

Estándar de competencias profesionales

Promover e implementar situaciones de juego como eje de la actividad y del desarrollo infantil

Familia Profesional	Servicios Socioculturales y a la Comunidad
Nivel	3
Código	ECP1030_3
Estado	BOE
Publicación	RD 151/2022

Competencia profesional

Elementos de la competencia

EC1 Promover situaciones de juego infantil considerando las características psicoevolutivas de la niña y niño para adaptarse a sus necesidades y estimular su desarrollo integral, sin reproducir roles sexistas.

IC1.1 El comportamiento de las niñas y niños se observa en las diferentes situaciones de juego, recopilando la información resultante y teniendo en cuenta sus características psicoevolutivas.

IC1.2 Las situaciones de juego se planifican con una metodología definida como eje vertebrador de la actividad infantil, sin reproducir roles sexistas.

IC1.3 Las diferentes estrategias metodológicas lúdicas se aplican, teniendo en cuenta los objetivos de la actividad.

IC1.4 Las situaciones de juego se adaptan a las necesidades de las niñas y niños teniendo en cuenta la atención a la diversidad.

EC2 Desarrollar situaciones de juego infantil, garantizando la fundamentación pedagógica de las actividades programadas, para que sea el eje metodológico de la intervención educativa, sin reproducir estereotipos sexistas.

- IC2.1** Los juegos y juguetes a utilizar se seleccionan en función de los objetivos de la intervención educativa, adecuándolos a las características y necesidades de las niñas y niños, favoreciendo su autonomía y creatividad.
 - IC2.2** Las pautas metodológicas establecidas por el equipo profesional se adecuan, al momento evolutivo de las niñas y niños, favoreciendo su desarrollo integral.
 - IC2.3** La creatividad y autonomía en la niña y niño se facilitan en la planificación de las situaciones de juego, creando un clima de confianza y seguridad afectiva.
 - IC2.4** Las situaciones de juego infantil se organizan, favoreciendo la adquisición de destrezas y habilidades, así como una mayor autonomía y sociabilidad de la niña o niño.
 - IC2.5** Los tipos de juego se utilizan, favoreciendo la experimentación mediante los sentidos y empleando, en su caso, materiales de la vida cotidiana.
- EC3** Organizar los diferentes recursos educativos, estimulando la curiosidad de la niña y del niño, cuidando de su seguridad, para potenciar y favorecer el desarrollo del juego y la manipulación de juguetes adecuados a su momento evolutivo.
- IC3.1** Los materiales se distribuyen en el espacio al alcance de la niña y del niño potenciando su uso autónomo.
 - IC3.2** La disposición del ambiente del aula se adapta a las distintas situaciones de juego y a los materiales y juguetes utilizados promoviendo la creación de sus propios juegos.
 - IC3.3** Los juguetes se seleccionan atendiendo a los objetivos y la metodología previstos en la programación.
 - IC3.4** Los juguetes se seleccionan teniendo en cuenta las características individuales de las niñas y los niños del grupo (edad, hitos psicoevolutivos y necesidades individuales, entre otras).
 - IC3.5** Los juguetes se escogen en función de sus características, condiciones de seguridad y posibilidades de uso.

Contexto profesional

Ámbito profesional

Sectores productivos

Ocupaciones y puestos de trabajo relevantes

Medios de producción

Material informativo y divulgativo. Técnicas e instrumentos de evaluación. Fichero de actividades y de juegos y juguetes. Materiales de aula y de aire libre. Materiales didácticos (musicales, plásticos, dramatización, lúdicos, científico-recreativos, literarios, psicomotricidad, entre otros) para cada actividad, adaptado a las necesidades individuales y características de la niña o del niño. Preparación, selección, organización y supervisión de espacios y materiales para cada actividad.

Información utilizada o generada

Materiales curriculares y didácticos. Información sobre evolución y desarrollo infantil (psicológica, educativa, sociológica o médica). Bibliografía específica. Material audiovisual e informático. Documentos de trabajo. Documentación de juegos, juguetes, canciones, literatura y otros recursos. Normativa aplicable en materia de responsabilidad civil y de protección de datos. Técnicas de organización y dirección de juegos.