

PEGATINA

Responda á pregunta, seleccionada polo Tribunal das 3 posibles que figuran neste exercicio, podendo contestar nun máximo de 2 folios (4 caras):

1. Planifica unha actividade para o Día da Paz. Sinala obxectivos, contidos e actividades concretas para o traballo previo (unha semana) como para o día concreto de realizar a actividade (a actividade terá unha duración de hora e media). As nenas e nenos teñen idades comprendidas entre 3 e 10 anos.
2. Realiza a programación dunha actividade para o Día internacional contra a violencia de xénero sinalando o obxectivo xeral e específico, descrición da actividade e avaliación da mesma.(A actividade terá unha duración de 2 horas). As nenas e nenos teñen idades comprendidas entre 3 e 10 anos.
3. Elabora unha programación sobre o outono sinalando a metodoloxía, as actividades propostas, cronograma e a súa avaliación. As nenas e nenos teñen idades comprendidas entre 3 e 10 anos.

PEGATINA

TEST: (Sinale cun círculo a resposta que considere correcta)

PREGUNTAS:

1.- Que é un xogo de comunicación?

- a) Dinámicas de presentación informal dun grupo no inicio dunha actividade.
- b) Técnicas que buscan estimular a comunicación entre os/as participantes e tentan romper a unidireccionalidade da comunicación verbal no grupo na que normalmente se establecen uns papeis moi determinados.
- c) Ningunha das dúas respostas é correcta.

2.- Un/a monitor/a debe:

- a) Potenciar as relacións en grupo.
- b) É un traballador con función dinamizadora.
- c) Ambas respostas son correctas.

3.- Na elaboración de programas:

- a) É fundamental coñecer os recursos humanos, materiais e económicos.
- b) É importante coñecer só os recursos humanos.
- c) Non é importante coñecer ningún tipo de recurso.

4.- A observación do xogo permite coñecer os progresos dos/as menores:

- a) O seu desenvolvemento social, motor, afectivo, psíquico e emocional.
- b) O seu desenvolvemento afectivo, social e cognitivo.
- c) O seu desenvolvemento, motor, afectivo, social e psíquico.

5.- No momento de programar é importante seguir o esquema:

- a) Plan programa proxecto.
- b) É importante saber improvisar.
- c) Non hai ningún tipo de esquema.

6.- Ao finalizar as actividades é importante :

- a) Facer unha avaliación se hai tempo.
- b) Facer unha avaliación o máis obxectiva posible de maneira inmediata.
- c) Facer unha avaliación dependendo do éxito conseguido.

7.- Unha ludoteca:

- a) É un equipamento con profesionais, cun proxecto específico a través do xogo e do xoguete.
- b) É un recinto para xogar os/as nenos/as.
- c) É unha instalación privada para xogar os/as nenos/as.

8.- Xogo simbólico:

- a) Non se organiza de acordo con estereotipos de xénero.
- b) Dáse no período sensoriomotor.
- c) Permite aos nenos explorar aspectos da realidade que lles preocupan.

9.- As clasificacións dos xogos:

- a) Hai moitas clasificacións de xogos.
- b) Non hai clasificacións de xogos.
- c) Empézase a facer clasificacións de xogos.

10.- A metodoloxía que se debe utilizar nunha ludoteca debe estar baseada en:

- a) O xogo dirixido, os talleres, os espazos.
- b) A liberdade, os espazos o tempo e as actividades.
- c) O xogo dirixido, os talleres, os espazos e as actividades.

PREGUNTAS DE RESERVA:

11.- Piaget considera que para avaliar adecuadamente o nivel de desenvolvemento do/a neno/a hai que analizar:

- a) Non só o seu desenvolvemento actual senón tamén o seu desenvolvemento potencial
- b) O desenvolvemento das operacións lóxico-matemáticas
- c) Se adquiriu ou non a teoría da mente.

12.- Para desenvolver o seu traballo dentro do grupo o/a monitor/a:

- a) Non ten porque integrarse no grupo.
- b) O monitor/a ten que coñecer as etapas de formación dun grupo.
- c) Non ten que ter flexibilidade co grupo.

13.- Das seguintes, cal é unha dinámica de comunicación?:

- a) O globo sonda.
- b) O rumor.
- c) Ningunha das dúas.

14.- Os espazos que se aconsellan para as ludotecas son:

- a) Psicomotores, simbólico, debuxo, quebracabezas taller para actividades plásticas
- b) Psicomotores, simbólico, construcións, lectura, taller para actividades plásticas
- c) Psicomotores, simbólico, construcións, puzzles, taller para actividades plásticas

15.- Que significan as siglas ESAR?:

- a) Xogo de exercicio, simbólico, social e de regras
- b) Xogo de exercicio, simbólico, de armar e de regras
- c) Xogo específico, simbólico, de construción e de regras.