



fundamental, por lo tanto, reconocerlos y observarlos, de cara a entender el porqué de las situaciones generadas y tratar de ofrecer una solución posible a éstos.

Antes de desarrollar un plan de trabajo, es preciso que el alumnado reflexione previamente sobre cuáles son las cuestiones principales que deberá abordar en su proyecto y, una vez determinados estos aspectos, elaborar un plan detallado de ejecución del mismo. Decidir sobre aspectos como la dimensión y la duración del proyecto y la identificación de sus objetivos, hacer balance entre los recursos que se precisan y la disponibilidad de los mismos, determinar, en su caso, las personas que vayan a intervenir y llegar a los acuerdos precisos sobre lo que haya que hacer y sobre quién lo va a hacer, y determinar y concretar los pasos que haya que seguir en su ejecución, son decisiones muy importantes de cara al éxito final de la tarea que sea necesario realizar.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica es la base para el desarrollo de las competencias clave: CCL, en cuanto a la deliberación, razonamiento y la argumentación crítica que requieren las competencias comunicativas; CD, en cuanto a la utilización de dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente CAA; CC y CE.

Vinculación con el Perfil de salida

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CC3, CE1, CE2 y CE3.

II. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se formulan en relación directa con cada una de las tres competencias específicas, y han de entenderse como herramientas de diagnóstico y mejora en relación con el nivel de desempeño que se espera de la adquisición de aquellas. Los criterios de evaluación tienen un claro enfoque competencial, y han de atender tanto a los procesos como a los productos del aprendizaje, lo cual exige el uso de instrumentos de evaluación variados y adaptables a distintos contextos y situaciones de aprendizaje.

CE.AE.1		
Desarrollar destrezas de conocimiento, intelectuales y emocionales, a través de tareas, juegos o situaciones analógicas o digitales, que movilicen conjuntamente las competencias transversales que se requieran, para promover las habilidades de atención y memoria que permitan seguir aprendiendo a lo largo de la vida, desde la confianza en el conocimiento de uno mismo y del otro, como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios.		
Los saberes relacionados con esta competencia se desarrollan a lo largo de los tres ciclos de Educación Primaria y permiten al alumnado, al mismo tiempo que los aprendizajes son adquiridos, ampliar su capacidad para resolver sus dudas y conocer mejor el contexto en el que vive. Se trata de un proceso continuado. Así, la adquisición de las destrezas de pensamiento les llevará a comprender la sucesión de los acontecimientos que tienen lugar a nivel personal y social. Así, en primer ciclo, el alumnado comienza a tomar conciencia de las reglas y las normas que rigen la sociedad a través de tareas, juegos y situaciones que se plantean. En segundo ciclo, numerosas capacidades nuevas van apareciendo: razonamientos, reconocimiento y expresión de emociones, metacognición, resolución de retos, enigmas y dilemas. En tercer ciclo, se produce la adquisición de la capacidad crítica para desenvolverse en la sociedad, conociéndose a uno mismo, tomando decisiones y reflexionado acerca de las consecuencias que tienen sus decisiones para sí mismo y para su entorno.		
Primer ciclo	Segundo Ciclo	Tercer Ciclo
1.1. Reconocer la tarea, juegos o situaciones de manera autónoma. 1.2 Identificar las reglas conforme avanza en la tareas, juegos o situación. 1.3 Mostrar actitud receptiva hacia el aprendizaje de la tarea, juego o situación participando en la práctica cumpliendo las normas establecidas y controlando los impulsos. 1.4 Resolver diferentes problemas que se le plantean en las prácticas realizadas desarrollando la concentración, la memoria, la observación y la imaginación	1.1. Conocer la tarea, juegos o situaciones de manera autónoma. 1.2 Identificar y aplicar las reglas conforme avanza en la tareas, juegos o situación. 1.3 Mostrar actitud receptiva hacia el aprendizaje de la tarea, juego o situación participando y cumpliendo las normas de la tarea, juego o situación y controlando los impulsos. 1.4 Resolver diferentes problemas que se le plantean en las prácticas realizadas elaborando estrategias y desarrollando la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.	1.1. Conocer y practicar la tarea, juegos o situaciones aplicando las reglas o normas de manera autónoma. 1.2 Mostrar actitud receptiva hacia el aprendizaje de la tarea, juego o situación participando y valorando críticamente los riesgos y beneficios de los mismos y controlando los impulsos. 1.3 Conocer y asumir los rasgos característicos de su personalidad, entendiendo el valor de la respetabilidad y la dignidad personal 1.4 Expresar la percepción de su propia identidad, manifestando verbalmente una



1.5 Conocer las nociones topológicas y espaciales en las diferentes actividades y juegos conociendo y discriminando los conceptos: dentro-fuera, delante-detrás, encima-debajo. 1.6 Respetar a los compañeros, a las compañeras y a los docentes, empleando las normas del buen oyente y buen hablante, entre otras, para garantizar la correcta comunicación. 1.7 Identificar los rasgos característicos de su personalidad, entendiendo el valor de la respetabilidad y la dignidad personal 1.8 Expresar la percepción de su propia identidad. 1.9 Reflexionar acerca de las consecuencias de sus acciones, identificando las ventajas e inconvenientes de las diferentes alternativas de acción y haciéndose responsable de las mismas.	1.5 Conocer los rasgos característicos de su personalidad, entendiendo el valor de la respetabilidad y la dignidad personal 1.6 Expresar la percepción de su propia identidad, manifestando verbalmente una visión positiva de sí mismo. 1.7 Reflexionar acerca de las consecuencias de sus acciones, identificando las ventajas e inconvenientes de las diferentes alternativas de acción. 1.8 Identificar las emociones y su repercusión en comportamientos individuales y colectivos, gestionando los cambios y la incertidumbre y asumiendo riesgos.	visión positiva de sí mismo e integrando la representación que hace de sí mismo y la imagen que expresan los demás. 1.5 Reflexionar acerca de las consecuencias de sus acciones, identificando las ventajas e inconvenientes de las diferentes alternativas de acción y haciéndose responsable de las mismas. 1.6 Identificar y gestionar las emociones y su repercusión en comportamientos individuales y colectivos gestionando los cambios y la incertidumbre y asumiendo riesgos.
--	--	--

CE.AE.2

Desarrollar la alfabetización multimodal a través de la búsqueda y cotejo de la información practicando el pensamiento individual y cuestionando con visión crítica el contenido de la misma y, por lo tanto, dotándolos de la capacidad para actuar: “Comprender para actuar”.

La enseñanza de la alfabetización multimodal en el aula permite desarrollar en el alumnado los valores y las habilidades que necesita para hacer contribuciones positivas en su entorno habitual. A lo largo de la etapa de Educación Primaria se ha de responder a las necesidades e intereses del alumnado y ofrecer oportunidades para explorar temas de la vida real en contextos locales, relacionándolos con los de ámbito global. En el primer ciclo, se valora el uso respetuoso de los recursos fundamentales del entorno. En segundo ciclo, el alumnado está preparado para actuar de forma responsable. En tercer ciclo, el alumnado está capacitado para concretar lo aprendido con ejemplos prácticos en los que el comportamiento humano influya de manera positiva o negativa en el medio y describir algunos de sus efectos.

Primer ciclo	Segundo Ciclo	Tercer Ciclo
2.1 Conocer la diversidad humana mostrando una actitud contraria a la segregación y a los comportamientos discriminatorios. 2.2 Identificar los hábitos saludables relacionados con la igualdad y educación afectivo-sexual. 2.3 Buscar información desde una perspectiva crítica. 2.4 Iniciarse en el reconocimiento de la veracidad de la información en los medios de comunicación y en Internet identificando “Fake News” en los medios digitales y analógicos. 2.5 Desarrollar la comprensión visual de medios audiovisuales, películas, cortos de animación y series. 2.6 Conocer las normas del uso de Internet. 2.7 Expresar con claridad y precisión las ideas y conceptos, utilizando correctamente los términos apropiados. 2.8 Conocer los Derechos Humanos y la Convención de los Derechos de la Infancia.	2.1 Conocer y valorar la diversidad humana mostrando una actitud contraria a la segregación y a los comportamientos discriminatorios 2.2 Identificar y aplicar los hábitos saludables relacionados con la igualdad y educación afectivo-sexual. 2.3 Buscar y comprender la información desde una perspectiva crítica. 2.4 Conocer la veracidad de la información en los medios de comunicación y en Internet identificando “Fake News” en los medios digitales y analógicos buscando información. 2.5 Desarrollar la comprensión visual y la visión crítica de medios audiovisuales o cortos de animación. 2.6 Conocer las normas que intentan solucionar los problemas que provoca el uso de Internet. 2.7 Expresar con claridad las ideas y conceptos, utilizando correctamente los términos apropiados. 2.8 Conocer y valorar los Derechos Humanos y la Convención de los Derechos de la Infancia	2.1 Conocer y valorar la diversidad humana y aceptando las diferencias mostrando una actitud contraria a la segregación y a los comportamientos discriminatorios 2.2 Analizar y aplicar los hábitos saludables relacionados con la igualdad y educación afectivo-sexual. 2.3 Buscar, comprender y usar la información desde una perspectiva crítica. 2.4 Conocer y analizar la veracidad de la información en los medios de comunicación y en Internet buscando y analizando información. 2.5 Desarrollar la comprensión visual y la visión crítica de medios audiovisuales, películas, cortos de animación o series. 2.6 Conocer las normas y códigos que intentan solucionar los problemas que provoca el uso de Internet. 2.7 Expresar con claridad y precisión las ideas y conceptos, utilizando correctamente los términos apropiados. 2.8 Conocer, valorar y respetar los Derechos Humanos y la Convención de los Derechos de la Infancia

CE. AE.3

Diseñar un plan de trabajo para la realización de un proyecto o la resolución de un problema a través de la definición de los objetivos y de las acciones para alcanzarlos, teniendo en cuenta las necesidades del entorno para desarrollar una conciencia que dé respuesta a las emergencias globales.



El alumnado tiene incorporados un conjunto de ideas e interpretaciones de la realidad que le rodea que le van a servir de base para la incorporación de nuevos saberes a lo largo de la etapa de Educación Primaria, debido al contacto cotidiano con el medio social y cultural. En primer ciclo, el alumnado puede reconocer la importancia de la temática del proyecto o problemática que se va a llevar a cabo, así como la identificación de la información que se necesita en relación con el proyecto o problemática. Asimismo, se valora que el alumnado tome conciencia de las emergencias mundiales y que sea capaz de proponer soluciones frente a las mismas. En segundo ciclo, el alumnado ya puede identificar las características y conexiones anteriores permitiéndole mostrar la comprensión entre las relaciones que se establecen y valorar las emergencias de carácter global adoptando conductas respetuosas y proponiendo acciones para su mejora. En tercer ciclo, el alumnado ya está preparado para establecer conexiones sencillas entre los elementos del medio, así como comprender y analizar los retos a los que se enfrenta.

Primer ciclo	Segundo Ciclo	Tercer Ciclo
3.1 Iniciarse en el reconocimiento de las necesidades del entorno que precisan de actuación para dar respuesta a las emergencias mundiales. 3.2 Mostrar actitudes de respeto hacia las emergencias mundiales. 3.3 Participar en actividades que promuevan un consumo responsable y un uso sostenible del suelo, el aire, el agua, la energía, la movilidad segura, saludable y sostenible, y la prevención y gestión de residuos. 3.4 Identificar causas y problemas ecosociales y cuidar de la naturaleza. 3.5 Identificar los hábitos higiénicos y posturales saludables relacionados con la vida cotidiana. 3.6 Conocer los valores de respeto, compromiso y dignidad hacia uno mismo y hacia los demás, asumiendo las consecuencias de sus acciones y palabras. 3.7 Diseñar una serie de propuestas personales, y creativas identificando los problemas naturales, sociales y cívicos existentes. 3.8 Conocer y respetar distintos tipos de ocio inclusivo.	3.1 Reconocer las necesidades del entorno que precisan de actuación para dar respuesta a las emergencias mundiales. 3.2 Valorar las emergencias mundiales, adoptando conductas respetuosas para dar respuesta a las mismas y proponiendo acciones para su mejora. 3.3 Participar en actividades que promuevan un consumo responsable y un uso sostenible del suelo, el aire, el agua, la energía, la movilidad segura, saludable y sostenible, y la prevención y gestión de residuos, reconociendo el papel de las personas, colectivos y entidades comprometidas con la protección del entorno. 3.4 Identificar causas y problemas ecosociales, justificando argumentalmente, y de modo crítico, el deber ético de proteger y cuidar de la naturaleza. 3.5 Reconocer los hábitos que son beneficiosos para la salud. 3.6 Analizar el concepto que tiene de sí mismo y comprobar que pone en juego valores de respeto, compromiso y dignidad hacia uno mismo y hacia los demás, asumiendo las consecuencias de sus acciones. 3.7 Planear una serie de propuestas personales, y creativas identificando los problemas naturales, sociales y cívicos existentes y desarrollando al máximo todas sus posibilidades y competencias con la finalidad de solventarlos. 3.8 Conocer apoyos que requieren las personas con discapacidad concretando el grado de intensidad del mismo.	3.1 Reconocer y analizar las necesidades del entorno que precisan de actuación para dar respuesta a las emergencias mundiales. 3.2 Valorar y mostrar actitudes respetuosas a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas de las emergencias mundiales. 3.3 Participar en actividades que promuevan un consumo responsable y un uso sostenible del suelo, el aire, el agua, la energía, la movilidad segura, saludable y sostenible, y la prevención y gestión de residuos, reconociendo el papel de las personas, colectivos y entidades comprometidas con la protección del entorno implicándose activamente con valores, prácticas y actitudes afectivas consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas, los animales y el planeta. 3.4 Identificar causas y problemas ecosociales, justificando argumentalmente, y de modo crítico, el deber ético de proteger y cuidar de la naturaleza y evaluar diferentes alternativas con que frenar el cambio climático y lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible. 3.5 Reflexionar sobre la importancia que tiene para la salud tener hábitos saludables en la vida cotidiana. 3.6 Analizar la actitud con la que se enfrenta a sus propios desafíos. Revisar el concepto que tiene de sí mismo y comprobar que pone en práctica valores de respeto, compromiso y dignidad hacia uno mismo y hacia los demás, asumiendo las consecuencias de sus acciones y palabras y reestructurando todo aquello que no coincida con su estilo de vida personal. 3.7 Diseñar y planear una serie de propuestas personales, y creativas para contribuir al logro de los objetivos individuales y compartidos, participando en los trabajos de equipo con autonomía, seguridad, responsabilidad y confianza en los demás, identificando los problemas naturales, sociales y cívicos existentes y desarrollando al máximo todas sus posibilidades y competencias con la finalidad de solventarlos. 3.8 Conocer, reflexionar y valorar las necesidades de todos los niños y niñas, jóvenes y adultos con discapacidad considerando especialmente aquellos casos en los que puede existir un riesgo de



		exclusión social con el objetivo de dar una respuesta adecuada a través de una mirada inclusiva.
--	--	--

III. Saberes básicos

III.1. Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos

A. Destrezas intelectuales, emocionales y de conocimiento - Estimulación Cognitiva

Las funciones cognitivas relacionadas con la capacidad de atención y velocidad de procesamiento de la información recibida son las más determinantes para un óptimo rendimiento cognitivo. Ambas funciones son muy complejas y requieren de multitud de áreas cerebrales. La definición de atención ha sido controvertida y lleva siendo objeto de estudio desde los inicios de la Psicología, la Neurociencia e incluso la Filosofía: se considera atención al arousal o activación fisiológica; la alerta ante los estímulos externos e internos y el control sobre los mismos, a los que voluntariamente se quiere atender; y es atención cambiar entre una tarea y otra. También se entiende por atención mantener la concentración durante un tiempo relativamente prolongado de tiempo. El alumnado tiene una velocidad de procesamiento de la información diferente.

Además, la atención es dependiente de la velocidad de procesamiento. Es decir, una velocidad de procesamiento lenta dificulta todos los procesos atencionales y, por consiguiente, los cognitivos. Los déficits en estas funciones cognitivas dificultan la memorización y la comprensión lectora. Se relaciona también con problemas de planificación, razonamiento e incluso fluidez verbal. Es una habilidad que se puede entrenar y, por lo tanto, mejorar, a través de actividades, tareas competenciales y juegos.

El juego es una actividad propia del ser humano, que adquiere diversas formas de acuerdo con cada contexto sociocultural, época y lugar. Aunque no es exclusivo de los niños y de las niñas, es un motor insustituible de su desarrollo. La importancia de utilizar el juego como un instrumento didáctico se debe a las habilidades que se utilizan y son necesarias en una partida, el ejercicio mental que estimulan, y por supuesto su adecuada duración. La relevancia de las habilidades estimuladas por el juego es la mayor a la que se puede aspirar dentro del sistema educativo: se trata de las relativas a la interacción social, aquéllas que deberían de tener como base un trato respetuoso y comprensivo en la relación con otras personas. Los juegos de mesa son una herramienta idónea para desarrollar las habilidades motoras, el razonamiento, la empatía, la deducción, las capacidades sociales, la negociación, la memoria, la habilidad mental y la creatividad, entre otras.

El concepto de inteligencia se ha ido modificando y reajustando conforme a las tendencias de cada momento, aunque siempre ha existido una marcada predisposición a su medición. La Inteligencia Emocional es un factor clave que repercute en el bienestar social y mental del alumnado, lo que les facilita comprender su entorno y tomar decisiones acertadas ante las diversas situaciones conflictivas que surgen diariamente. Todo ello pone de manifiesto que este constructo debe de ser desarrollado de forma continua en los centros educativos. En este sentido, la correcta adquisición y utilización de la inteligencia emocional se encuentra estrechamente ligada al éxito escolar, la cual concede una mayor relevancia a la comprensión de los contenidos sobre la memorización en el aprendizaje. De esta manera, se hace necesaria la incentivación del desarrollo de la misma en el alumnado, ya que posee un gran impacto tanto a nivel educativo, como a nivel social.

Las tareas y situaciones competenciales son actividades que se centran tanto en el “saber” como en el “saber hacer”, es decir, en el desarrollo de habilidades. A su vez, fomentan aspectos tan fundamentales como el estímulo de la curiosidad, el carácter interdisciplinar, la contextualización, la importancia del reto o el desafío o la búsqueda de la autonomía personal. El aprendizaje se puede utilizar en distintos contextos, a saber, lo que se pretende es un tratamiento global de los contenidos. Los aprendizajes deben promover o buscar que los conocimientos y las habilidades que se derivan de dichos contenidos perduren a lo largo del tiempo y no se olviden en un período de tiempo relativamente corto. De ahí la importancia de establecer continuamente conexiones y promover actividades que no se reduzcan a materias, sino que se focalicen en ámbitos.