



## PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

**CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: EDUCACIÓN INFANTIL**

**Código:SSC322\_3 NIVEL: 3**

### CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LOS TRABAJADORES Y TRABAJADORAS

#### UNIDAD DE COMPETENCIA

**“UC1030\_3: Promover e implementar situaciones de juego  
como eje de la actividad y del desarrollo infantil.”**

#### LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC1030\_3: Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil.”.

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:



### INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Cada **actividad profesional principal (APP)** se compone de **varias actividades profesionales secundarias (APS)**.

Lea atentamente cada APP y a continuación sus APS. En cada APS marque con una cruz el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de las APS. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora

<b>APP1: Obtener la información del contexto en el que se va a realizar la intervención.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS1.1: Analizar proyectos de intervención educativa donde los juegos y juguetes estén adaptados a las características de los niños y las niñas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.2: Analizar el momento evolutivo en el que se encuentran los niños objeto de la intervención para programar juegos que favorezcan su desarrollo integral.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.3: Elaborar guías de observación para evaluar el desarrollo integral de los niños y las niñas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS1.4: Analizar diferentes situaciones de juego infantil.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>APP2: Programar actividades para el desarrollo integral del niño y la niña que tengan como eje vertebrador el juego.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS2.1: Seleccionar juegos y juguetes según los objetivos propuestos, adecuados a las características y necesidades de los niños y las niñas, que no reproduzcan estereotipos sexistas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.2: Favorecer agrupamientos mixtos en los juegos programados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.3: Establecer pautas metodológicas en los distintos juegos que favorezcan el desarrollo integral de los niños y de las niñas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.4: Programar situaciones de juego que favorezcan la creatividad y la autonomía de los niños y niñas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.5: Programar actividades cuyo eje vertebrador sea el juego y el juguete para conseguir los objetivos propuestos atendiendo a los criterios de: momento evolutivo, espacios, número de participantes, capacidades que desarrollan, relaciones que se establecen y materiales necesarios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS2.6: Programar situaciones de juego no sexista de acuerdo a la metodología prevista.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>APP3: Asignar espacios, recursos y materiales de juego en función de las actividades a realizar.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS3.1: Establecer espacios, recursos y materiales para el juego en función del desarrollo evolutivo de las niñas y los niños.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.2: Asignar recursos y materiales de juego en función de las actividades lúdicas y las necesidades de los niños y las niñas que favorezcan su autonomía y creatividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.3: Planificar el orden y distribución espacial de los materiales lúdicos con seguridad para su correcto uso.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.4: Analizar diferentes características y tipos de juguetes que contribuyan al desarrollo del proceso evolutivo del niño y de la niña.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.5: Seleccionar juguetes en función de la edad y necesidades de los niños y las niñas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.6: Organizar el aula en función de la actividad lúdica programada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.7: Construir juegos y juguetes con distintos materiales adecuados a la edad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS3.8: Seleccionar espacios abiertos o cerrados en función de las edades de los niños y las niñas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



<b>APP4: Desarrollar actividades de juego programadas.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS4.1: Distribuir los materiales y espacios lúdicos para favorecer al máximo su utilización y aprovechamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.2: Preparar situaciones de juego de acuerdo a la metodología definida para el desarrollo integral y promoción de valores de igualdad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.3: Preparar situaciones de juego, adecuadas a las necesidades de los niños y las niñas, que generen clima de confianza y seguridad afectiva, y que potencien su creatividad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.4: Poner a las niñas y los niños en situación de actuar de acuerdo a las pautas metodológicas establecidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.5: Preparar situaciones de juego, como eje de diferentes actividades, para el desarrollo de habilidades y destrezas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS4.6: Adaptar juegos para niños y niñas con necesidades educativas específicas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>APP5: Evaluar el programa de intervención y de las propias actividades a partir del análisis de la información obtenida en la observación de la actividad lúdica.</b>	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
APS5.1: Utilizar guías de observación para recoger información referente al desarrollo integral del niño y la niña en situaciones de juego infantil.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.2: Evaluar el desarrollo de los niños y las niñas a partir del análisis de la información obtenida en la observación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
APS5.3: Inferir a través de la observación de una situación de juego la fase evolutiva del desarrollo del niño o la niña.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>