

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

**Diseño de rincones para trabajar las
tradiciones andaluzas mediante
aprendizaje basado en proyectos.**

**Programación para Juego Infantil y su
metodología en 2º de Grado Superior de
Educación Infantil.**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Omar Boujlil Ortega
Tipo de trabajo:	TFM. Programación didáctica
Especialidad:	Intervención Sociocomunitaria
Director/a:	Alba Fernández Béjar
Fecha:	03/06/2026

Resumen

El presente Trabajo Fin de Máster tiene como finalidad diseñar una unidad de trabajo enmarcada dentro de una programación didáctica anual. Concretamente, la programación está dirigida a segundo curso del Ciclo de Grado Superior de Educación Infantil, concretamente para el módulo de Juego Infantil y su metodología.

Desde la primera unidad de trabajo, las tradiciones andaluzas han cobrado especial relevancia y es por ello por lo que ha sido el hilo conductor de la presente programación didáctica, utilizando metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, dando como resultado un producto final como lo es la celebración del día de Andalucía y el diseño de rincones temáticos.

Asimismo, el trabajo pretende dotar al alumnado de diferentes experiencias prácticas para su posterior aplicación en el aula como futuros educadores. Además, contribuye a la formación pedagógica de los futuros profesionales del ciclo formativo, promoviendo estrategias innovadoras y valorando el patrimonio cultural y artístico de Andalucía.

A partir de lo expuesto, se ha realizado un breve recorrido bibliográfico sobre la metodología mencionada y aplicabilidad en la etapa de Educación Infantil e integrando las tradiciones andaluzas y diseñando rincones temáticos orientados al desarrollo competencial del alumnado y su posterior aplicación en las distintas aulas de los centros educativos.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos, rincones temáticos, tradiciones andaluzas, Grado Superior de Educación Infantil, juego.

Abstract

The aim of this Master's Thesis is to design a teaching unit as part of an annual curriculum. Specifically, the curriculum is aimed at the second year of the Higher Level Vocational Training Course in Early Years Education, specifically for the module on Children's Play and its methodology.

From the very first teaching unit, Andalusian traditions have taken on particular significance, which is why they have served as the central theme of this teaching programme, utilising active methodologies such as Project-Based Learning. This has resulted in a final product comprising the celebration of Andalusia Day and the design of themed activity corners.

Furthermore, the work aims to provide students with various practical experiences for subsequent application in the classroom as future educators. It also contributes to the pedagogical training of future professionals in the training programme, promoting innovative strategies and valuing the cultural and artistic heritage of Andalusia.

Based on the above, a brief review of the literature has been carried out on the aforementioned methodology and its applicability in Early Years Education, integrating Andalusian traditions and designing themed corners aimed at developing pupils' skills and their subsequent application in the various classrooms of educational establishments.

Keywords: Project-based learning, themed learning areas, Andalusian traditions, vocational training in early years education, play.

Índice de contenidos

1. Introducción	7
1.1. Justificación y planteamiento del problema	7
1.2. Objetivos.....	10
1.2.1. Objetivo general	10
1.2.2. Objetivos específicos	10
2. Programación didáctica.....	11
2.1. Presentación de la Programación didáctica	11
2.2. Contextualización	12
2.3. Elementos curriculares	15
2.4. Metodología	19
2.5. Organización de los espacios de aprendizaje.....	20
2.6. Distribución del tiempo	21
2.7. Selección y organización de los recursos y materiales.....	22
2.8. Atención a la diversidad	23
2.9. Evaluación.....	24
2.10. Situación de aprendizaje/ unidad de trabajo	26
2.11. Evaluación de la Programación didáctica	34
3. Conclusiones.....	37
4. Limitaciones y prospectiva	39
Referencias bibliográficas.....	40
Anexos	41

Índice de figuras

Figura 1: Diana de autoevaluación	35
---	----

Índice de tablas

Tabla 1: <i>Relación Contenidos, Resultado de Aprendizaje y Criterios de evaluación.</i>	18
Tabla 2: <i>Temporalización de las unidades de trabajo para el módulo de Juego Infantil.</i>	21
Tabla 3: <i>Cronograma UT 7: Planificación de proyectos lúdicos.</i>	22
Tabla 4: <i>Evaluación de la UT 7: Planificación de proyectos lúdicos.</i>	25
Tabla 5: <i>Unidades de trabajo.</i>	26
Tabla 6: <i>Sesión 1.</i>	27
Tabla 7: <i>Sesión 2.</i>	28
Tabla 8: <i>Sesión 3.</i>	28
Tabla 9: <i>Sesión 4.</i>	29
Tabla 10: <i>Sesión 5.</i>	30
Tabla 11: <i>Sesión 6.</i>	31
Tabla 12: <i>Sesión 7.</i>	32
Tabla 13: <i>Sesión 8.</i>	32
Tabla 14: <i>Matriz DAFO.</i>	34
Tabla 15: <i>Informe individualizado.</i>	41
Tabla 16: <i>Necesidades y Respuesta educativa.</i>	42
Tabla 17: <i>Lista de cotejo.</i>	44
Tabla 18: <i>Instrumento de evaluación para el alumnado.</i>	45

1. Introducción

El presente Trabajo Final de Máster presenta una programación didáctica anual en la que se desarrolla una unidad de trabajo para el módulo de Juego Infantil y su Metodología de segundo curso del ciclo formativo de Grado Superior de Educación Infantil. Dicha propuesta surge de la necesidad de dar respuesta a determinadas carencias detectadas en la formación de futuros educadores, relacionadas con la escasa puesta en práctica de metodologías activas y la limitada conexión entre los contenidos teóricos y su futura realidad profesional. Ante esta situación, se plantea implementar metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos, junto con el juego como eje vertebrador del proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo la implicación del alumnado y el aprendizaje experiencial.

En este sentido, a lo largo de toda la programación didáctica se seguirá el mismo hilo conductor siendo las tradiciones andaluzas. De este modo, se integra el patrimonio cultural andaluz en cada una de las unidades del módulo, utilizando para ello metodologías activas y permitiendo que el alumno sea protagonista activo de su propio aprendizaje, la conexión de los contenidos del módulo con la realidad próxima de los futuros docentes, fomentando el patrimonio cultural y el respeto hacia las manifestaciones culturales de Andalucía (UNESCO, 2022).

Por tanto, se considera de especial relevancia que los futuros docentes conozcan las diferentes estrategias de aprendizaje y metodologías para vincular el entorno y patrimonio en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello por lo que el diseño de rincones promueve la inclusión de la cultura y la autonomía a través del juego.

1.1. Justificación y planteamiento del problema

El diseño de la presente programación didáctica responde a la necesidad de desarrollar propuestas educativas que integren metodologías activas, el juego como eje pedagógico y el tratamiento contextualizado del patrimonio cultural. Asimismo, resulta relevante transmitir las tradiciones andaluzas desde la primera infancia, utilizando el juego como motor principal del aprendizaje.

En primer lugar, diversos estudios como el de Zabalza (2017) ponen de manifiesto que, a pesar de conocer el valor educativo del juego, su aplicación en contextos educativos no siempre

responde a un planteamiento metodológico estructurado ni a una intencionalidad pedagógica definida. En muchos casos, el juego sigue siendo un recurso complementario, pero no una estrategia didáctica para la construcción del aprendizaje. Como señala López-Noguero (2020), “la formación de los futuros educadores debe avanzar hacia modelos pedagógicos que mejoren la autonomía y la creatividad, siendo los rincones uno de los métodos más eficaces para dar respuesta a las necesidades del aula y promover un aprendizaje vivencial”.

En relación con ello, la organización del aula mediante rincones constituye una estrategia respaldada por la literatura pedagógica, al favorecer la autonomía de los alumnos, la exploración activa y la construcción significativa del conocimiento (Trigo, 2017). Esto evidencia la necesidad de diseñar propuestas que articulen de forma coherente la organización por rincones, el juego, el tratamiento de contenidos y temas transversales vinculados al entorno sociocultural del alumnado.

Por otra parte, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) se ha consolidado en los últimos años como una de las metodologías activas con mayor relevancia, al favorecer el aprendizaje significativo, la motivación, la colaboración y la conexión entre los contenidos curriculares y la realidad próxima del alumnado (Hernández y Ventura, 2018). Según González-Moreno (2021), el trabajo por proyectos permite a los estudiantes de la formación profesional integrar saberes de forma globalizada, mejorando su capacidad de resolución de problemas en contextos profesionales reales. Asimismo, en la actualidad, su aplicación sigue siendo desigual en propuestas que integren de forma conjunta el juego, la organización de rincones y el tratamiento del patrimonio cultural andaluz como eje temático del aprendizaje.

En este sentido, el tratamiento educativo de las tradiciones y de la cultura constituye otro de los elementos que justifican el diseño y planteamiento de esta programación. Diversos estudios destacan la importancia de incorporar el patrimonio cultural en los procesos educativos para favorecer el desarrollo de la identidad, valorar las festividades y la comprensión del entorno social (UNESCO, 2022). Sin embargo, en la práctica educativa, el trabajo de las tradiciones suele limitarse a celebraciones puntuales o actividades aisladas, sin integrarse en proyectos didácticos que permitan una comprensión de su significado social y cultural (Pérez y Romero, 2019).

Esta necesidad cobra importancia en el contexto de Andalucía, donde las tradiciones constituyen un elemento central del patrimonio cultural de la comunidad. La normativa

educativa vigente subraya la importancia de promover un conocimiento y la valoración de la cultura propia como parte del desarrollo integral del alumnado. Así, el currículo en Andalucía establece la necesidad de fomentar el conocimiento del entorno cultural, promoviendo experiencias de aprendizaje vinculadas a las manifestaciones culturales del contexto (Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía). Asimismo, la legislación educativa estatal resalta la importancia de desarrollar aprendizajes contextualizados que conecten la realidad social y cultural del alumnado, promoviendo metodologías activas y competenciales (Ley Orgánica 3/2020, de Educación). Todo ello en consonancia con el Real Decreto 1394/2007, que establece el título de Técnico Superior en Educación Infantil, fomentando actividades que favorezcan el descubrimiento del entorno y la transmisión de valores culturales.

A partir de todo lo expuesto, se detecta la necesidad de utilizar un hilo conductor en toda la programación didáctica, concretamente en las unidades de trabajo. Cada unidad se conectará con las tradiciones andaluzas, en la que el alumnado tendrá que planificar de manera coherente, el diseño de diferentes rincones temáticos junto el aprendizaje basado en proyectos, dando como resultado un producto final que, en este caso, sería la celebración del día de Andalucía y, aprovechando que el alumnado inicia su período de prácticas, la despedida de los alumnos. El interés de esta propuesta vincula la formación de los futuros docentes y su posterior aplicación en la realidad próxima a ellos, favoreciendo el desarrollo de competencias a través de la planificación e implantación de diferentes rincones temáticos andaluces.

De este modo, se pretende dar respuesta a las demandas del sistema educativo actual y a las necesidades reales de la práctica docente. Todo ello, en línea con los contenidos expuestos en la Orden de 9 de octubre de 2008, concretamente en el módulo de Juego Infantil y su metodología (BOJA, 2008, pp. 124-125).

Asimismo, se ensalza el valor de combinar la parte teórica del módulo junto con la integración de festividades propias de la comunidad andaluza, promoviendo prácticas reales e innovadoras en consonancia con lo expuesto en la normativa vigente.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Diseñar, en el contexto de una programación anual, una unidad de trabajo para la enseñanza de las tradiciones andaluzas a través de rincones mediante el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos en segundo curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Educación Infantil.

1.2.2. Objetivos específicos

- Investigar la legislación, fundamentación teórica y las evidencias pedagógicas del Aprendizaje basado en proyectos y el juego por rincones como estrategias para la transmisión del patrimonio cultural en la etapa de 0-6 años.
- Identificar los elementos culturales y educativos de las tradiciones de Andalucía susceptibles de ser trabajados mediante propuestas lúdicas en el aula.
- Diseñar propuestas didácticas de organización por rincones orientadas al trabajo de las tradiciones andaluzas mediante experiencias de aprendizaje lúdicas y participativas.
- Realizar una autoevaluación crítica del diseño de la programación didáctica y de su aplicabilidad en contextos reales.

2. Programación didáctica

2.1. Presentación de la Programación didáctica

La programación didáctica se concibe como una herramienta esencial en la labor educativa de los docentes de formación profesional, ya que permite planificar, diseñar, organizar y evaluar de manera correcta y coherente todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, en nuestro caso del Grado Superior de Educación Infantil, concretamente en el módulo de Juego Infantil y su metodología. Su elaboración permite estructurar los elementos curriculares, seleccionar la metodología adecuada y establecer vínculos con la realidad próxima de nuestro alumnado, promoviendo un aprendizaje significativo y vivencial.

En este sentido, las programaciones orientan la intervención educativa y garantizan la coherencia entre los objetivos, los contenidos, la metodología y la evaluación, por lo que son una parte importante de la práctica de los docentes, permitiendo planificar de manera concreta las unidades de trabajo, adaptándolas a las características del grupo-clase y del entorno. Además, el docente adquiere el rol de planificador y guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo responsable de promover la participación de los alumnos, la reflexión crítica y la puesta en práctica de los contenidos en contextos reales.

La presente propuesta se estructura como una programación didáctica anual del módulo de Juego Infantil y su metodología, en la que se establecen los elementos curriculares y metodológicos del proceso formativo a lo largo del curso. En este caso, se ha desarrollado una única unidad de trabajo dentro de la programación anual, centrada en el trabajo de las tradiciones andaluzas a través del diseño de rincones mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos. Es por ello por lo que desde la primera unidad de trabajo se sigue un mismo hilo conductor, donde los estudiantes, a través de grupos cooperativos, van a vincular los contenidos del módulo con las tradiciones andaluzas, dándonos como resultado un producto final, propio de la metodología empleada, permitiendo que los alumnos se involucren activamente y puedan poner en práctica lo aprendido a lo largo de todas las unidades impartidas.

El diseño de esta programación se fundamenta en la normativa vigente, a continuación, se presenta el marco normativo:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.
- Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, desarrolla la ordenación general del sistema de formación profesional.

Normativa referida a la actualización de los Reales Decretos:

- Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas.

En cuanto a la normativa del ciclo:

- REAL DECRETO 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- Orden ESD/4066/2008, de 3 de noviembre, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Educación Infantil.
- ORDEN de 9 de octubre de 2008, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Educación Infantil.

Por tanto, dicha programación cumple con lo establecido en las distintas normativas mencionadas anteriormente, ya que se basa en la realización y diseño de rincones para trabajar las tradiciones andaluzas en el aula, fomentando un aprendizaje vivencial y tratando temas transversales como la identidad cultural, respeto y cuidado de nuestras tradiciones, en consonancia con la normativa autonómica de la comunidad de Andalucía.

2.2. Contextualización

Esta programación didáctica se desarrolla atendiendo al contexto en el que se sitúa el proceso de enseñanza-aprendizaje, considerando las características del centro educativo, el entorno y el grupo de estudiantes a quien va destinada. Esta contextualización permite adecuar el diseño de la intervención educativa a la realidad del entorno.

2.2.1. Contexto del módulo

El módulo de Juego Infantil y su Metodología se integra dentro de la rama de Servicios Socioculturales y a la comunidad y pertenece al segundo curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Educación Infantil. Este departamento se hace responsable de la planificación y coordinación de las enseñanzas vinculadas a la atención a la infancia, animación sociocultural, entre otros. En este sentido, posee gran relevancia en la formación del alumnado, ya que proporciona las habilidades, competencias y conocimientos necesarios para diseñar, planificar, evaluar y organizar actividades y proyectos de intervención lúdica, comprendiendo el juego como eje vertebrador del desarrollo infantil y como recurso metodológico en la práctica educativa. Asimismo, resulta de vital importancia para el desarrollo académico y profesional de los futuros educadores.

Por ello, el módulo conecta de manera directa con la realidad profesional del alumnado, ya que el juego constituye el principal medio de intervención en esta etapa. Además, el desarrollo de experiencias formativas que integren metodologías activas y diseño de espacios lúdicos enriquece la práctica profesional de los alumnos.

2.2.2. Características del entorno y del centro

El centro educativo en el que se contextualiza la programación es un instituto de carácter concertado (consta de una sola línea educativa), ubicado en Úbeda (Jaén). Úbeda, ciudad declarada Patrimonio de la Humanidad, ofrece un entorno sociocultural rico en tradiciones y cultura (artesanía, festividades...) que impregna la vida del centro (UNESCO, 2003). Dicho centro atiende a una población muy diversa desde el punto de vista sociocultural y económico, con familias pertenecientes a un nivel socioeconómico medio. Existe una fuerte vinculación con el sector de servicios y la agricultura, lo que permite una colaboración activa entre el centro y las empresas. En este sentido, el entorno cercano al centro dispone de servicios relevantes para la formación del alumnado, tales como bibliotecas, asociaciones vecinales, escuelas infantiles y espacios dedicados a actividades culturales y festivas. Este contexto favorece la conexión entre la formación académica y la realidad sociocultural del entorno.

Asimismo, en cuanto a su organización interna, el centro dispone de los órganos de gobierno establecidos por la normativa vigente, entre los que destacamos al Equipo Directivo (dirección, jefatura de estudios y secretaría), y el Consejo Escolar como órgano colegiado de

participación de la comunidad educativa. También dispone de Claustro de Profesorado y de los departamentos didáctica, entre ellos el departamento de la rama de Servicios Socioculturales y a la Comunidad.

El centro cuenta con recursos materiales adecuados para el desarrollo de las distintas enseñanzas profesionales, incluyendo aulas específicas del ciclo equipadas con materiales didácticos, espacios polivalentes con recursos TIC y recursos para el diseño de actividades lúdicas. Estas infraestructuras permiten al alumnado que experimente la práctica real desde el primer momento, realice simulaciones y se fomente el uso de metodologías activas.

2.2.3. Características del grupo de estudiantes

El grupo al que se dirige la programación es de segundo curso y está compuesto por 24 alumnos, de los cuales 22 son chicas y 2 chicos. El alumnado procede de localidades y pueblos cercanos a Úbeda, concretamente de Rus, Linares, Baeza, entre otros. Las edades están comprendidas entre los 18 y los 25 años. En general, existe un clima de aula bastante positivo con relaciones interpersonales adecuadas, caracterizadas por la cooperación, respeto y participación en las actividades propuestas. No obstante, se observan diferencias en los ritmos de aprendizaje y en los niveles de autonomía académica, ya que la mitad de los estudiantes provienen de otro ciclo y la otra mitad de Bachillerato. El nivel académico del grupo es heterogéneo. La gran parte del alumnado presenta una alta motivación hacia la profesión, mostrando un interés elevado por las propuestas que conectan la teoría del módulo con la realidad laboral, lo que favorece la implementación de metodologías activas. Asimismo, poseen interés en el diseño de materiales, aplicación de contenidos y una buena organización del trabajo autónomo y cooperativo. Además, la participación en proyectos, vida escolar del centro y actividades complementarias es excelente por parte de todo el grupo-clase.

En el grupo se encuentra un alumno de incorporación tardía tras un periodo prolongado de hospitalización por motivos de salud, lo que ha supuesto una interrupción en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como consecuencia, presenta un desfase en la adquisición de contenidos y requiere de un proceso de reincorporación al ritmo del aula. Además, en ocasiones muestra fatiga, dificultades de concentración en determinados momentos y la necesidad de considerarse para las tareas propuestas en la programación, aunque su integración en el grupo es positiva y participa activamente.

2.3. Elementos curriculares

2.3.1. Objetivos

En el [artículo 40 de la ley orgánica de Educación](#) se establecen los objetivos de la Formación Profesional como etapa. Desde el módulo de Juego Infantil y su Metodología y de dicha unidad de trabajo se contribuye a alcanzar los siguientes:

a) Desarrollar las competencias propias de cada título de formación profesional.

El alumnado será capaz de planificar y diseñar rincones de juego dirigidos a la infancia, permitiendo que los alumnos apliquen sus conocimientos, seleccionen recursos, estructuren espacios lúdicos y elaboren propuestas educativas.

d) Aprender por sí mismos y trabajar en equipo, así como formarse en la prevención de conflictos y en la resolución pacífica de los mismos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, con especial atención a la prevención de la violencia de género.

Se contribuye a este objetivo gracias al Aprendizaje Basado en Proyectos, favoreciendo el trabajo cooperativo, la toma de decisiones y la responsabilidad del grupo. El alumnado organiza tareas, planifica propuestas y resuelve dificultades.

e) Fomentar la igualdad efectiva de oportunidades entre hombres y mujeres, así como de las personas con discapacidad, para acceder a una formación que permita todo tipo de opciones profesionales y el ejercicio de las mismas.

El diseño de rincones fomenta la participación, adaptación de los ritmos de aprendizaje y promueve propuestas inclusivas que atienden a la diversidad y a la igualdad de oportunidades.

g) Desarrollar una identidad profesional motivadora de futuros aprendizajes y adaptaciones a la evolución de los procesos productivos y al cambio social.

Se busca que los futuros educadores valoren el papel fundamental de la cultura y las tradiciones propias de Andalucía, integrándolo de forma transversal en los contenidos.

h) Desarrollar las competencias de innovación y emprendimiento que favorezcan su empleabilidad y desarrollo profesional.

La unidad de trabajo favorece la creatividad mediante el diseño de propuestas innovadoras que integran juego, tradición y aprendizaje significativo, promoviendo la capacidad de generar recursos educativos y la propia iniciativa personal.

k) Preparar al alumnado en materia de digitalización en su sector productivo.

El alumnado utiliza herramientas digitales para la búsqueda de información, diseño de materiales y presentación de diferentes proyectos, promoviendo el desarrollo de la competencia digital.

Por otra parte, en el [artículo 9 del Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre](#), por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas, se establecen los objetivos del ciclo formativo. No obstante, los del módulo profesional “Juego Infantil y su Metodología” están en Anexo I, concretamente en el apartado de orientaciones pedagógicas. De forma concreta, para esta unidad de trabajo se alcanzan los siguientes:

- a) Identificar y concretar los elementos de la programación, relacionándolos con las características del grupo y del contexto para programar la intervención educativa y de atención social a la infancia.
- b) Identificar y seleccionar los recursos didácticos, describiendo sus características y aplicaciones para organizarlos de acuerdo con la actividad y los destinatarios.
- c) Seleccionar y aplicar recursos y estrategias metodológicas, relacionándolos con las características de los niños y niñas, en el contexto para realizar las actividades programadas.
- g) Seleccionar y aplicar estrategias de transmisión de información relacionándolas con los contenidos a transmitir, su finalidad y los receptores para mejorar la calidad del servicio.
- j) Identificar las características del trabajo en equipo, valorando su importancia para mejorar la práctica educativa y lograr una intervención planificada, coherente y compartida.

En referencia a los objetivos didácticos, estarían agrupados en tres ámbitos:

Saber:

- Reconocer la organización del aula por rincones como recurso metodológico para favorecer el aprendizaje significativo.
- Describir las principales tradiciones andaluzas susceptibles de ser trabajadas en el aula.

Saber hacer:

- Diseñar rincones adaptados al trabajo de las tradiciones andaluzas en la etapa de Educación Infantil.
- Aplicar la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos en la planificación de propuestas educativas lúdicas.
- Planificar y evaluar actividades lúdicas que integren contenidos culturales.

Saber ser/saber estar:

- Valorar la importancia del patrimonio cultural andaluz como elemento transversal y de identidad sociocultural.
- Mostrar actitudes de responsabilidad y respeto en el trabajo en equipo.

2.3.2. Competencias

En el [artículo 4 del Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre](#), por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas, se establece la competencia general del ciclo formativo a la que se contribuye desde mi unidad de trabajo:

La competencia general de este título consiste en diseñar, implementar y evaluar proyectos y programas educativos de atención a la infancia en el primer ciclo de educación infantil en el ámbito formal, de acuerdo con la propuesta pedagógica elaborada por un Maestro con la especialización en educación infantil o título de grado equivalente, y en toda la etapa en el ámbito no formal, generando entornos seguros y en colaboración con otros profesionales y con las familias.

En el [artículo 5 del REAL DECRETO 1394/2007](#), de 29 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas, se establecen las competencias profesionales y para la empleabilidad del ciclo formativo. De forma concreta para el módulo profesional están en el Anexo I este Real Decreto. Para esta unidad de trabajo se trabajan: a), b), c), i), j) y k).

2.3.3. Contenidos

En el [Anexo I del Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre](#), se establecen todos los contenidos para nuestro módulo profesional. Concretamente, se indican los que se utilizan en la unidad de trabajo:

Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia:

- Los espacios lúdicos. Interiores y exteriores. Necesidades infantiles.
- Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos.
- Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.

En el artículo 40 de la [Ley 17/2007, de 10 de diciembre](#), de Educación de Andalucía -LEA-, se establecen los temas transversales. Concretamente y, para dicha unidad de trabajo, se trabajará la Cultura Andaluza, contenido normalmente trabajado en el aula de forma transversal. Por ello, en esta propuesta se le otorga la relevancia cultural y patrimonial que se merece, trabajándose de forma explícita, permitiendo a los alumnos profundizar directamente la realidad andaluza y sus tradiciones. Además, de forma transversal se trabajará el trabajo en equipo, habilidades sociales, tecnologías de la información y la comunicación, entre otros.

2.3.4. Elementos curriculares**Tabla 1:** *Relación Contenidos, Resultado de Aprendizaje y Criterios de evaluación.*

Contenidos	Resultado de Aprendizaje	Criterios de evaluación
Planificación de proyectos de intervención lúdico-recreativos en la infancia: - Los espacios lúdicos. Interiores y exteriores. Necesidades infantiles. - Identificación y selección de técnicas y recursos lúdicos. - Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	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.	f) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta: el tipo de institución, los objetivos previstos, las características de los niños, los materiales de que se dispone, el presupuesto y el tipo de actividad a realizar en ellos. h) Se han definido 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. i) Se han tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico. j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.

Fuente: Elaboración Propia. Orden de 9 de octubre de 2008.

2.4. Metodología

El enfoque metodológico de esta programación se centra en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El ABP consiste en diseñar actividades educativas que permitan a los alumnos investigar, planificar y llevar a cabo proyectos significativos, conectando los contenidos con situaciones reales y próximas a su entorno (González-Moreno, 2021). Esta metodología fomenta la autonomía, la colaboración, la creatividad y la adquisición de habilidades fundamentales en la formación de futuros profesionales de la educación (Hernández y Ventura, 2018). Asimismo, este enfoque da la oportunidad al alumnado de trabajar de manera autónoma la mayor parte del tiempo, culminando en la realización de un producto final que se presente a los demás. Esta metodología asegura motivación, participación y desarrollo integral del alumnado, tanto a nivel cognitivo como emocional (UNESCO, 2022).

Las fases del ABP son las siguientes:

1. Planificación: definición del tema, objetivos y recursos necesarios.
2. Organización: formación de los grupos.
3. Desarrollo de actividades: investigación, búsqueda de información, creación de actividades y producto final.
4. Presentación: exposición del producto final.
5. Evaluación y reflexión: análisis de los resultados y reflexión sobre los aprendizajes alcanzados.

Según Revilla, P. (2018), este enfoque metodológico presenta las siguientes ventajas: incremento de la motivación, permite el trabajo multidisciplinar, desarrollo de habilidades, competencias y aprendizaje práctico, entre otros. Asimismo, algunos de sus inconvenientes más destacables son: requiere de mayor tiempo para la organización de los elementos del currículo, planificación más exigente y la falta de formación del profesorado.

En cuanto a los enfoques metodológicos utilizados en el módulo de Juego Infantil y su metodología, se combinará el ABP con otras metodologías activas como: el aprendizaje cooperativo, aprendizaje significativo y experiencial, permitiendo promover el aprendizaje en función de los resultados de aprendizaje perseguidos. De esta forma, se garantiza que todos los contenidos dados a lo largo del módulo puedan llevarse a la práctica, promoviendo la autonomía, participación del alumnado y la creatividad.

Asimismo, el hilo conductor del módulo (tradiciones andaluzas) se abordará de manera transversal desde todas las unidades a través de la planificación y diseño de actividades lúdicas y rincones. Cada unidad de trabajo contribuye a la realización del producto final: la celebración del día de Andalucía y despedida de nuestro alumnado de segundo curso por su marcha a la formación en los centros de trabajo. Es por ello, que días previos a la celebración de dicho día, se hará una exposición de los diferentes rincones creados con la temática de las tradiciones andaluzas, promoviendo la participación de familias, personal del centro, etc.

La metodología central utilizada en la unidad de trabajo, el aprendizaje basado en proyectos se concreta con la planificación, diseño y organización de actividades lúdicas y rincones para la celebración del día de Andalucía. En la última unidad de trabajo, el alumnado tendrá que hacer uso de lo trabajado a lo largo del módulo, seleccionando aquellas actividades que se van a llevar a cabo, la organización de la celebración de este día, así como la planificación de los espacios a utilizar.

Por tanto, esta unidad corresponde con las fases de desarrollo y producto final de nuestro proyecto, donde cada grupo deberá de planificar los distintos rincones temáticos que se instalarán durante la celebración, seleccionando las actividades, materiales y recursos para su desarrollo.

2.5. Organización de los espacios de aprendizaje

A lo largo del módulo, los espacios principales que se utilizan son: el aula ordinaria, aula polivalente, aula taller para la realización de actividades más prácticas, así como otros espacios secundarios del centro como el patio, gimnasio, etc. Asimismo, también se puede contar con espacios externos al centro tales como plazas, parques, polideportivo, entre otras dependencias.

En base a los agrupamientos de los alumnos a lo largo del módulo, serán los siguientes:

- Trabajo en gran grupo: puesta en común, debates...
- Pequeños grupos, por ejemplo, para realizar una investigación.
- Trabajo individual para la reflexión, análisis de documentos...

Debido a la variedad de actividades de la programación anual propuesta se utilizarán diferentes espacios de trabajo, así como se utilizarán las diversas agrupaciones mencionadas según lo requiera la actividad propuesta.

Concretamente, para nuestra unidad de trabajo, en un primer momento se hará uso del aula ordinaria, aula taller para la simulación de las actividades a llevar a cabo y de los rincones y, por último, el patio o plaza para la celebración de dicho día. Asimismo, los agrupamientos para esta unidad serán de pequeños grupos (4-5 personas por grupo).

2.6. Distribución del tiempo

En el presente curso escolar 2025-2026, contaremos con 175 días lectivos que equivalen a 35 semanas. El curso tendrá lugar desde el 15 de septiembre al 30 de mayo (32 semanas). Las tres semanas restantes serían para las sesiones de recuperación para aquellos alumnos que tengan algún resultado de aprendizaje del módulo suspenso. Dicho módulo profesional tiene una duración de 189 horas, distribuidas en 8 horas semanales. Asimismo, el horario del centro es desde las 8:00 horas hasta las 14:30 horas. A continuación, se detalla la temporalización para todo el módulo:

Tabla 2: Temporalización de las unidades de trabajo para el módulo de Juego Infantil.

Primer trimestre (115 horas)	Segundo Trimestre (74 h)	Tercer Trimestre (125 horas)
UT 1: El juego: concepto, características y teorías (16 horas)	UT 5: Estructuración de espacios y recursos metodológicos dentro y fuera del centro escolar. (30 horas)	Formación en centros de trabajo (prácticas).
UT 2: El juego en el desarrollo infantil (16 horas)	UT 6: Educación en el tiempo libre. Programas e instituciones de oferta lúdica. (20 horas)	
UT 3: La clasificación de los juegos (40 horas)	UT 7: Planificación de proyectos lúdicos (20 horas)	
UT 4: El juguete (40 horas)		
P.E: 3	P.E: 4	

Fuente: Elaboración propia. Distribución UT.

Como se observa en la anterior tabla 2, el tercer trimestre tiene un cómputo de 125 horas, destinadas a formación en centros de empleo donde llevarán a cabo sus prácticas del ciclo, tal y como requiere la formación profesional Dual y dicta la normativa. Además, en las mismas horas expuestas anteriormente, se contemplan los tiempos destinados a evaluación.

A continuación, se presenta el cronograma referido desarrollada en la programación didáctica:

Tabla 3: Cronograma UT 7: Planificación de proyectos lúdicos.

CRONOGRAMA SEMANAL		
SEMANA 1		
SESIÓN	TIEMPO	ACTIVIDADES
Sesión 1	2 horas	Presentación reto final, formación de grupos y asignación del rincón temático.
Sesión 2	3 horas	Recopilación de juegos, actividades y puesta en marcha de los rincones.
Sesión 3	2 horas	Diseño y ubicación de rincones.
SEMANA 2		
Sesión 4	2 horas	Diseño de rincones, simulación y creación de carteles publicitarios.
Sesión 5	2 horas	Simulación de los juegos, organización y puesta en marcha del baile final.
Sesión 6	2 horas	Ensayo final y creación de disfraces.
SEMANA 3		
Sesión 7	2 horas	Traslado y montaje de los rincones. Ensayo final.
Sesión 8	5 horas	Celebración, cierre y despedida.

Fuente: Elaboración propia.

2.7. Selección y organización de los recursos y materiales

Los recursos y los materiales que se van a utilizar a lo largo del módulo deben ser variados, flexibles, innovadores y facilitadores del proceso de aprendizaje. Se tendrán en cuenta los siguientes:

- Recursos personales: docentes, alumnado y otras personas de la comunidad educativa.
- Recursos materiales: objetos del entorno (materiales reciclables, productos naturales), materiales fungibles (plastilina, cartulinas, folios, ceras...). Materiales específicos de la

etapa de educación infantil (juguetes reales, utensilios, catálogos de juguetes, libros de texto, enciclopedias, revistas...).

- Recursos audiovisuales o TIC: presentaciones por aplicaciones (CANVA, YouTube, vídeos y diversos medios informáticos), así como fotocopadoras, impresoras...
- Equipamientos: aula, aula taller, patio del centro, aula polivalente...

En cuanto a los recursos y materiales utilizados en nuestra unidad de trabajo serían:

- Recursos personales: educadoras infantiles (alumnado de segundo curso), docentes, alumnos de otros niveles educativos y de otros centros, por ejemplo, con niños/as de la etapa de Infantil y/o de Primaria, familias y otro personal como maestros/as, ludotecarios...
- Recursos materiales: material fungible (cartulinas de colores, lápices, rotuladores, folios...). Además, se contará con telas, pinturas y recursos propios de Andalucía (vestidos de flamenca, farolillos, instrumentos musicales...).
- Recursos espaciales: aula taller para la simulación de la celebración del día de Andalucía y el patio del centro educativo.

2.8. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad constituye un principio primordial del sistema educativo actual, que garantice la inclusión de todo el alumnado. Para ello, la programación se fundamenta en el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), utilizando cada uno de sus principios para favorecer la inclusión educativa.

En nuestro grupo, contamos con un alumno de incorporación tardía tras un periodo de hospitalización por motivos de salud. Aunque muestra buena predisposición hacia su formación, a veces presenta momentos de crisis debido al desfase en la adquisición de contenidos que presenta, por lo que requiere de una reincorporación al ritmo del aula. Por ello, la respuesta educativa será a través de adaptaciones no significativas, centradas en la organización del trabajo, metodología y agrupamientos y tiempos flexibles. En el apartado de Anexos (Anexo A y B), se encuentra el informe individualizado para el alumno con NEAE. Asimismo, gracias a la metodología innovadora que se ha señalado, nos permite mantener unos agrupamientos y tiempos flexibles, roles definidos dentro de los grupos cooperativos para favorecer la integración del alumno dentro del grupo y en la realización del proyecto.

A continuación, se presentan los [principios del DUA](#) que se utilizarán en la propuesta didáctica:

1. Proporcionar múltiples formas de representación: adaptación de los contenidos para que sean accesibles a través de diferentes formatos (visual, manipulativo, etc.).
2. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión: permitiendo que los alumnos demuestren su aprendizaje de maneras diversas, mediante presentaciones o proyectos.
3. Proporcionar múltiples formas de compromiso: diseñando actividades que motiven y conecten con los intereses y necesidades del grupo-clase.

2.9. Evaluación

En el Anexo I del [Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre](#), se establecen los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación para el módulo profesional. No obstante, para nuestra unidad de trabajo se trabajarán los siguientes:

Resultado de Aprendizaje 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.

Criterios de evaluación:

- f) Se han establecido espacios de juego teniendo en cuenta: el tipo de institución, los objetivos previstos, las características de los niños, los materiales de que se dispone, el presupuesto y el tipo de actividad a realizar en ellos.
- h) Se han definido 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.
- i) Se han tenido en cuenta la gestión y organización de recursos humanos y materiales en el diseño del proyecto lúdico.
- j) Se ha adaptado un proyecto-tipo de intervención lúdico-recreativa para un programa, centro o institución determinada.

A continuación, se detalla una tabla para dar respuesta a los interrogantes: ¿quién evalúa?, ¿con qué instrumento se evalúa?, ¿cuándo se evalúa?, ¿qué ponderación tiene cada elemento?

Tabla 4: *Evaluación de la UT 7: Planificación de proyectos lúdicos.*

Instrumento de evaluación	Ponderación	Resultado de Aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Agente evaluador	Momento de evaluación
Prueba oral y escrita	30 %	2	f), e), h), i), j)	a), b), c), i), j) y k)	Heteroevaluación	Sesión 1-6
Portfolio del grupo	40%	2	f), e), h), i), j)	a), b), c), i), j) y k)	Heteroevaluación 20%	Sesión 1-6 Sesión 8
					Coevaluación 20%	
Exposición del proyecto final	30%	2	f), j)	b), c), i), j) y k)	Heteroevaluación 20%	Sesión 8
					Autoevaluación 10%	

Fuente: Elaboración propia.

Se contará con dos sesiones de evaluación (2 pruebas escritas) trimestrales para comprobar los conocimientos adquiridos por el alumnado. El alumno que sea calificado como suspenso en el primer trimestre, realizará una recuperación al comienzo del segundo trimestre. Los alumnos que obtengan una calificación negativa en el segundo trimestre, se les realizará una recuperación antes de iniciar la formación en centros de trabajo. Dicha recuperación consistirá en el desarrollo de un supuesto práctico de los contenidos dados. En el caso de que los alumnos no superen dichas recuperaciones, se evaluarán en el mes de junio. Asimismo, para que el alumnado sea calificado positivamente, tendrá que aprobar como mínimo con un 5 tanto las pruebas escritas como las actividades planteadas y el proyecto final (prueba oral).

Para evaluar el RA desarrollado en esta UT se utilizarán diferentes instrumentos de evaluación orientados a comprobar la adquisición de las competencias y criterios de evaluación del módulo asociados a la unidad, los cuales permitirán determinar el grado de consecución del RA. En primer lugar, se realizará una prueba teórica (Anexo C), que tendrá un valor del 30% de la calificación final y será evaluada mediante heteroevaluación por parte del docente entre las

sesiones 1 y 6. Este instrumento permitirá comprobar el grado de adquisición de los contenidos relacionados con la planificación de proyectos lúdicos, organización de espacios y selección de recursos, justo antes de comenzar la unidad de trabajo 7, ya que el alumnado dispone de los conocimientos necesarios para su realización.

Asimismo, se empleará una lista de cotejo ubicada en Anexos (Anexo D) para evaluar el proceso de elaboración del portfolio grupal, con un valor del 40% de la calificación final, que será evaluado mediante heteroevaluación por parte del docente (20%) y coevaluación y autoevaluación (20%). Estos instrumentos permiten recoger evidencias del proceso de trabajo y del proyecto durante las sesiones 1 a 6 y sesión final.

Finalmente, la exposición y puesta en práctica del proyecto final durante la celebración del día de Andalucía tendrá un peso del 30% de la calificación. Esta actividad será evaluada mediante heteroevaluación por parte del docente (20%) y autoevaluación del alumnado (10%), favoreciendo la reflexión crítica sobre la participación, implicación individual y grupal durante el desarrollo de la actividad planteada. La autoevaluación y coevaluación se encuentra en el Anexos (Anexo E).

2.10. Situación de aprendizaje/ unidad de trabajo

En el primer punto de este apartado, se enumeran las unidades de trabajo que contiene la programación didáctica anual del módulo de Juego Infantil y su metodología. A continuación, se muestran en una tabla:

Tabla 5: *Unidades de trabajo.*

Unidades de trabajo	Nombre de las unidades de trabajo
1	El juego: concepto, características y teorías
2	El juego en el desarrollo infantil
3	La clasificación de los juegos
4	El juguete
5	Estructuración de espacios y recursos metodológicos dentro y fuera del centro escolar
6	Educación en el tiempo libre. Programas e instituciones de oferta lúdica
7	Planificación de proyectos lúdicos

Fuente: Elaboración propia.

De manera detallada, se expone cada sesión de la unidad de trabajo propuesta:

Tabla 6: Sesión 1.

Título de la Unidad de Trabajo		Planificación de proyectos lúdicos		SESIÓN: 1	
Título de la actividad			Camino hacia el día de Andalucía		
Lugar			Aula		
Descripción de la actividad		Metodología	Agrupamiento	Recursos	Atención a la diversidad
A1. Repaso de los contenidos trabajados a lo largo de las unidades del módulo a partir de la celebración del día de Andalucía (30’) A2. Visionado del vídeo (día de Andalucía: video-cuento) y puesta en común de la importancia de este día. Tras ello, el docente les presentará el reto final del proyecto: planificar diferentes rincones para celebrar el día de Andalucía. (30’) A3. Propuesta de diferentes temáticas referidas a la cultura andaluza (gastronomía, bailes...) para cada uno de los rincones. Formación de grupos cooperativos y asignación de diferentes roles a cada miembro del grupo. (1 hora) A4. El docente les plantea la realización de un baile de despedida al cerrar la jornada de celebración. El grupo elige la canción y empiezan a ensayar. (1 hora)		Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo.	Gran grupo Grupos cooperativos (4-5 alumnos)	Ordenador, cuadernos, pizarra digital, proyector, altavoces, guion explicativo, rotuladores, fotocopias...	Se facilitará al alumnado un resumen del proyecto y de las tradiciones andaluzas que se trabajarán. Todo el alumnado trabajará en grupo cooperativos.
Objetivos	Contenidos	Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Instrumento de evaluación
a), j)	Planificación, diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	2	h), i), j)	a), b), c), i).	Lista de cotejo.
Elemento transversal	Cultura Andaluza, educación moral, coeducación y trabajo en equipo.				

Fuente: Autoría propia.

Tabla 7: Sesión 2.

Título de la Unidad de Trabajo		Planificación de proyectos lúdicos		SESIÓN: 2	
Título de la actividad			Nuestro Rincón Andaluz		
Lugar			Aula		
Descripción de la actividad		Metodología	Agrupamiento	Recursos	Atención a la diversidad
A.1 Los alumnos continúan con el proyecto, profundizando en el rincón asignado. Cada grupo debe recopilar lo trabajado en las UT anteriores e investigar sobre su tradición (ferias, romerías, gastronomía, flamenco...) (1 hora) A.2 Cada grupo decide el nombre de su rincón y las actividades que se van a realizar. Además, realizan una recopilación de juegos relacionados con su tradición. El docente actúa como guía y da retroalimentación. (1 hora) A.3 Exposición de cada grupo de las actividades propuestas y de la idea que tienen sobre su rincón. (1 hora)		ABP, aprendizaje cooperativo.	Gran grupo Grupos cooperativos (4-5 alumnos)	Ordenadores , folios, bolígrafos, recursos digitales, porfolio trabajado en UT anteriores...	Se proporcionará recursos guiados como esquemas para favorecer la comprensión de la información.
Objetivos	Contenidos	Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Instrumento de evaluación y Procedimientos
a), b), j)	Planificación diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	2	f), h), i), j)	a), b), c), i).	Lista de cotejo.
Elemento transversal		Cultura Andaluza, educación moral, coeducación y trabajo en equipo.			

Fuente: Autoría propia.

Tabla 8: Sesión 3.

Título de la Unidad de Trabajo		Planificación de proyectos lúdicos				SESIÓN: 3	
--------------------------------	--	------------------------------------	--	--	--	-----------	--

Título de la actividad		¡Planificamos y organizamos nuestros rincones!			
Lugar		Aula			
Descripción de la actividad	Metodología	Agrupamiento	Recursos	Atención a la diversidad	
A.1 Una vez que cada grupo tiene pensado como enfocar el rincón y el docente ha dado la retroalimentación positiva, cada grupo empieza a diseñarlo. Para ello, deberán realizar un dibujo sobre el plano del rincón y decidir sobre los materiales que van a utilizar, la decoración y las normas de uso. (1 hora) A.2 El docente recibe el plano del rincón y su ubicación en el patio central y realiza un mapa final con la ubicación exacta ofreciendo una respuesta positiva a los grupos. (30') A.3 Cada uno de los grupos empieza a elaborar los materiales necesarios (señales, decoración...). (30')	ABP, aprendizaje experiencial y cooperativo.	Pequeños grupos y trabajo intergrupar.	Cartulinas, lápices, rotuladores, colores, reglas, plantillas para planos, material de papelería, ficha de diseño del rincón.	El plano del rincón se realizará mediante apoyo y ejemplos de modelo.	
Objetivos	Contenidos	Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Instrumento de evaluación
a), b), c)	Planificación diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	2	f), h), i), j)	a), b), c), i), k).	Lista de Cotejo.
Elemento transversal	Cultura Andaluza, educación moral, coeducación y trabajo en equipo.				

Fuente: Autoría propia.

Tabla 9: Sesión 4.

Título de la Unidad de Trabajo	Planificación de proyectos lúdicos	SESIÓN: 4
Título de la actividad	Creación de materiales y mejora de rincones.	
Lugar	Aula-taller.	

Descripción de la actividad		Metodología	Agrupamiento	Recursos	Atención a la diversidad
A.1 Los alumnos continúan con la elaboración de materiales y de los diferentes rincones. Además, empiezan a realizar una prueba práctica de los juegos entre ellos mismos para detectar dificultades, ajustes y mejoras. (1 hora) A.2 Cada grupo realiza un cartel publicitario de esta celebración para que puedan asistir alumnos, familias, etc. El docente muestra ejemplos de carteles publicitarios. (1 hora)		ABP, aprendizaje cooperativo.	Grupos cooperativos (4-5 alumnos).	Cartones, material fungible, impresora y ordenadores.	Se ofrecerá diferentes niveles de participación en la elaboración de materiales y se favorecerá el trabajo cooperativo.
Objetivos	Contenidos	Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Instrumento de evaluación
b), c), j)	Planificación diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	2	f), i), j)	a), b), c), i).	Lista de cotejo.
Elemento transversal	Cultura Andaluza, educación moral, coeducación y trabajo en equipo.				

Fuente: Autoría propia.

Tabla 10: Sesión 5.

Título de la Unidad de Trabajo		Planificación de proyectos lúdicos		SESIÓN: 5	
Título de la actividad			Simulacro y ensayo.		
Lugar			Aula-taller.		
Descripción de la actividad		Metodología	Agrupamiento	Recursos	Atención a la diversidad
A.1 Cada grupo, en el aula, monta su propio rincón para realizar una simulación de cómo se realizaría en ese día. Los grupos deben de ir rotando por cada uno de los rincones para comprobar su utilidad, realizar mejoras finales y realizar el ensayo final. El docente		ABP, aprendizaje experiencial y cooperativo.	Grupos cooperativos, rotación de grupos.	Material elaborado por los grupos, carteles informativos, juegos diseñados...	Los alumnos desempeñan diferentes roles a libre elección.

proporcionará retroalimentación constante sobre el proceso. (1 hora) A.2. Los alumnos continúan ensayando el baile para el día de Andalucía. (1 hora)					
Objetivos	Contenidos	Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Instrumento de evaluación y Procedimientos
c), g), j)	Planificación diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	2	f), h), i), j)	a), b), c), i).	Lista de cotejo y cuaderno del docente.
Elemento transversal	Cultura Andaluza, educación moral, coeducación y trabajo en equipo.				

Fuente: Autoría propia.

Tabla 11: Sesión 6.

Título de la Unidad de Trabajo	Planificación de proyectos lúdicos		SESIÓN: 6		
Título de la actividad		¡Nos preparamos!			
Lugar		Aula, patio.			
Descripción de la actividad	Metodología	Agrupamiento	Recursos	Atención a la diversidad	
A.1. El grupo sigue preparando el baile final de despedida y comienzan a realizar los disfraces o vestimentas que van a llevar en el día de la celebración. El docente aporta retroalimentación sobre aspectos a mejorar o tener en cuenta. (2 horas)	ABP, aprendizaje cooperativo y vivencial.	Gran grupo y pequeños grupos.	Altavoces, móviles, telas, material de disfraz, música...	Los alumnos participan cooperativamente en el desarrollo de la sesión.	
Objetivos	Contenidos	Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Instrumento de evaluación
c), g), j)	Planificación diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	2	f), h), i), j)	c), i).	Lista de cotejo y cuaderno del docente.

Elemento transversal	Cultura Andaluza, educación moral, coeducación y trabajo en equipo.
-----------------------------	---

Fuente: Autoría propia.

Tabla 12: Sesión 7.

Título de la Unidad de Trabajo	Planificación de proyectos lúdicos		SESIÓN: 7		
Título de la actividad		¡Ensayo final!			
Lugar		Aula y patio.			
Descripción de la actividad	Metodología	Agrupamiento	Recursos	Atención a la diversidad	
A.1 Cada grupo empieza a realizar el traslado y el montaje de los rincones en el patio con la ayuda del docente. (1 hora) A.2 Los grupos realizan una simulación final antes del gran día. En esta actividad, se puede pedir la colaboración del alumnado de infantil para realizar la simulación. Para ello, el docente se pondrá en contacto con maestras de Educación Infantil. (1 hora)	ABP, aprendizaje cooperativo.	Gran grupo, grupos cooperativos.	Decoración de rincones, mesas, sillas, señales, material lúdico y propio de cada rincón.	Todos los alumnos se implican en el proceso.	
Objetivos	Contenidos	Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Instrumento de evaluación
a), c), j)	Planificación diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	2	f), h), i), j)	c), i), j) y k).	Lista de Cotejo.
Elemento transversal	Cultura Andaluza, educación moral, coeducación y trabajo en equipo.				

Fuente: Autoría propia.

Tabla 13: Sesión 8.

Título de la Unidad de Trabajo	Planificación de proyectos lúdicos		SESIÓN: 8		
Título de la actividad		Día de Andalucía y despedida.			
Lugar		Aula y patio.			
Descripción de la actividad	Metodología	Agrupamiento	Recursos	Atención a la diversidad	

Celebración del día de Andalucía. Cada grupo estará situado en su rincón e irán realizando las diferentes actividades informativas y juegos andaluces al resto de participantes. Nuestro alumnado, ejercerá de profesionales que tienen que supervisar y organizar el buen funcionamiento de esta actividad final. El docente actuará de guía y facilitador para el buen desarrollo de la celebración. (3 horas) A.2 Al acabar la celebración de la jornada, los diferentes grupos se unirán en el centro del patio y realizarán el baile final de despedida junto con el docente. (30") A.3 Cada grupo con la ayuda del docente, deberá recoger los rincones y volverán al aula donde realizarán una reflexión final junto al docente sobre aspectos a mejorar, qué han aprendido, entre otros. Finalmente, se despedirán del docente y del módulo ya que su etapa en el centro ha terminado por su incorporación a las prácticas. (1,5 horas)		ABP (producto final), aprendizaje experiencial y evaluación reflexiva.	Gran grupo, pequeños grupos e individual para reflexión.	Material propio de cada rincón, equipo de sonido, vestimenta temática.	Todos los alumnos participan en la celebración del día de Andalucía.
Objetivos	Contenidos	Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación	Competencias	Instrumento de evaluación
c), g), j)	Planificación diseño y organización de rincones y zonas de juego interiores y exteriores.	2	f), j)	b), c), i), j) y k).	Coevaluación, lista de cotejo, autoevaluación.
Elemento transversal	Cultura Andaluza, educación moral, coeducación y trabajo en equipo.				

Fuente: Autoría propia.

2.11. Evaluación de la Programación didáctica

Para la evaluación de la programación didáctica se ha utilizado un análisis DAFO, donde encontraremos fortalezas y debilidades que son cuestiones internas y oportunidades y amenazas que se refieren a cuestiones externas. Dicha matriz DAFO nos permite valorar críticamente la programación didáctica, identificando aquellos aspectos que sean mejorables, favoreciendo así la toma de decisiones en intervenciones educativas futuras. A continuación, se muestra la matriz DAFO:

Tabla 14: Matriz DAFO.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
• Programación basada en metodologías activas. • Integración del Diseño Universal de Aprendizaje. • Hilo conductor en toda la programación y módulo. • Actividades secuenciadas. • Diversidad de instrumentos de evaluación. • Agrupamientos flexibles que favorecen los diferentes ritmos del alumno. • Aprendizaje vivencial. • Ajustada al marco normativo vigente.	• Elevada carga organizativa del docente. • Dificultad para ajustar tiempos reales en cada sesión. • Posible desigual participación dentro de los grupos. • Evaluación continua que requiere de un seguimiento constante del docente. • Implicación desigual de los miembros del grupo.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
• Aplicación práctica de los aprendizajes y competencias adquiridas durante el ciclo formativo. • Integración de recursos TIC accesibles que favorecen la inclusión educativa. • Metodologías activas y reconocimiento del uso del juego como recurso educativo. • Alta motivación del alumnado por su carácter práctico y aplicable al aula.	• Limitaciones de espacio en el centro para su puesta en marcha. • Interrupciones del ritmo del aula (ausencias del alumnado, desmotivación...) • Diferentes ritmos de trabajo y de implicación entre los miembros del grupo. • Falta de recursos materiales específicos o poco presupuesto. • Calendario escolar del centro.

Fuente: Autoría propia.

Para reducir las debilidades y amenazas, es fundamental establecer medidas que aseguren su viabilidad en el contexto educativo. En relación con la elevada carga del docente y la dificultad para ajustar los tiempos, se puede optimizar la planificación mediante la elaboración de un cronograma mensual para planificar de manera detallada el proceso a seguir. Para evitar la desigual participación e implicación de los miembros del grupo, se fomentará la asignación de diferentes roles rotatorios, garantizando la responsabilidad compartida. En cuanto a las limitaciones de espacio y recursos, se proponen metodologías flexibles que permitan trabajar dentro y fuera del aula, así como la utilización de materiales reciclados o de bajo coste. Finalmente, la planificación del proyecto se ajustará al calendario escolar mediante una secuenciación progresiva de las tareas, garantizando su implementación.

Por último, se muestra una diana de autoevaluación (Figura 1) de la programación didáctica:

Figura 1: *Diana de autoevaluación*



Fuente: Autoría propia.

La diana de autoevaluación refleja una valoración positiva de la propuesta en base a las tres dimensiones principales. En primer lugar, en el apartado de metodología y atención al alumnado, la valoración es de nivel 4, lo que evidencia el uso adecuado de metodologías activas e innovadoras, así como la consideración de atención a la diversidad para el alumnado-grupo a través de diferentes estrategias, fomentando la participación y el aprendizaje significativo. En segundo lugar, el apartado de planificación y organización didáctica, se

observa la máxima puntuación (5), lo que indica que la propuesta presenta coherencia y adaptación a los objetivos planteados, organización de actividades e integración de los elementos curriculares acorde a las especificaciones de la legislación actual.

Por último, en el apartado de proyecto y resultados, se aprecia una valoración positiva (4), lo que representa que el proyecto tiene un impacto adecuado en el desarrollo de competencias del alumnado, aunque con el margen de mejora de los resultados obtenidos tras el análisis de la propuesta didáctica mediante la matriz DAFO y la diana de autoevaluación.

3. Conclusiones

El objetivo general del presente Trabajo Fin de Máster se ha centrado en el diseño de una programación anual, en la que se desarrolla una unidad de trabajo, en concreto se desarrolla la unidad de trabajo 7: planificación de proyectos lúdicos, correspondiente a los contenidos planificación, organización y diseño de rincones lúdicos, pertenecientes al segundo curso del ciclo formativo de grado superior de Educación Infantil.

En la propuesta didáctica se emplea el hilo conductor de las tradiciones andaluzas, el cual está centrado en la metodología ABP, que se desarrolla durante todo el módulo al paso de las diferentes unidades de trabajo y culminando en la unidad de trabajo 7 coincidiendo con el día de Andalucía. Dicho día será clave ya que es el último día antes de que el alumnado de segundo curso empiece su formación en los centros de trabajo. A partir de este objetivo general y de los objetivos específicos planteados, se pueden extraer diferentes conclusiones relevantes tanto a nivel teórico como práctico.

Con respecto al primer objetivo específico, investigar la legislación, fundamentación teórica y las evidencias pedagógicas del Aprendizaje basado en proyectos y el juego por rincones como estrategias para la transmisión del patrimonio cultural en la etapa de 0-6 años, el alumnado ha podido establecer una base sólida sobre el uso de diferentes metodologías activas (ABP) y herramientas para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, el análisis de la teoría permite justificar el valor del aprendizaje cooperativo, significativo y vivencial como medio para la adquisición de competencias profesionales en futuros educadores, utilizando herramientas como el juego o el diseño de rincones para trabajar las tradiciones andaluzas.

Por otro lado, el segundo objetivo específico identificar los elementos culturales y educativos de las tradiciones de Andalucía susceptibles de ser trabajados mediante propuestas lúdicas en el aula, se ha concretado con el hilo conductor trabajado desde el comienzo del módulo, en el que cada unidad de trabajo era enfocada en las tradiciones andaluzas, dando como resultado un conjunto de conocimientos que le permitieran al alumnado conocer y valorar la cultura y tradición andaluza. Asimismo, el alumnado ha podido establecer contenidos propios de Andalucía tales como: romerías, ferias, gastronomía, bailes típicos, entre otros. Dicha propuesta muestra que se pueden integrar los contenidos propuestos por el marco normativo junto con un hilo conductor, llamativo para el alumnado.

Asimismo, el tercer objetivo específico diseñar propuestas de rincones de actividad orientadas al trabajo de las tradiciones andaluzas mediante experiencias de aprendizaje lúdicas y participativas, se ha concretado con el diseño de un proyecto por parte del alumnado, donde como resultado ha sido la celebración del día de Andalucía. Dicho proyecto favorece el aprendizaje del alumno ya que fomenta el aprendizaje a través de prácticas reales junto con la planificación de rincones temáticos que permitan diseñar y seleccionar todos los recursos necesarios para su puesta en marcha. Por ello, la continuidad a través del hilo conductor ha favorecido la coherencia metodológica dotando de sentido global a todo el proceso formativo.

Con respecto al último objetivo específico realizar una autoevaluación crítica del diseño de la programación didáctica y de su aplicabilidad en contextos reales, la utilización de la matriz DAFO y la diana de autoevaluación, ha permitido evaluar de manera interna la propuesta educativa desarrollada en la unidad de trabajo. Asimismo, se ha presentado una diana de autoevaluación y se ha reflexionado sobre aquellas posibilidades de mejora en la propuesta educativa. Con ello, se fomenta la retroalimentación para posibles aspectos de mejora en futuras ocasiones.

Entre las diferentes aportaciones que presenta el trabajo fin de estudios, destacan la integración de las tradiciones andaluzas junto con la implantación de metodologías activas que favorecen el desarrollo y progreso de la enseñanza-aprendizaje de cada uno de los alumnos.

De este modo, se pone de manifiesto que los contenidos propuestos por la normativa vigente pueden ser adaptados al contexto donde se impartan, fomentando la motivación del alumno y la adquisición de competencias, por lo que enriquece la formación como futuros técnicos de Educación Infantil y el uso de diferentes herramientas metodológicas para poder aplicarse en las futuras aulas.

“El conocimiento es el único bien que crece cuando se comparte”

Proverbio popular

4. Limitaciones y prospectiva

Una de las principales limitaciones de este trabajo se encuentra en la búsqueda y selección de de bibliografía adaptada al Aprendizaje Basado en Proyectos en la formación profesional y sobre las tradiciones andaluzas, ya que dicha metodología se emplea más en la etapa de Educación Primaria o el segundo ciclo de Educación Infantil.

Asimismo, otra de las limitaciones encontradas ha sido la adaptación de dicha metodología durante toda la programación didáctica del módulo, junto con el empleo de otras metodologías que ayudasen al alumno a fomentar su aprendizaje. Además, el reajuste horario, concretamente en el cronograma, limitaba a la hora de poder ajustar de manera aproximada o exacta toda la secuencia de sesiones de la unidad de trabajo planteada.

Con respecto a la prospectiva de dicho trabajo, la propuesta didáctica presentada no se ha llevado a la práctica por lo que, a futuro, sería interesante poder aplicarla en las aulas de la Formación Profesional, concretamente en el Grado Superior de Educación Infantil y poder comprobar los resultados con los ajustes necesarios según el grupo y contexto.

Del mismo modo, en este trabajo se presenta el diseño de una única unidad de trabajo por lo que una futura línea de trabajo sería desarrollar el resto de las unidades de trabajo, completando la programación didáctica anual propuesta del módulo juego infantil y su metodología.

Es por ello por lo que, este trabajo abre la posibilidad de poder completarlo y llevarlo a cabo en un aula real, evaluarlo y realizar las mejoras oportunas y ampliarlo con otras propuestas como pueden ser otras tradiciones de nuestro país tan rico culturalmente, acercando el patrimonio cultural y la realidad que nos envuelve a las aulas, propiciando momentos de aprendizaje y desarrollo en la formación de nuestro alumnado.

Referencias bibliográficas

- González-Moreno, R. (2021). *Aprendizaje basado en proyectos en la formación profesional: teoría y práctica*. Editorial Educativa.
- Hernández, L., & Ventura, P. (2018). *Metodologías activas y Aprendizaje Basado en Proyectos en Educación Infantil*. Revista Iberoamericana de Educación, 76(2), 35-50.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.
- López-Noguero, F. (2020). *Metodologías activas en la formación de educadores: el juego como estrategia central*. Editorial Educación y Sociedad.
- Orden ESD/4066/2008, de 3 de noviembre, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de Grado Superior correspondiente al título de Técnico Superior en Educación Infantil.
- Orden de 9 de octubre de 2008, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de Técnico Superior en Educación Infantil.
- Pérez, M., & Romero, J. (2019). *La transmisión del patrimonio cultural en la Educación Infantil: experiencias y desafíos*. Revista de Educación Infantil, 12(3), 45-60.
- Real Decreto 500/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado superior y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, desarrolla la ordenación general del sistema de formación profesional.
- Real Decreto 1394/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Educación Infantil y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- Revilla Baila, P. (2018) Participación de las familias en el aprendizaje basado en proyectos.
- Trigo, M. (2017). *El juego y la organización por rincones en Educación Infantil*. Editorial Graó.
- UNESCO (2022). *Educación para la cultura y el patrimonio en la primera infancia*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Zabalza, M. A. (2017). *Metodología de la enseñanza universitaria*. Editorial Narcea.

Anexos

Anexo A. Informe individualizado del alumnado con NEAE.

Tabla 15: *Informe individualizado.*

INFORME INDIVIDUALIZADO PARA LA PROGRAMACIÓN MÚLTIPLE	
Nombre y apellidos: X	
Etapas/Nivel: Grado Superior de Educación Infantil	Tutor/a: Y
CÓMO ES Y CÓMO SE VE A SÍ MISMO/A	
El alumno/a presenta un buen desarrollo integral acorde a su edad y mantiene una actitud positiva hacia el aprendizaje y el módulo. Tras un largo periodo de hospitalización por motivos de salud, se ha reincorporado al aula, mostrando buena disposición para retomar el ritmo académico. No obstante, en determinadas ocasiones muestra inseguridad debido a la elevada carga de trabajo debido al desfase curricular.	
APRENDIZAJE	
¿QUÉ SABE?	
El alumno posee conocimientos básicos relacionados con los contenidos trabajados previamente en el módulo, aunque presenta dificultades en algunos aprendizajes desarrollados durante el periodo de ausencia.	
¿CÓMO APRENDE?	
El alumno aprende de forma rápida mediante metodologías activas, experiencias prácticas y actividades estructuradas planteadas. Responde positivamente al aprendizaje cooperativo, ABP y agrupamientos flexibles.	
PARTICIPACIÓN	
EN LAS ACTIVIDADES DENTRO DEL GRUPO	
Suele implicarse en actividades creativas y organizativas, participando de manera adecuada en las diferentes propuestas lúdicas que se plantean, respondiendo positivamente cuando se le asignan responsabilidades.	
EN LAS ACTIVIDADES EN EL CENTRO	
Muestra interés en participar en actividades complementarias y proyectos desarrollados en el aula, así como en experiencias prácticas y contextos reales.	
EN LAS ACTIVIDADES FUERA DEL CENTRO	
Presenta una buena disposición e interés hacia la realización de actividades fuera del aula y del centro, especialmente en aquellas relacionadas con propuestas lúdicas.	
PRESENCIA O ACCESO	
El alumno accede con normalidad y no requiere de eliminación de barreras de acceso física. No obstante, asiste con regularidad desde su reincorporación y accede a las actividades del aula.	

Fuente: Elaboración propia.

Anexo B. NECESIDADES DEL ALUMNO Y RESPUESTA EDUCATIVA.

Tabla 16: *Necesidades y Respuesta educativa.*

Necesidades detectadas	Respuesta educativa
Desfase curricular derivado de la interrupción del proceso de enseñanza-aprendizaje por hospitalización.	Secuenciación progresiva de actividades, entrega de material de apoyo y resúmenes esquematizados de los contenidos.
Dificultades de concentración en actividades prolongadas.	Flexibilización de tiempos en la realización de tareas, división de actividades progresivamente.
Necesidad de reincorporación progresiva al ritmo del aula.	Adaptación de la carga de trabajo y acompañamiento por parte del docente.
Inseguridad en las actividades propuestas.	Instrucciones claras, apoyos visuales y ejemplos prácticos.
Dificultad para mantener la atención en las actividades.	Utilización de metodologías activas, actividades y experiencias prácticas a través de rincones.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo C. Prueba escrita.

JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

C.F.G.S Educación Infantil, 2º Trimestre

Alumno:.....

La puntuación total a evaluar es de 8 puntos.

1. Define los siguientes conceptos (1p). Educación no Formal, Tiempo de ocio y Animación sociocultural.

2. Diferencias entre actividades complementarias y actividades extraescolares, 0,5 p

3. Enumera los principios metodológicos de la educación no formal. 0,5 p

4. Explica brevemente qué son los siguientes servicios de animación. 1p

Club infantil de tiempo libre, Parques Navideños, Parques infantiles cubiertos y Colonias urbanas.

5. Indica al final de cada afirmación una V si esta es Verdadera o una F si esta es Falsa. Se resta un acierto por cada error. 5p

- El aula infantil es un espacio cuyo objetivo principal! es construir el aprendizaje y desarrollar las capacidades del niño por ello no se aconseja realizar en él actividades lúdicas
- La forma en que se va a organizar el espacio del aula va a depender principalmente de la metodología que se emplee.
- "Rincón de actividad" hace referencia al espacio donde se realizan actividades motrices.
- Es conveniente que los alumnos se encuentren montados los rincones al inicio de curso.
- Las actividades dentro del rincón serán siempre individuales.
- Los rincones serán invariables a lo largo de un curso sobre todo en niños de 2 años.
- El trabajo por rincones debe de hacerse después del recreo de la mañana.
- La duración de la sesión en un rincón debe oscilar entre 20 y 30 minutos máximo.
- El rincón debe tener una estructura cuanto más delimitada mejor.
- Es conveniente que todos los niños pasen por todos los rincones a diario.
- Los rincones no permiten planificar actividades dirigidas.
- La zona de patio puede estructurarse en una zona de juegos simbólicos, una zona de juegos de movimiento y una zona de juegos de construcción y sensorial.
- Es aconsejable que el suelo del patio sea todo de caucho reciclado evitando de esta forma cualquier tipo de accidentes en los niños.
- Las granjas-escuelas proponen una metodología eminentemente práctica.
- Los rincones deben organizarse siempre teniendo en cuenta que no debe haber menos de 5.
- Los rincones deben crearse entre los 2 y los 3 años hasta los 5 años.
- La construcción de un rincón debe ser exclusivo de la educadora desde el comienzo de curso en función de los objetivos a conseguir.
- La organización del espacio por rincones se realiza exclusivamente dentro del aula infantil.
- En los rincones se trabaja únicamente contenidos procedimentales. Los "rincones de juego" son el lugar ideal para que los niños trabajen durante toda la mañana libremente.
- Los rincones permitirán entre otros objetivos: liberar la ansiedad, compartir el espacio, ordenar y clasificar.
- Un Centro que imparta el 1º ciclo de Educación Infantil debe tener un patio de juegos por cada 9 unidades o fracción, de uso exclusivo del Centro con una superficie inferior a 75 m. cuadrados.
- Determinadas zonas de recreo en los centros escolares deben evitar el acceso a ellas de niños con algunas discapacidades por los riesgos que puedan perjudicar a su integridad física

Fuente: Elaboración propia mediante Google Documentos.

ANEXO D. Instrumento de evaluación.

A continuación, se muestra la herramienta de evaluación que utilizará el docente en las sesiones 1 a la 6 para evaluar el progreso del alumnado en el desarrollo de dichas sesiones.

Tabla 17: *Lista de cotejo.*

Categoría	Indicador de control	Sí	Observaciones
Aplicación de los elementos de la programación	Integra correctamente los elementos de la programación en el diseño del proyecto.	☐	
Aplicación de los elementos de la programación	Establece objetivos, competencias y criterios de evaluación coherentes con el proyecto.	☐	
Establecimiento de espacios de juego	Diseña espacios considerando el tipo de institución y los objetivos previstos.	☐	
Establecimiento de espacios de juego	Tiene en cuenta las características de los niños, materiales disponibles y presupuesto.	☐	
Establecimiento de espacios de juego	Selecciona el tipo de actividad más adecuado para cada espacio.	☐	
Selección de materiales, organización y seguridad	Define criterios claros para la selección de materiales y actividades a realizar.	☐	
Selección de materiales, organización y seguridad	Organiza y recoge los materiales de manera eficiente y adecuada.	☐	
Selección de materiales, organización y seguridad	Aplica técnicas de evaluación apropiadas para valorar el proyecto.	☐	
Selección de materiales, organización y seguridad	Garantiza la seguridad en los espacios de juego y el uso de materiales.	☐	

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO E. Coevaluación y Autoevaluación

Tabla 18: *Instrumento de evaluación para el alumnado.*

MÓDULO: JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA					
CURSO: 2º EI					
PROFESOR: Omar Boujlil Ortega					
COEVALUACIÓN TRABAJO COOPERATIVO	GRUPO:				
ALUMNOS:					
UNIDAD /APARTADOS A EVALUAR:	COMPAÑERO 1:	COMPAÑERO 2:	COMPAÑERA 3:	COMPAÑERA 4:	COMPAÑERA 5:
	Nombre:	Nombre:	Nombre:	Nombre:	Alumno/a:
ASPECTOS A EVALUAR DEL TRABAJO EN EQUIPO:	PUNTUACIÓN (0-10)	PUNTUACIÓN (0-10)	PUNTUACIÓN (0-10)	PUNTUACIÓN (0-10)	PUNTUACIÓN (0-10)
1.-Participa en la toma de acuerdos del equipo					
2.- Cumple con las tareas - trabajos asignados					
3.- Respeto los plazos de entrega establecidos de tareas					
4.- Ayuda y apoya a los compañeros que lo necesitan					
5.-Colabora en la presentación final de la entrega/trabajo (*)					
6.- Presenta buena actitud en el trabajo en equipo					
TOTAL:	0	0	0	0	0
NOTA FINAL	0	0	0	0	0
(*) Presentación/Exposición/ Dinámicas					
AUTOEVALUACIÓN:					

Fuente: Elaboración propia.