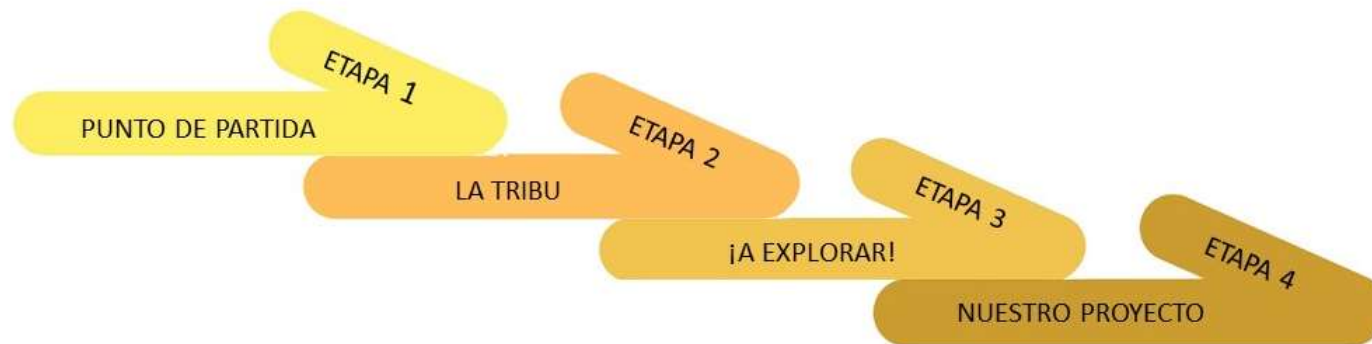


aña

Añerando - La Tribu Exploradora

Es un proyecto educativo que contribuye al desarrollo afectivo, a la gestión emocional, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia y relación social, así como al descubrimiento del entorno, de los seres vivos que en él conviven y de las características físicas y sociales del medio en el que viven, así como también la educación en valores. Favorece el proceso de adquisición de las competencias clave para el aprendizaje permanente que permite al alumnado prepararse para afrontar con éxito los retos.

El hilo conductor es el proceso de creación de una tribu en el aula cuya misión es explorar y conocer su contexto más cercano. En este proceso, el alumnado descubre sus capacidades, explora sus emociones y conoce su entorno. Al término del Proyecto, y guiados por el profesorado, los niños y niñas de infantil son capaces de generar iniciativas y llevar a cabo nuevas actividades o un nuevo proyecto, implicando a personas externas al aula, favoreciendo así el trabajo en equipo y transversal, reflejo de las capacidades emprendedoras que han desarrollado durante el Proyecto.



ETAPA	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS CLAVE	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. PUNTO DE PARTIDA	<p>LA ASAMBLEA. Es una reunión de los miembros de la tribu en la que deciden sobre sobre asuntos comunes, dan su opinión y escuchan la de los demás. Es el punto de partida del trabajo del día y favorece el establecimiento de las pautas y rutinas diarias. Además de los miembros de la tribu, puede estar integrada, también, por otras tribus del centro y/o más alumnado implicado en el Proyecto. Para favorecer esta comunicación, los participantes se colocan en círculo.</p>	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC	<p>Área I: A.1. – A.2 – A.3. – A.4. – A.6. – A.7. – A.8. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – C.1. – C.5. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – D.9. – D.10.</p> <p>Área II; A.1. – A.2. – A.3. – A.5. – A.6. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – B.6. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – C.7.</p> <p>Área III: A.1. – A.2. – A.3. – B.1. – B.2. – B.3. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – E.1. – E.2. – E.3. – E.4. – F.1. – F.2. – F.3. – F.4. – F.5. – G.1. – H.1. – H.2. – I.1. – I.4.</p>	<p>Área I: 1- 2 – 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 - 3</p> <p>Área III: 1- 2 – 3 - 5</p>	<p>Área I: 1.2 - 2.1 – 2.2 – 2.3 – 3.2 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 4.4 – 4.5</p> <p>Área II: 1.1 -1.2 – 1.5 - 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 - 2.5 – 2.6 - 3.1 – 3.2 – 3.3</p> <p>Área III: 1.1 - 1.2 - 1.3 - 2.1 - 2.2 - 3.1 - 3.2 - 3.3 - 3.5 - 3.6 - 5.1 - 5.2 - 5.3. - 5.5</p>
	<p>LA CAJA DE LAS IDEAS. Es una caja que contiene objetos, fotografías y otros elementos relacionados con las exploraciones que sirven para introducir cada actividad que la tribu va a realizar. El profesorado utiliza esos materiales para facilitar el entendimiento del alumnado y, a la vez, les motiva para que aporten más elementos que consideren de interés. Es un recurso motivador a la vez que favorece la curiosidad y creatividad de los alumnos/as.</p>	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC	<p>Área I: A.3 – A.4 – A.6 – A.7 – B.3. - C.2. – C.5.- D.8. - D.1. - D.6. - D.9 – D.9. - D.10. - D.11. - D.12.</p> <p>Área II: A.1. - A.2. - B.1. - C.1. - C.3. - C.6. - C.7.</p> <p>Área III: A.1. – A.2. – A.3. – B.1. - B.2. – B.3. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. - D.6. – D.7. – D.8. - E.1. – E.2. – E.3. – E.4. - F.1. - F.2. - F.3. – F.4. - F.5. G.1. - H.1. – H.2.</p>	<p>Área I: 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 - 3</p> <p>Área III – 1 – 2 – 3 – 4 – 5</p>	<p>Área I: 3.2 - 4.1 – 4.3 - 4.4 – 4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 2.6 – 3.1 – 3.2 – 3.3</p> <p>Área III: 1.3 -1.4 – 2.1 – 2.2 – 3.2 – 3.3 – 4.1 – 4.2 – 5.1 – 5.2 – 5.3 – 5.4 – 5.5</p>

	<p>EL KIT EXPLORADOR. Es una maleta o mochila que contiene objetos que la tribu utilizará durante sus exploraciones (lupa, prismáticos, calculadora, mapa, lápiz, cámara de fotos, bloc de notas, etc.). El alumnado reflexiona e introduce los objetos que considere necesarios.</p>	<p>CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC</p>	<p>Área I: A.1. - A.2 - A.3. - A.4. -A.5. - A.6 - A.7. - A.8. - A.9. - B.4. - B.5. - D.3. - D.4. - D.5. - D.6. - D.7. - D.8. - D.9.</p> <p>Área II; A.1. - A.2. - A.3. -A.4. - A.5.- B.1. - B.3. - B.4. - B.5. - C.1. - C.2. - C.3. - C.4. - C.5. - C.6.</p> <p>Área III: A.1. - A.2. - A.3. - B.1. - B.2. - B.4. - B.5. - B.6. - C.2. - C.3. - C.4. - C.5. - C.6. - C.7. -D.1. - D.2 - G.1. - G.2.- G.3. - H.1. - H.2. - I.1.</p>	<p>Área I: 1- 2 – 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 - 3</p> <p>Área III: 1 -3</p>	<p>Área I: 1.2 - 1.3. - 2.1 - 2.2 - 2.3 - 3.2 – 4.1 – 4.2 – 4.3 - 4.4</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.3 - 2.4 - 2.5 – 2.6 – 3.1- 3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 -1.4 – 3.1 – 3.2 – 3.3 - 3.4</p>
	<p>EL ÁRBOL. Es un recurso que se coloca en un lugar visible del aula y sirve para plasmar logros, valores y aspectos a mejorar. Cuenta con hojas, tronco y raíz, sirviendo de reflejo del trabajo llevado a cabo y para la reflexión.</p>	<p>CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC</p>	<p>Área I: A.1. - A.2 - A.3. - A.4. - A.6. - A.7. - A.8. - B.1. - B.2. - B.3. - B.4. - B.5. -C.1. - C.5. - D.1. - D.2. - D.3. - D.4. - D.5. - D.6. - D.7. - D.8. - D.9. - D.10.</p> <p>Área II; A.1. - A.2. - A.3. - A.5. - A.6. - B.1. - B.2. - B.3. - B.4. - B.5. - B.6. - C.1. - C.2. - C.3. - C.4. - C.5. - C.6. - C.7.</p> <p>Área III: A.1. - A.2. - A.3. - B.1. - B.2. - B.3. - C.1. - C.2. - C.3. - C.4. - C.5. - C.6. -D.1. - D.2. - D.3. - D.4. -D.5.- D.6. - D.7. - D.8. - E.1. - E.2. - E.3. - E.4. - F.1. -F.2. - F.3. - F.4. -F.5. - G.1. -H.1. - H.2.</p>	<p>Área I: 1- 2 – 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 - 3</p> <p>Área III: 1- 2 – 3 - 5</p>	<p>Área I: 1.2 - 2.1 – 2.2 – 2.3 – 3.2 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 4.4 – 4.5</p> <p>Área II: 1.1 -1.2 – 1.5 - 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 - 2.5 – 2.6 - 3.1 – 3.2 – 3.3</p> <p>Área III: 1.1 - 1.2 - 1.3 - 2.1- 2.2 - 3.1 - 3.2- 3.3- 3.5- 3.6- 5.1 - 5.2 - 5.3. - 5.5</p>

ETAPA	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS CLAVE	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2. LA TRIBU	ARRANCAMOS. Se introduce en el aula el hilo conductor del Proyecto La Tribu Exploradora. Se explica qué es una tribu, cómo se organiza, a qué se dedica, etc., utilizando la caja de las ideas como elemento motivador que lleve a la exploración. Además, se motiva al alumnado para la acción y el descubrimiento y se le anima a que dibuje su idea de tribu exploradora. Es el momento de que también las familias aporten elementos a la caja, participando paulatinamente en el Proyecto.	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE – CCEC	<p>Urea I: A.3. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – C.1. – C.2. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – D.9. – D.10. – D.11. D.12.</p> <p>Área II; B.1. – B.2. – B.5. – B.6.</p> <p>Área III: A.1. – A.2. – A.3. – B.1. – B.2. – B.3. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C. 5. – C.6. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – E.1. – E.2. – E.3. – E.4. – F.1. – F.2. – F.3. – F.4. – F.5. – G.1. – G.2. – G.3. – H.1. – H.2. – I.1. – I.2. – I.3. – I.4.</p>	<p>Área I: 1- 2- 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2</p> <p>Área III – 1 – 2 – 3 – 4 - 5</p>	<p>Área I: 2.1 – 2.2 – 4.1 – 4.2 – 4.3 -4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 2.3 – 2.4</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 -1.3 -1.4 – 2.1 – 2.2 – 3.1 – 3.2 – 3.3 – 3.4 -3.5 – 3.7 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.1 – 5.3 – 5.4 – 5.5</p>
	NUESTRO GRUPO. Se define la identidad de la tribu a través de la decisión del color de su tribu, el nombre, las pinturas tribales, los valores, el grito de llamada a la acción o la danza que represente al grupo.	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE – CCEC	<p>Área I: A.1. – A.2. – A.3. – A.4. – A.5. – A.6 – A.7. – A.8. – A.9. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – D.9. – D.10. – D.11. D.12.</p> <p>Área II: A.1. – A.2. – A.3. – A.4. – A.5. – A.6. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – B.6. – C.2. – C.5. – C.6.</p> <p>Área III: A.1. – A.2. – A.3. – B.1. – B.2. – B.3. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C. 5. – C.6. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – E.1. – E.2. – E.3. – E.4. – F.1. – F.2. – F.3. – F.4. – F.5. – G.1. – G.2. – G.3. – H.1. – H.2. – I.1. – I.2. – I.3. – I.4.</p>	<p>Área I: 1 – 2- 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 – 3</p> <p>Área III – 1 – 2 – 3 – 4 - 5</p>	<p>Área I: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 3.1 – 3.2 – 4.1 – 4.2 – 4.4 – 4.3 - 4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 1.5 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 2.5 – 2.6 – 3.1 – 3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 -1.3 -1.4 – 2.1 – 2.2 – 3.1 – 3.2 – 3.3 – 3.4 -3.5 – 3.6 – 3.7 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.1 – 5.2 – 5.3 – 5.4 – 5.5</p>

	<p>SOY DE LA TRIBU. Se define el sentido de pertenencia a la tribu y la asunción paulatina de responsabilidades.</p>	<p>CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC</p>	<p>Área I: A.2. - A.3. - A.4. - A.5. - A.6 – A.7. - A.8. - A.9. - B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – C.1. – C.2. - C.3. - C.4. - C.5. - D.3. - D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – D.9. – D.10. - D.11. D.12.</p> <p>Área II: A.1. - A.2. - A.3. - A.4. - A.5. - A.6. - B.1. – B.2. – B.3. - B.4. - B.5. – B.6. - C.2. - C.5. - C.6.</p> <p>Área III: A.1. – A.2. – A.3. – B.1. - B.2. – B.3. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C. 5. – C.6. -D.1. – D.2. – D.3. – D.4. –D.5.- D.6. – D.7. – D.8. - E.1. – E.2. – E.3. – E.4. - F.1. -F.2. - F.3. – F.4. -F.5. - G.1. -G.2. - G.3. - H.1. – H.2. - I.1. - I.2. - I.3. - I.4.</p>	<p>Área I: 1 – 2 - 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 - 3</p> <p>Área III – 1 – 2 – 3 – 4 - 5</p>	<p>Área I: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 3.1 – 3.2 - 4.1 – 4.2 – 4.4 - 4.3 - 4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 1.5 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 2.5 – 2.6 – 3.1 – 3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 -1.3 -1.4 – 2.1 – 2.2 – 3.1 – 3.2 – 3.3 – 3.4 -3.5 – 3.6 – 3.7 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.1 – 5.2 – 5.3 – 5.4 – 5. 5</p>
	<p>LO QUE NECESITAMOS. Se seleccionan y elaboraran los recursos que se necesitan para explorar y descubrir cosas en el centro educativo y fuera de él.</p>	<p>CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC</p>	<p>Área I: A.1. - A.2 – A.3. – A.4. -A.5. – A.6 - A.7. – A.8. – A.9. - B.4. - B.5. - D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – D.9.</p> <p>Área II; A.1. – A.2. – A.3. –A.4. - A.5.- B.1. - B.3. - B.4. - B.5. - C.1. - C.2. - C.3. - C.4. - C.5. - C.6.</p> <p>Área III: A.1. – A.2. – A.3. – B.1. - B.2. – B.4. – B.5. – B.6. – C.2. – C.3. – C.4. – C. 5. – C.6. – C.7. -D.1. – D.2 – G.1. - G.2.- G.3. - H.1. - H.2. - I.1.</p>	<p>Área I: 1 - 2 – 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 - 3</p> <p>Área III: 1 -3</p>	<p>Área I: 1.2 - 1.3. - 2.1 - 2.2 - 2.3 - 3.2 – 4.1 – 4.2 – 4.3 - 4.4</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.3 - 2.4 - 2.5 – 2.6 – 3.1- 3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 -1.4 – 3.1 – 3.2 – 3.3 - 3.4</p>

ETAPA	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS CLAVE	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3. ¡A EXPLORAR!	OTRA MANERA DE VER NUESTRA CLASE. Se utilizan los sentidos para explorar el aula.	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC	<p>Área I: A.1. - A.2 – A.3. – A.4. -A.5. – A.6 - A.7. – A.8. – A.9. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – C.1. - C.3. – C.4. – C.5. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – D.9. – D.10. – D.11. – D.12.</p> <p>Área II: A.1.- A.2. – A.3. – A.4. – A.5. – A.6. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – B.6. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – C.7.</p> <p>Área III: A.1 – A.2. - A.3. – B.1. – B.2. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – D.1. – D.2. – D.3. – D.5. – D.6. – D.7. – E.1 – E.2. - E.4. – F.1. – F.2. – F.3. – F.4. – G.1. – G.2. – G.3. – H.1. – H.2.</p>	<p>Área I: 1 – 2 – 3 – 4</p> <p>Área II: 1</p> <p>Área III: 1 – 2 – 3</p>	<p>Área I: 1.1 -1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.1 – 2.2 – 2.3. — 4.1 – 4.2</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3– 1.5 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 -2.6</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 2.1 – 3.1 - 3.2 – 3.3 -5.4</p>
	¡A EXPLORAR EL COLE! La tribu sale del aula a explorar el centro escolar.	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC	<p>Área I: A.1. - A.2 – A.3. – A.4. -A.5. – A.6 - A.7. – A.8. – A.9. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – C.1. - C.3. – C.4. – C.5. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – D.9. – D.10. – D.11. – D.12.</p> <p>Área II: A.1.- A.2. – A.3. – A.4. – A.5. – A.6. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – B.6. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – C.7.</p> <p>Área III: A.1 – A.2. - A.3. – B.1. – B.2. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – D.1. – D.2. – D.3. – D.5. – D.6. – D.7. – E.1 – E.2. – E.3. - E.4. – F.1. – F.2. – F.3. – F.4. – F.5. – G.1. – G.2. – G.3. – H.1. – H.2. – I.1. – I.2. – I.3. – I.4.</p>	<p>Área I: 1 – 2 – 3 – 4</p> <p>Área II: 1 - 2 – 3</p> <p>Área III: 1 – 2 – 3 - 4 - 5</p>	<p>Área I: 1.1 -1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.1 – 2.2 – 2.3. – 3.1 – 3.2 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 4.4 – 4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 1.5 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 -2.5 – 2.6 – 3.1 – 3.2 – 3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 – 1.3 -1.4 – 2.1 – 2.2 – 3.1 -3.2 – 3.3 - 3.4 -3.5 – 3.6 - 3.7 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.1 – 5.2 -5.3 - 5.4 -5.5</p>

	<p>¡SALIMOS FUERA! La tribu sale del centro escolar a explorar.</p>	<p>CCL – CP – STEM – CD – CC – CE – CCEC</p>	<p>Área I: A.1. - A.2 – A.3. – A.4. -A.5. – A.6 - A.7. – A.8. – A.9. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – C.1. - C.3. – C.4. – C.5. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.7. – D.8. – D.9. – D.10. – D.11. – D.12.</p> <p>Área II: A.1.- A.2. – A.3. – A.4. – A.5. – A.6. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5. – B.6. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – C.7.</p> <p>Área III: A.1 – A.2. - A.3. – B.1. – B.2. – C.1. – C.2. – C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – D.1. – D.2. – D.3. – D.5. – D.6. – D.7. – E.1 – E.2. – E.3. - E.4. – F.1. – F.2. – F.3. – F.4. – F.5. – G.1. – G.2. – G.3. – H.1. – H.2. – I.1. – I.2. – I.3. – I.4.</p>	<p>Área I: 1 – 2 – 3 – 4</p> <p>Área II: 1 -2 – 3</p> <p>Área III: 1 – 2 – 3 - 4 - 5</p>	<p>Área I: 1.1 -1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.1 – 2.2 – 2.3. – 3.1 – 3.2 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 4.4 – 4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 1.5 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 -2.5 – 2.6 – 3.1 – 3.2 – 3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 – 1.3 -1.4 – 2.1 – 2.2 – 3.1 -3.2 – 3.3 - 3.4 -3.5 – 3.6 - 3.7 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.1 – 5.2 -5.3 - 5.4 -5.5</p>
--	---	--	--	--	---

ETAPA	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS CLAVE	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4. NUESTRO PROYECTO	NUESTRO PANEL EXPLORADOR. La Tribu revive lo que ha vivido y aprendido para comenzar luego a idear nuevas actividades y nuevos proyectos	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC	<p>Área I: A.4. – A.6. – A.9. – B.1. – B.2. – B.3. – B.4. – B.5 – C.1. – C.2. – C.3. – C.5. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5. – D.6. – D.8. – D.11. – D.12.</p> <p>Área II: A.1. – A.2. – A.5. – B.1. – B.2 – B.6. – C.2. – C.3. – C.6. – C.7.</p> <p>Área III: A.1. – A.2. – A.3. – B.1. – B.2. – B.3. – C.1.- C.2.- C.3. – C.4. – C.5. – C.6. – D.1. – D.2. – D.3. – D.4. – D.5.- D.6. – D.7. – E.2. – E.3. – F.1. – G.1.- G.2. – G.3. – I.4.</p>	<p>Área I: 2 – 3 – 4</p> <p>Área II: 1- 2 – 3</p> <p>Área III: 1 – 2 – 3 - 5</p>	<p>Área I: 2.1 – 2.2 – 2.3 – 3.2 – 4.3 – 4.4 – 4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.5 – 2.1 – 2.2 - 2.3 – 2.4 – 3.1 -3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 2.1 – 2.2 – 3.1 – 3.2 – 3.3 – 5.1 -5.2 – 5.5</p>
	QUEREMOS SABER, QUEREMOS APRENDER. La tribu aborda con mayor nivel de concreción alguno de sus intereses para profundizar en ellos.	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC	<p>Área I: A – B – C – D</p> <p>Área II: A – B – C</p> <p>Área III: A – B – C – D – E – F – G – H – I</p>	<p>Área I: 1 – 2 - 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 - 3</p> <p>Área III – 1 – 2 – 3 – 4 - 5</p>	<p>Área I: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 3.1 – 3.2 - 4.1 – 4.2 – 4.3 -4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 1.5 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 2.5 – 2.6 – 3.1 – 3.2 – 3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 -1.3 -1.4 – 2.1 – 2.2 – 3.1 – 3.2 – 3.3 – 3.4 -3.5 – 3.6 – 3.7 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.1 – 5.2 – 5.3 – 5.4 – 5.5 – 5.6 – 5.7</p>
	EL NUEVO PROYECTO. Se trata de generar un nuevo proyecto fruto de la reflexión llevada a cabo previamente; especialmente sobre algún tema sobre el que han profundizado.	CCL – CP – STEM – CD – CC – CE - CCEC	<p>Área I: A – B – C – D</p> <p>Área II: A – B – C</p> <p>Área III: A – B – C – D – E – F – G – H – I</p>	<p>Área I: 1 – 2 - 3 - 4</p> <p>Área II: 1 – 2 - 3</p> <p>Área III – 1 – 2 – 3 – 4 - 5</p>	<p>Área I: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 3.1 – 3.2 - 4.1 – 4.2 – 4.3 -4.5</p> <p>Área II: 1.1 – 1.2 – 1.3 – 1.4 – 1.5 – 2.1 – 2.2 – 2.3 – 2.4 – 2.5 – 2.6 – 3.1 – 3.2 – 3.3</p> <p>Área III: 1.1 – 1.2 -1.3 -1.4 – 2.1 – 2.2 – 3.1 – 3.2 – 3.3 – 3.4 -3.5 – 3.6 – 3.7 – 4.1 – 4.2 – 4.3 – 5.1 – 5.2 – 5.3 – 5.4 – 5.5 – 5.6 – 5.7</p>

Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias.

2º CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

Área I: Crecimiento en Armonía

Competencia específica 1. *Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.*

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CPSAA, CE.

Criterios de evaluación

- 1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.
- 1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.
- 1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.
- 1.4 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.

Competencia específica 2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CPSAA, CCL.

Criterios de evaluación

- 2.1 Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.
- 2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.
- 2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.

Competencia específica 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CPSAA, CE.

Criterios de evaluación

3.1 Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa.

3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas.

Competencia específica 4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CCL, CPSAA CC, CCEC.

Criterios de evaluación

4.1 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.

4.2 Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.

4.3 Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.

4.4 Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.

4.5 Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

SABERES BÁSICOS

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- A.1. Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.
- A.2. Autoimagen positiva y ajustada ante los demás.
- A.3. Identificación y respeto de las diferencias, evitando estereotipos sexistas.
- A.4. Los sentidos y sus funciones. El cuerpo y el entorno.
- A.5. El movimiento: control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos.
- A.6. Implicaciones de la discapacidad sensorial o física en la vida cotidiana.
- A.7. Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
- A.8. El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego.
- A.9. Progresiva autonomía en la realización de tareas.

- B. Desarrollo y equilibrio afectivos.
 - B.1. Herramientas y estrategias para la identificación, expresión, aceptación y control progresivo de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
 - B.2. Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
 - B.3. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo o en sí misma, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia quienes nos rodean.
 - B.4. Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.
 - B.5. Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.
- C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.
 - C.1. Necesidades básicas: manifestación, regulación y control en relación con el bienestar personal.
 - C.2. Hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.
 - C.3. Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad.
 - C.4. Rutinas: planificación secuenciada de las acciones para resolver una tarea; normas de comportamiento social en la comida, el descanso, la higiene y los desplazamientos, etc.
 - C.5. Identificación de situaciones peligrosas y prevención de accidentes.
- D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás.
 - D.1. La diversidad familiar.
 - D.2. La familia y la incorporación a la escuela.
 - D.3. Habilidades socioafectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a la igualdad de género y el rechazo a cualquier tipo de discriminación y de estereotipo.
 - D.4. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto.
 - D.5. Resolución de conflictos surgidos en interacciones con otras personas.
 - D.6. La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia y de desarrollo de la cultura de la paz.
 - D.7. Fórmulas de cortesía e interacción social positiva. Actitud de ayuda y cooperación.
 - D.8. La respuesta empática a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana.
 - D.9. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.
 - D.10. Otros grupos sociales de pertenencia: características, funciones y servicios.
 - D.11. Asentamientos y actividades de nuestro entorno.
 - D.12. Celebraciones, costumbres y tradiciones libres de estereotipos y prejuicios, con atención especial a las del Principado de Asturias. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno.

Área II: Descubrimiento y Exploración del Entorno

Competencia específica 1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: STEM, CPSAA, CE.

Criterios de evaluación

1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.

1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.

1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.

1.4 Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.

1.5 Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.

Competencia específica 2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: STEM, CPSAA, CE.

Criterios de evaluación

2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.

2.2 Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.

2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.

2.4 Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.

2.5 Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

Competencia específica 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: STEM, CPSAA, CC

Criterios de evaluación

3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.

3.2 Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.

3.3 Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.

SABERES BÁSICOS

- A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.
 - A.1. Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
 - A.2. Cuantificadores básicos contextualizados.
 - A.3. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.
 - A.4. Situaciones en las que se hace necesario medir.
 - A.5. Nociones espaciales básicas en relación con su propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.
 - A.6. El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario, etc.
- B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.
 - B.1. Pautas para la indagación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
 - B.2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
 - B.3. Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
 - B.4. Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
 - B.5. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
 - B.6. Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.
- C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- C.1. Elementos naturales (agua, tierra y aire). Características y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas o trasvases).
- C.2. Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio natural y cultural. El cambio climático.
- C.3. Recursos naturales. Sostenibilidad, energías limpias y naturales.
- C.4. Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas.
- C.5. Respeto y protección del medio natural.
- C.6. Empatía, cuidado y protección de los animales. Respeto de sus derechos.
- C.7. Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico y del patrimonio cultural asturiano.

Área III: Comunicación y Representación de la Realidad

Competencia específica 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CCL, CP, CD, CC.

Criterios de evaluación

1.1 Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales y lingüísticas en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.

1.2 Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.

1.3 Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos.

1.4 Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

Competencia específica 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CCL, CD, CPSAA, CCEC.

Criterios de evaluación

2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de las demás personas.

2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable

Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CCL, CP, CD, CPSAA, CCEC.

Criterios de evaluación

3.1 Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.

3.2 Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.

3.3 Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.

3.4 Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.

3.5 Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.

3.6 Ajustar armónicamente su movimiento al del resto y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.

3.7 Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.

Competencia específica 4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CCL, CP, CPSAA, CE.

Criterios de evaluación

4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.

4.2 Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en textos de uso social libres de prejuicios y estereotipos sexistas.

4.3 Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.

Competencia específica 5. Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

Esta competencia específica se conecta con las siguientes competencias clave: CCL, CP, CCEC.

Criterios de evaluación

5.1 Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.

5.2 Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.

5.3 Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.

5.4 Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.

5.5 Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute

SABERES BÁSICOS

- A. Intención e interacción comunicativas.
 - A.1. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal.
 - A.2. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
 - A.3. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.
- B. Las lenguas y sus hablantes.
 - B.1. Repertorio lingüístico individual.
 - B.2. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses.
 - B.3. Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.
- C. Comunicación verbal: expresión, comprensión, diálogo
 - C.1. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.
 - C.2. Textos orales formales e informales desde una perspectiva coeducativa.
 - C.3. Intención comunicativa de los mensajes.
 - C.4. Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.
 - C.5. Discriminación auditiva y conciencia fonológica.
 - C.6. Precisión, entonación y pronunciación de léxico variado.
- D. Aproximación al lenguaje escrito.
 - D.1. Los usos sociales de la lectura y la escritura. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas.
 - D.2. Textos escritos en diferentes soportes desde una perspectiva coeducativa
 - D.3. Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales. Primeras hipótesis para la interpretación y comprensión.
 - D.4. Las propiedades del sistema de escritura: hipótesis cuantitativas y cualitativas.
 - D.5. Aproximación al código escrito desde las escrituras indeterminadas.
 - D.6. Otros códigos de representación gráfica libres de estereotipos: imágenes, símbolos, números...

- D.7. Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación.
- D.8. Situaciones de lectura a través de modelos lectores de referencia.
- E. Aproximación a la educación literaria.
 - E.1. Textos literarios infantiles orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente desarrollen valores sobre cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural.
 - E.2. Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios.
 - E.3. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios libres de todo tipo de prejuicios y estereotipos.
 - E.4. Poesías, rimas, adivinanzas, leyendas, cuentos tanto tradicionales como contemporáneos.
- F. El lenguaje y la expresión musicales.
 - F.1. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos.
 - F.2. Propuestas musicales en distintos formatos, libres de estereotipos sexistas. Canciones y juegos propios del entorno próximo y del contexto asturiano.
 - F.3. El sonido, el silencio y sus cualidades. El código musical.
 - F.4. Intención expresiva en las producciones musicales.
 - F.5. La escucha musical como disfrute.
- G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
 - G.1. Materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.
 - G.2. Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.
 - G.3. Manifestaciones plásticas variadas con perspectiva coeducadora. Otras manifestaciones artísticas.
- H. El lenguaje y la expresión corporales.
 - H.1. Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales libres de prejuicios y estereotipos sexistas.
 - H.2. Juegos de expresión corporal y dramática, libres de estereotipos sexistas.
- I. Alfabetización digital.
 - I.1. Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
 - I.2. Uso saludable, moderado y responsable de las tecnologías digitales.
 - I.3. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.
 - I.4. Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.

COMPETENCIAS CLAVE

La Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) conlleva movilizar, de manera consciente, el conjunto de saberes, destrezas y actitudes que permiten identificar, expresar, crear, comprender e interpretar sentimientos, hechos, opiniones, pensamientos y conceptos en soportes visuales, sonoros y multimodales en contextos diversos y con finalidades distintas. Se podrá llevar a cabo a través del acercamiento a diferentes textos y situaciones comunicativas. Todo ello haciendo un uso no sexista del lenguaje

La Competencia Plurilingüe (CP) implica iniciarse en el uso y disfrute de distintas lenguas para el aprendizaje, la comunicación y el acercamiento a otras culturas.

La Competencia Matemática y Competencia en Ciencia Tecnología e Ingeniería (STEM) entraña la comprensión del mundo utilizando el método científico, el pensamiento y la representación matemática, la tecnología y los métodos de ingeniería para experimentar y llegar a transformar el entorno, de forma comprometida, responsable y sostenible.

La Competencia Digital (CD) supone la presentación de la tecnología digital con modelos adecuados en el uso seguro, saludable, sostenible y crítico, de un modo responsable y comedido para el aprendizaje y la participación en la sociedad.

La Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) implica que los niños y las niñas desarrollen su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo. En definitiva, se tratará de reflexionar sobre la propia persona, cooperar de manera equitativa e interactuar con las personas, favoreciendo el crecimiento personal.

La Competencia Ciudadana (CC) hace referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa, responsable y democrática en la vida social y cívica, teniendo como base el principio de igualdad.

La Competencia Emprendedora (CE) hace referencia a la identificación de proyectos, participando, de manera igualitaria, en su planificación y gestión de forma creativa y con iniciativa. En definitiva, favorecer la toma de decisiones en las múltiples actividades de la vida cotidiana, utilizando los conocimientos adquiridos.

La Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) hace referencia a la capacidad para apreciar, comprender y respetar las distintas formas de expresión cultural a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura, con una actitud crítica y positiva ante las diversas manifestaciones culturales y artísticas, expresando las ideas propias con un sentido de pertenencia a la sociedad.