

Pruebas para la obtención de títulos de Técnico y Técnico Superior
MODELO PARA LA ELABORACIÓN DE LAS PRUEBAS
Convocatoria correspondiente al curso 2025-2026

(Resolución de 12 de diciembre de 2025 de la Dirección General de Educación Secundaria, Formación Profesional y Régimen Especial)

DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I./ N.I.E.	Fecha:	

Código del ciclo: SSCS01	Denominación completa del título: Ciclo Formativo de Grado Superior en Educación Infantil
Clave o código del módulo:0013	Denominación completa del módulo profesional: EI JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA

- Antes de comenzar el examen, lea atentamente estas instrucciones, cumplimente sus datos y firme en la 1ª hoja, en la hoja de la prueba práctica y en la hoja de la plantilla de respuesta.
- Mantenga su DNI en lugar visible durante la realización de la prueba.
- Durante el examen no podrá utilizar ningún material que no haya sido especificado en las instrucciones.
- Las respuestas se cumplimentarán en bolígrafo azul, preferentemente. No utilice tinta roja.
- Es obligatorio mantener el teléfono móvil y cualquier otro dispositivo electrónico apagado y guardado.
- Todas las hojas que se le repartan para la realización de la prueba deberán ser entregadas a la finalización de las mismas, aunque no hayan sido utilizadas. Use solamente el papel facilitado por el examinador.
- Dispone de dos horas para la realización de la prueba.
- Para responder a las preguntas de la prueba objetiva, debe utilizar la plantilla u hoja de respuestas que se adjunta. Para que se tengan en cuenta las respuestas elegidas deberá rellenar completamente el círculo de la alternativa elegida ☐ En caso de equivocación podrá rectificar marcando con un aspa ☐ sobre aquella que señaló y marcando de nuevo la opción elegida.
- La pregunta que presente dos respuestas o una respuesta incorrectamente marcada o que quede poco clara quedará invalidada, es decir, no puntuará.
- Si se ha de rectificar una respuesta en la segunda parte de la prueba, tache con una línea horizontal. No utilice líquido corrector (Tippex) en ninguna parte de la prueba.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y VALORACIÓN

- La prueba se calificará de 0 a 10 puntos. Para superarla deberá obtener una puntuación de al menos 5 puntos y **haber aprobado las dos partes de las que consta el examen.**
- La parte A (prueba objetiva): se valorará de 0 a 7 puntos. Para superarla el aspirante deberá obtener una calificación de al menos 3,5 puntos. **Es requisito previo su superación para valorar la parte B.** La parte A consta de 50 preguntas y para su calificación se seguirá el siguiente criterio: en cada una de las preguntas, cada acierto equivale a 0,14 y cada error a -0,07. Las preguntas no respondidas no puntúan.
- La parte B (parte práctica): se valora de 0 a 3 puntos, para superarla el aspirante deberá obtener una calificación de al menos 1,5 puntos. Consta de un supuesto práctico y las cuestiones que han de elaborarse sobre el mismo. Las faltas de ortografía penalizan -0,1 puntos cada una no repetida hasta un máximo de 1 punto.

CALIFICACIÓN**CONTENIDO DE LA PRUEBA:****PARTE A: PRUEBA OBJETIVA**

1. ¿Qué autor define el juego como una actividad libre que sigue reglas obligatorias y se desarrolla en un espacio y tiempo separados de la vida cotidiana?

- a) Lev Vygotski, al considerar que la situación imaginaria crea nuevas necesidades en el niño.
- b) Johan Huizinga, al describir el juego como un sistema cerrado, voluntario y con normas propias.
- c) Edouard Claparède, al entender el juego como una forma de compensar deseos no satisfechos en la realidad.

2. ¿Cuál es el carácter principal de las actividades de animación programadas en los servicios de atención temprana?

- a) Preventivo y globalizador.
- b) Asistencial y clínico.
- c) Compensatorio y provisional.

3. Según la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, ¿qué hito evolutivo pone de manifiesto la aparición de la imitación diferida en los primeros años de vida?

- a) La repetición inmediata de acciones observadas para consolidar esquemas motores mediante la experiencia directa.
- b) La capacidad de reproducir conductas observadas dentro de situaciones de interacción social y juego compartido.
- c) La capacidad de evocar y representar mentalmente personas, objetos o acciones ausentes, dando inicio a la función simbólica.

4. ¿Qué norma constituye el marco legal vigente de la Unión Europea en materia de seguridad de los juguetes, incluyendo límites específicos para juguetes sonoros y restricciones sobre sustancias químicas?

- a) Directiva 88/378/CEE del Consejo.
- b) Normativa EN 71 del Comité Europeo de Normalización.
- c) Directiva 2009/48/CE del Parlamento Europeo y del Consejo.

5. Según los principios de la educación inclusiva desarrollados por Mel Ainscow y Susan Stainback, ¿qué criterio debe orientar el diseño de una actividad lúdica en el aula ordinaria para favorecer la inclusión del alumnado con NEAE?

- a) Adaptar el entorno, los materiales y la dinámica de juego para favorecer la participación y el aprendizaje de todo el alumnado.
- b) Incorporar apoyos específicos que permitan al alumnado con NEAE realizar la actividad de manera ajustada a sus necesidades individuales.
- c) Diseñar actividades diferenciadas y altamente estructuradas para garantizar el logro individualizado de los objetivos previstos.

6. En la evaluación mediante observación sistemática, ¿qué aspecto distingue técnicamente una lista de control de una escala de estimación?

- a) El enfoque de evaluación: la primera se centra en el proceso y la segunda en el resultado obtenido.
- b) El nivel de graduación del registro: la primera verifica la presencia o ausencia de la conducta y la segunda valora su frecuencia o intensidad.
- c) El grado de planificación: la primera permite registros abiertos y la segunda requiere categorías previamente definidas.

7. ¿Qué tipo de juego describe mejor aquellas conductas motrices basadas en persecuciones, forcejeos y simulacros de lucha que se desarrollan de manera voluntaria, recíproca y acompañadas de señales de disfrute compartido?

- a) Juego turbulento, con elevada activación motriz y procesos de autorregulación entre iguales.
- b) Juego socio-dramático, centrado en la representación simbólica de roles y situaciones sociales.
- c) Juego de ejercicio, basado principalmente en la repetición funcional de acciones motoras simples.

8. En el diseño de un proyecto de intervención lúdico-recreativa, ¿qué fase permite ajustar la propuesta a las características y necesidades reales del grupo?

- a) La definición de la metodología y de las actividades más adecuadas para favorecer la participación del grupo.

b) El análisis inicial del grupo y del entorno (diagnóstico), identificando necesidades, recursos y características de los participantes.

c) La selección de materiales y recursos lúdicos acordes a la edad y a los intereses generales del grupo.

9. En una actividad lúdica con materiales reciclados o de elaboración propia, ¿qué criterio debe garantizar el educador para cumplir con las condiciones básicas de seguridad infantil?

a) La seguridad de los materiales en relación con su composición, resistencia y tamaño de uso.

b) La existencia de una certificación equivalente al marcado CE emitida por el centro educativo.

c) La consideración pedagógica del recurso como material exento de normativa aplicable a juguetes comerciales.

10. Durante una observación en un aula de lactantes, un bebé de 8 meses golpea repetidamente un sonajero contra la trona y continúa realizando la acción tras percibir el sonido que produce. Según la clasificación ESAR, esta conducta lúdica corresponde a:

a) Un juego de ejercicio basado en la repetición funcional de acciones que generan efectos sensoriales.

b) Un juego de exploración orientado al descubrimiento de relaciones de causalidad mediante la manipulación de objetos.

c) Un juego simbólico inicial relacionado con la atribución funcional de significados a los objetos.

11. ¿Qué autor sostiene que el juego no se define por la actividad realizada, sino por la manera en que el niño se relaciona con la realidad durante dicha actividad?

a) Edouard Claparède.

b) Lev Vygotski.

c) Jean Piaget.

12. En un taller de animación infantil, ¿qué actuación caracteriza mejor el papel del educador como animador sociocultural?

a) Coordinar recursos y propuestas para favorecer la continuidad de la participación grupal.

b) Organizar dinámicas dirigidas para favorecer hábitos de convivencia y cooperación.

c) Dinamizar situaciones lúdicas promoviendo participación e iniciativa del grupo.

13. En la evolución del juego funcional o de ejercicio, ¿qué diferencia existe entre las reacciones circulares secundarias y las terciarias dentro del estadio sensoriomotor?

a) Las secundarias se centran en el propio cuerpo, mientras que las terciarias se orientan al lenguaje.

b) Las secundarias reproducen acciones observadas, mientras que las terciarias incorporan simbolización.

c) Las secundarias repiten un efecto interesante descubierto por azar, mientras que las terciarias introducen variaciones para experimentar nuevos resultados.

14. Varios niños juegan a los médicos en el aula: uno asume el papel de doctor, otro el de paciente y ambos coordinan acciones y diálogos dentro de una misma situación ficticia. ¿Qué característica define específicamente esta situación como juego sociodramático frente al juego simbólico individual?

- a) La reproducción más fiel de situaciones cotidianas mediante acciones simbólicas compartidas.
- b) La coordinación de roles y la construcción conjunta de una situación imaginaria.
- c) El uso convencional y funcionalmente más elaborado de los objetos de juego.

15. Según Mel Ainscow (1999), ¿qué principio resulta esencial para avanzar hacia una educación inclusiva?

- a) Diseñar adaptaciones curriculares individualizadas para el alumnado con necesidades específicas (NEAE).
- b) Organizar apoyos especializados externos para atender las dificultades del alumnado dentro de aulas específicas.
- c) Detectar y eliminar las barreras al aprendizaje y la participación presentes en el contexto escolar.

16. En el proceso de evaluación de un proyecto lúdico, ¿qué elemento técnico permite tomar decisiones de mejora y reajustar la intervención educativa durante su desarrollo?

- a) El análisis de la información recogida mediante la observación sistemática y otros instrumentos de seguimiento del proceso.
- b) La revisión del grado de participación, motivación y satisfacción mostrado por el grupo durante las actividades.
- c) La comparación final entre los objetivos previstos, las actividades realizadas y los recursos utilizados en el proyecto.

17. Durante el segundo año de vida se manifiesta una fase de transición denominada juego presimbólico. ¿Qué hito evolutivo caracteriza técnicamente este nivel?

- a) La aplicación de esquemas conocidos a objetos fuera de su contexto real, sin sustitución simbólica.
- b) La imitación de conductas del adulto bajo reglas motrices simples.
- c) La repetición de acciones exploratorias con variaciones intencionadas para comprobar la causalidad.

18. En la fase de diagnóstico de un proyecto lúdico-recreativo, y siguiendo las aportaciones de Víctor del Toro, ¿qué elemento resulta esencial para garantizar la adecuación de la intervención?

- a) Organización de recursos técnicos y previsión funcional de materiales disponibles.
- b) Definición de criterios metodológicos comunes y selección de dinámicas transferibles.

c) Análisis del contexto y detección de necesidades del colectivo.

19. Antes de incorporar un juguete al aula de 1-2 años, ¿qué comprobación debe realizar prioritariamente el educador o educadora infantil desde el punto de vista de la seguridad infantil?

- a) Analizar si el juguete favorece diferentes formas de exploración y si se ajusta al momento evolutivo del grupo.
- b) Revisar el etiquetado y comprobar que cumple la normativa de seguridad y la edad recomendada para su uso.
- c) Valorar la resistencia, higiene y posibilidades de manipulación del material en el contexto del aula.

20. Al evaluar una actividad de juego mediante técnicas de observación, ¿qué componente traduce un objetivo educativo en conductas concretas y evidencias directas susceptibles de ser registradas?

- a) El criterio de evaluación, por establecer las referencias e intenciones generales del proceso formativo.
- b) El registro anecdótico, por recoger de forma abierta las incidencias imprevistas del grupo.
- c) El indicador de evaluación, por concretar y describir de forma observable el aprendizaje o capacidad alcanzada.

21. ¿Qué autor sostiene, bajo un prisma biológico, que el juego infantil sirve para eliminar las funciones rudimentarias de la especie ya inútiles, propiciando el desarrollo posterior?

- a) Karl Groos con su teoría del preejercicio o ejercicio preparatorio.
- b) Stanley Hall a través de su teoría de la recapitulación o atavismo.
- c) Moritz Lazarus mediante la teoría de la relajación y el descanso.

22. Dos niños de 2 a 3 años juegan en la cocinita: uno habla por un teléfono de juguete y otro prepara “sopa”. Comparten espacio y materiales, pero no coordinan acciones. Según la evolución social del juego infantil, esta situación corresponde a:

- a) Un juego simbólico de carácter paralelo con primeras aproximaciones sociales.
- b) Una forma inicial de juego cooperativo.
- c) Una transición hacia el juego asociativo con interacción todavía poco estructurada.

23. Según la teoría evolutiva de J. Piaget, ¿qué hito marca la transición evolutiva desde las formas de juego puramente funcional hacia la emergencia del juego simbólico?

- a) La consolidación de la función semiótica y de la capacidad de representación al final del periodo sensoriomotor.

- b) La aparición de las operaciones concretas que permiten la reversibilidad y la descentración cognitiva.
- c) El inicio del pensamiento intuitivo basado en la percepción directa y la ausencia de mediación simbólica.

24. ¿Qué instrumento se emplea específicamente para analizar y evaluar las características técnicas, funcionales y pedagógicas de los juguetes infantiles?

- a) El sistema ESAR de clasificación psicopedagógica del juego y materiales lúdicos.
- b) El método AIJU de análisis y evaluación de juguetes y materiales lúdicos.
- c) El modelo de organización lúdica basado en áreas de experiencia y Desarrollo infantil.

25. En una propuesta de juego orientada a favorecer la coeducación y reducir estereotipos de género, ¿qué intervención resulta más adecuada desde el punto de vista metodológico?

- a) Adaptar las dinámicas y normas del juego para diversificar roles y formas de participación.
- b) Establecer turnos equilibrados y participación rotativa en todos los espacios de juego.
- c) Sustituir los materiales simbólicos por recursos lúdicos de carácter neutro y no diferenciado.

26. ¿Qué elemento permite que una ficha de actividad funcione también como instrumento de evaluación educativa?

- a) La definición de criterios observables para valorar el grado de logro de los aprendizajes previstos.
- b) La anticipación de posibles intervenciones docentes durante el desarrollo de la actividad.
- c) La secuenciación detallada de tareas, materiales y tiempos de realización.

27. En el "Rincón de la Casita" (aula de 3 años), una niña utiliza un bloque de madera como si fuera un teléfono para simular una conversación. Desde la perspectiva cognitiva del juego simbólico, ¿qué implicación evolutiva se manifiesta en esta conducta?

- a) El paso del pensamiento intuitivo al operacional mediante la asimilación de reglas colectivas implícitas.
- b) La capacidad de disociar el signifiante del significado, permitiendo la sustitución de objetos y la evocación de realidades ausentes.
- c) La consideración de esquemas reflejos y de conductas de preejercicio orientadas a la adaptación al entorno físico.

28. En un proyecto de animación infantil se plantea el juego como eje metodológico de las actividades. ¿Qué enfoque fundamenta esta elección desde una perspectiva educativa centrada en el desarrollo infantil?

- a) El juego favorece experiencias de interacción, exploración y construcción de aprendizajes significativos durante la infancia.
- b) El juego incrementa la motivación y facilita la incorporación progresiva de contenidos y normas sociales.
- c) El juego contribuye al entrenamiento de capacidades funcionales necesarias para etapas posteriores del desarrollo.

29. En la selección de juguetes y materiales para el aula de 2-3 años, ¿qué criterio pedagógico debe priorizarse para favorecer el aprendizaje infantil?

- a) Favorecer la exploración, la manipulación y la interacción autónoma durante el juego.
- b) Garantizar el cumplimiento de las condiciones de seguridad, higiene y resistencia del material.
- c) Incorporar materiales con abundantes estímulos visuales y sensoriales para mantener la atención del grupo.

30. Según las aportaciones de Donald Winnicott, ¿qué aspecto da al juego un valor especial como herramienta de observación en Educación Infantil?

- a) La posibilidad de observar la relación del niño con los demás y su expresión emocional.
- b) La capacidad del juego para reflejar el desarrollo emocional y posibles dificultades evolutivas.
- c) La función del juego en la organización progresiva de la conducta y la autorregulación.

31. ¿Qué afirmación describe mejor la evolución del juego y la interacción social infantil hacia los 3 años?

- a) El juego simbólico se caracteriza principalmente por actividades individuales sin apenas interacción con otros niños.
- b) El juego cooperativo con reglas compartidas se convierte en la forma predominante de interacción lúdica.
- c) En el juego asociativo los niños interactúan y comparten materiales, aunque la actividad todavía no se organiza en torno a un objetivo común.

32. Si un educador incorpora los “Bits de Inteligencia” en una dinámica lúdica de asociación rápida mediante tarjetas visuales, ¿qué capacidad se estimula de forma prioritaria?

- a) La coordinación motriz fina y la categorización manipulativa de estímulos visuales.
- b) La rapidez perceptiva y la atención selectiva ante estímulos breves y secuenciados.
- c) La representación simbólica a través de la interpretación imaginativa de imágenes.

33. En Educación Infantil, ¿qué efecto educativo se asocia principalmente al juego libre o poco dirigido?

- a) El desarrollo de respuestas creativas y formas diversas de resolver situaciones durante el juego.
- b) La consolidación de hábitos de actuación mediante dinámicas previamente estructuradas.
- c) La adquisición de aprendizajes específicos a través del uso funcional de materiales concretos.

34. Según la concepción del juego desarrollada por J. Huizinga, ¿qué característica resulta esencial para considerar una actividad verdaderamente lúdica?

- a) La participación en una actividad organizada mediante normas y objetivos que orientan la acción del grupo.
- b) La realización de una actividad libremente aceptada, desarrollada dentro de unos límites espaciotemporales y con valor en sí misma.
- c) La posibilidad de modificar continuamente las reglas y los espacios de juego según los intereses inmediatos de los participantes.

35. Desde el enfoque histórico-cultural de LevVygotski, ¿qué aspecto explica que el juego favorezca el desarrollo psicológico infantil?

- a) La reorganización de la realidad a partir de las estructuras cognitivas que el niño ya posee.
- b) La canalización de necesidades no satisfechas mediante situaciones de sustitución y compensación simbólica.
- c) La creación de situaciones imaginarias que permiten al niño actuar y pensar por encima de su nivel habitual de desarrollo.

36. En la evaluación procesual de un proyecto de intervención lúdica, ¿qué aporta principalmente la observación sistemática durante el desarrollo de las actividades?

- a) Información sobre la evolución de la participación y las interacciones del grupo a lo largo del proceso.
- b) Evidencias organizadas que permiten valorar el desarrollo de la intervención y orientar posibles ajustes.
- c) Datos relacionados con la distribución de tareas y la adecuación de la dinámica grupal prevista.

37. Un niño de 5 años participa en un juego de mesa y considera que las reglas pueden modificarse si todos los jugadores están de acuerdo. Según Jean Piaget, ¿en qué fase de la conciencia de la regla se encuentra?

- a) La regla se entiende como una norma fija que debe respetarse siempre.
- b) La regla se sigue principalmente por imitación y participación en el juego.
- c) La regla comienza a interpretarse como un acuerdo modificable entre jugadores.

38. ¿Qué autora desarrolló específicamente la propuesta educativa denominada “Cesto de los Tesoros” para favorecer la exploración sensorial en bebés?

- a) Elinor Goldschmied.
- b) Maria Montessori.
- c) Emmi Pikler.

39. En la planificación de actividades lúdicas, ¿qué característica deben tener los objetivos didácticos para ajustarse a un enfoque educativo centrado en el desarrollo infantil?

- a) Describir las acciones y tareas que se espera realizar durante la actividad propuesta.
- b) Expresar aprendizajes y capacidades que se desarrollen a través de la experiencia lúdica.
- c) Establecer criterios organizativos relacionados con materiales, espacios y tiempos de intervención.

40. Según Jiménez Iglesias, ¿qué función cumple la observación sistemática dentro de los proyectos lúdicos?

- a) Identificar indicadores evolutivos y posibles dificultades a partir de la conducta lúdica observada.
- b) Analizar la participación y la adaptación del grupo para reorganizar las dinámicas de intervención.
- c) Registrar de manera continuada las actividades realizadas para comprobar el cumplimiento de la planificación prevista.

41. ¿Qué autor clasifica los juegos infantiles en función de la actitud del niño ante el juego, distinguiendo entre "juegos reglados" y "juegos no reglados"?

- a) Jean Chateau, basándose en la autoafirmación a través del esfuerzo.
- b) Henri Wallon, enfocándolo como una necesidad motriz y biológica.
- c) Karl Groos, defendiéndolo como un preejercicio para la vida adulta.

42. Cuando un docente de Educación Infantil interviene en el juego libre ofreciendo ayudas que reduce progresivamente a medida que el niño gana autonomía, ¿qué principio psicopedagógico refleja principalmente esta actuación?

- a) La creación de situaciones que favorecen la reorganización del pensamiento del niño.
- b) La mediación educativa mediante ayudas ajustadas al proceso de aprendizaje.
- c) La utilización del juego como medio de expresión y equilibrio emocional.

43. Según la psicología evolutiva, ¿qué hito define la transición del juego de ejercicio o simbólico hacia el juego de reglas socializado?

- a) El abandono del egocentrismo cognitivo y la subordinación de la acción a un código normativo compartido.
- b) La sustitución completa de los objetos reales por representaciones mentales abstractas.
- c) La aparición de la intencionalidad lúdica orientada exclusivamente a la obtención de una ganancia material.

44. ¿Qué autor/a incluye los "juguetes proyectados" dentro de su propuesta de clasificación del material lúdico infantil centrada en la expresión simbólica y emocional infantil?

- a) Denise Garon.
- b) Martha Glanzer.
- c) Karl Bühler.

45. Según el currículo establecido en el Decreto 94/2008 y la evolución del juego simbólico descrita por Jean Piaget, ¿en qué momento evolutivo la conducta del niño o la niña se transforma en "lúdica" debido a la intervención de la ficción?

- a) Cuando el niño se distancia de la realidad para realizar una inmersión en un mundo fantástico o "como si".
- b) Durante el estadio sensoriomotor, mediante la repetición de reacciones circulares primarias.
- c) En el momento en que el niño imita acciones adultas de forma literal para adaptarse al entorno.

46. Según la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, ¿qué estructura lúdica caracteriza la conducta de un niño de 18 meses que modifica y repite acciones sobre los objetos para comprobar variaciones en los efectos inmediatos?

- a) Actividad lúdica basada en combinaciones sensorio-motoras interiorizadas y orientadas a la representación anticipada de la acción.
- b) Juego funcional sustentado en la experimentación activa, exploración causal y repetición de esquemas de acción en el entorno.
- c) Conducta lúdica centrada en la coordinación de acciones reversibles y en la organización operatoria de las relaciones espaciales simples.

47. De acuerdo con la clasificación ESAR, un niño de 4 años organiza una situación ficticia en la que prepara comida, cuida a un muñeco y reproduce conversaciones familiares. ¿Qué dimensión lúdica predomina en esta actividad?

- a) La repetición funcional de acciones orientadas al descubrimiento de efectos y propiedades de los objetos.
- b) La representación compartida o individual de situaciones y papeles inspirados en experiencias cotidianas.
- c) La organización de elementos y materiales para obtener una estructura estable y coordinada.

48. ¿Cómo se clasifican aquellas propuestas lúdicas que requieren una participación muy focalizada durante un tiempo limitado y un alto grado de implicación por parte de quienes juegan?

- a) Actividades lúdicas de dinamización gradual y ritmo extensivo.
- b) Actividades recreativas de estimulación flexible y desarrollo acumulativo.
- c) Actividades lúdicas de carácter intensivo o de práctica concentrada.

49. ¿Qué diferencia principal existe entre las teorías biológicas del juego de Spencer y Stanley Hall?

- a) Spencer entiende el juego como descarga de energía sobrante, mientras que Hall lo relaciona con la repetición de conductas primitivas de la especie.

b) Spencer considera el juego un entrenamiento para la vida adulta, mientras que Hall lo interpreta como una actividad de descanso y recuperación.

c) Spencer explica el juego como una forma de adaptación social, mientras que Hall lo relaciona con la expresión emocional infantil.

50. Según la teoría de Donald Winnicott, ¿qué función desempeña el objeto transicional en el desarrollo infantil y el juego?

a) Sustituir la intervención del adulto en situaciones de inseguridad o conflicto.

b) Ayudar al niño a pasar de su mundo interno a la realidad exterior.

c) Introducir las primeras normas compartidas en las situaciones de juego colectivo.

DATOS DEL ALUMNO			FIRMA
APELLIDOS:			
Nombre:	D.N.I. / N.I.E.	Fecha:	

PARTE B: PRUEBA PRÁCTICA

Trabajas como educador/a y tutor/a del aula de 2-3 años de la Escuela Infantil Pública "Carricoche". El grupo está formado por 16 niños y niñas (9 niñas y 7 niños). La propuesta pedagógica del centro se fundamenta en los principios de la escuela activa, considerando el juego como eje globalizador del aprendizaje.

Entre las características del grupo se encuentra Martina, alumna con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) derivadas de un Retraso Global del Desarrollo, que presenta dificultades en el lenguaje expresivo, menor iniciativa en el juego y necesidad de apoyo para mantener la atención focalizada.

Con el objetivo de favorecer la exploración, la experimentación y el descubrimiento autónomo de las propiedades de los objetos, diseña una **Situación de Aprendizaje** basada en la metodología del **Juego Heurístico**, dirigida a este grupo aula durante el segundo trimestre.

Desarrolla la propuesta incluyendo de forma explícita:

- Contextualización y justificación.
- Fundamentación teórica y curricular.
- Diseño de la situación de aprendizaje.
- Papel del educador y atención a las diferencias individuales.
- Evaluación.

