

PEGATINA

Responda a la pregunta, seleccionada por el Tribunal de las 3 posibles que figuran en este ejercicio, pudiendo contestar en un máximo de 2 folios (4 caras):

1. Planifica una actividad para el Día de la Paz. Señala objetivos, contenidos y actividades concretas para el trabajo previo (una semana) como para el día específico para realizar la actividad (la actividad tendrá una duración de hora y media). Las niñas y niños tienen edades comprendidas entre 3 y 10 años.
2. Realiza la programación de una actividad para el Día internacional contra la violencia de género señalando el objetivo general y específico, descripción de la actividad y evaluación de la misma. (La actividad tendrá una duración de 2 horas) Las niñas y niños tienen edades comprendidas entre 3 y 10 años.
3. Elabora una programación sobre el otoño señalando la metodología, las actividades propuestas, cronograma y su evaluación. Las niñas y niños tienen edades comprendidas entre 3 y 10 años.

PEGATINA

TEST: (Señale con un círculo la respuesta que considere correcta)

PREGUNTAS:

1.- Que es un juego de comunicación?:

- a) Dinámicas de presentación informal de un grupo en el inicio de una actividad.
- b) Técnicas que buscan estimular la comunicación entre los/las participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.
- c) Ninguna de las dos respuestas es correcta.

2.- Un/a monitor/a debe:

- a) Potenciar las relaciones en grupo.
- b) Es un trabajador/a con función dinamizadora.
- c) Ambas respuestas son correctas.

3.- En la elaboración de programas:

- a) Es fundamental conocer los recursos humanos, materiales y económicos.
- b) Es importante conocer sólo los recursos humanos.
- c) No es importante conocer ningún tipo de recurso.

4.- La observación del juego permite conocer los progresos de los/as menores:

- a) Su desarrollo social, motor, afectivo, psíquico y emocional.
- b) Su desarrollo afectivo, social y cognitivo.
- c) Su desarrollo motor, afectivo, social y psíquico.

5. En el momento de programar es importante seguir el esquema:

- a) Plan programa proyecto.
- b) Es importante saber improvisar.
- c) No hay ningún tipo de esquema.

6. Al finalizar las actividades es importante:

- a) Hacer una evaluación si da tiempo.
- b) Hacer una evaluación lo más objetiva posible de manera inmediata.
- c) Hacer una evaluación dependiendo del éxito conseguido.

7. Una ludoteca:

- a) Es una equipación con profesionales, con un proyecto específico a través del juego y del juguete.
- b) Es un recinto para jugar los/las niños/as.
- c) Es una instalación personal para jugar los/las niños/as

8. El juego simbólico:

- a) No se organiza de acuerdo con estereotipos de género.
- b) Se da en el período sensoriomotor.
- c) Permite a los niños explorar aspectos de la realidad que les preocupan.

9. Las clasificaciones de los juegos:

- a) Hay muchas clasificaciones de juegos.
- b) No hay clasificaciones de juegos.
- c) Se empieza a hacer clasificaciones de juegos

10. La metodología que se debe utilizar en una ludoteca debe estar basada en:

- a) El juego dirigido, los talleres, los espacios.
- b) La libertad, los espacios el tiempo y las actividades.
- c) El juego dirigido, los talleres, los espacios y las actividades.

PREGUNTAS DE RESERVA:

11.- Piaget considera que para evaluar adecuadamente el nivel de desarrollo del/a niño/la hay que analizar:

- a) No sólo su desarrollo actual sino también su desarrollo potencial
- b) El desarrollo de las operaciones lógico-matemáticas
- c) Se adquirió o no la teoría de la mente.

12.- Para desarrollar su trabajo dentro del grupo el/la monitor/a:

- a) No tiene porque integrarse en el grupo.
- b) El monitor tiene que conocer las etapas de formación de un grupo.
- c) No tiene que tener flexibilidad con el grupo.

13.-De las siguientes, cuál es una dinámica de comunicación?:

- a) El globo sonda.
- b) El rumor.
- c) Ninguna de las dos.

14.-Los espacios que se aconsejan para las ludotecas son:

- a) Psicomotores, simbólico, dibujo, puzle, taller para actividades plásticas.
- b) Psicomotores, simbólico, construcciones, lectura, taller para actividades plásticas.
- c) Psicomotores, simbólico, construcciones, puzles, taller para actividades plásticas.

15.-Que significan las siglas ESAR?:

- a) Juego de ejercicio, simbólico, social y de reglas
- b) Juego de ejercicio, simbólico, de armar y de reglas
- c) Juego específico, simbólico, de construcción y de reglas.