

PROGRAMACIÓ I AVALUACIÓ D'ACTIVITATS LÚDIQUES

1. Introducció La programació i avaluació de les activitats lúdiques és fonamental en l'àmbit de l'educació infantil, ja que permet ajustar les propostes educatives a les necessitats i característiques dels infants. Aquest document guia els passos per elaborar una programació detallada d'una activitat lúdica i els criteris per avaluar-ne l'eficàcia.

2. Programació de l'activitat lúdica La programació ha d'incloure els següents apartats:

2.1. Dades Generals

- Nom de l'activitat.
- Destinataris (edat, característiques del grup).
- Durada.
- Espai on es desenvoluparà.
- Materials necessaris.

2.2. Objectius

- Definir els objectius d'aprenentatge i desenvolupament a assolir amb l'activitat.

2.3. Metodologia

- Explicació del tipus de joc (simbòlic, de construcció, de taula, de moviment, etc.).
- Rol de l'educador/a.
- Intervenció i adaptacions si s'escau.

2.4. Desenvolupament

- Explicació pas a pas de com es durà a terme l'activitat.
- Estratègies per motivar la participació.
- Possibles adaptacions segons el desenvolupament del grup.

3. Avaluació i Observació de l'Activitat

3.1. Instruments d'Observació L'educador/a ha de seleccionar els instruments més adequats per valorar la participació i el desenvolupament dels infants durant l'activitat:

- **Diari:** registre de situacions rellevants.
- **Anecdolari:** descripció de fets concrets observats.
- **Llista de control:** registre de conductes presents o absents.
- **Escales d'estimació:** valoració quantitativa o qualitativa d'aspectes concrets.

3.2. Planificació del Procés d'Observació

- Quins aspectes es volen observar?
- Qui farà l'observació?
- Quan es durà a terme?
- Com es registrarà la informació?

4. Aplicació Pràctica Cada alumne haurà de dissenyar una activitat lúdica seguint l'estructura proposada, seleccionant els instruments d'avaluació i justificant la seva elecció.

Aquesta programació servirà com a eina per millorar la qualitat educativa a través de l'observació i l'anàlisi del joc infantil.