que recollan un número representativo dos criterios de avaliación previstos para esta parte da proba nesta programación.

A duración máxima da proba será de dúas horas.

Para a realización da proba farase un chamamento único polo que é obrigatoria a asistencia puntual, no lugar e hora, dos que se informará oportunamente.

Será requisito imprescindible para acceder a proba a presentación do DNI ou de calquera documento identificativo de carácter oficial. Será preciso asimismo dispoñer dun bolígrafo azul de tinta indeleble. Non estará permitido o uso de lápis nin correctores, así como aparellos electrónicos ou de comunicación exterior, dende o inicio das probas, incluído o chamamento, ate o remate das mesmas. Isto inclúe teléfonos móbiles ou calquera outro dispositivo. O seu uso será motivo de exclusión.

Entre as actuacións de tipo fraudulento, que motivarán a exclusión das persoas aspirantes, considerase a utilización de calquera medio non permitido para a obtención dun resultado satisfactorio, tanto se fose empregado ou se intentase facelo. Neste caso cualificarase esa parte da proba cun cero.

Unha vez iniciada a proba agardarase 30 minutos antes de que ningún aspirante poida abandonar a aula na que se realiza. Neste caso entregará a proba asinada ó/a profesor/a.

Non se poderá retirar da aula copia algunha do exame (en ningún formato: copia física, fotografía...) nin ningún elemento auxiliar empregado durante a realización da proba.

Finalizada esta parte da proba, a Comisión de Avaliación exporá a puntuación obtida polas persoas aspirantes nos medios establecidos para tal fin.