

5.4 Vinculación con las competencias clave.

4 VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS CLAVE:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

Se favorece la adquisición progresiva de conocimientos, destrezas y actitudes relacionadas con los intercambios lingüísticos de manera respetuosa a partir de diálogos espontáneos y dirigidos en los momentos de juego y en las propuestas con el robot. El alumnado deberá de verbalizar los movimientos y estrategias que cree que debe seguir para poder realizar la tarea. . La expresión oral supone la base para construir el aprendizaje, siendo un medio de comunicación y una herramienta para el aprendizaje, que hace posible el fomento de la relación social, el acercamiento a la cultura y el conocimiento del entorno.

- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

Se plantea el desarrollo de la competencia utilizando como vehículo el juego y haciéndolo un motor para la motivación. Se propone el enfoque coeducativo que potencie la curiosidad y el querer aprender del alumnado a través de aprendizajes que respeten sus ritmos y les permitan descubrir el funcionamiento de las cosas. Para ello se tomarán como referencia los niveles de desarrollo del pensamiento computacional. Se promueve, así, el desarrollo de la creatividad a través de las destrezas lógico matemáticas y la iniciación en el pensamiento científico utilizando la manipulación y la experimentación sencillas del robot. Se invita, asimismo, a clasificar, observar, probar, manipular, sentir,... elementos del entorno natural y social que promuevan la formulación de preguntas e hipótesis y movilicen los aprendizajes en el alumnado, haciendo que estos lleven a cabo una reflexión crítica y sean capaces de expresar sus opiniones, tomando como referencia los diferentes recursos descritos en el curso.

Además se promueven el desarrollo de hábitos de vida saludable, el conocimiento del medio ambiente y el respeto a la naturaleza.

• **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

Se promueve el desarrollo de la identificación de sentimientos y emociones como vehículo para el conocimiento de sí mismo y la autorregulación del alumnado, así como el desarrollo de actitudes de comprensión y empatía.

Además, esta etapa abre el círculo social más allá de la familia por lo que se promueve el desarrollo de una serie de habilidades sociales y normas que permitan relacionarse de manera positiva y crecer en sociedad, siendo parte activa de esta, y participando de ella a través de la experimentación con otras personas, la cooperación y el trabajo en equipo. Para ello estableceremos unas normas de juego con el robot (por ejemplo no moverlo con la mano, no darle golpes, cuidarlo, guardarlo siempre después de usar, colocar sus complementos con cuidado,..) y unas normas con nuestros compañeros (Escuchar las opiniones de los compañeros y compañeras, respetar el turno de palabra y respetar el turno de juego,...).

Resulta especialmente relevante que los niños y las niñas se inicien en el reconocimiento, la expresión y el control progresivo de sus propias emociones y sentimientos, y avancen en la identificación de las emociones y sentimientos de los demás, así como en el desarrollo de actitudes de comprensión y empatía. Por otro lado, la escolarización en esta etapa supone también el descubrimiento de un entorno diferente al familiar, en el que se experimenta la satisfacción de aprender en sociedad, mientras se comparte la experiencia propia con otras personas y se coopera con ellas de forma constructiva. Para ello, los niños y las niñas comienzan a poner en marcha, de manera cada vez más eficaz, recursos personales y estrategias que los ayudan a desenvolverse en el entorno social con progresiva autonomía y a resolver los conflictos a través del diálogo en un contexto integrador y de apoyo. Se promueven tareas en equipo y en gran grupo de juego con el robot para favorecer todos estos aspectos.

• **Competencia emprendedora (CE)**

La Educación Infantil promueve el desarrollo de técnicas en las que el alumno potencia su motivación y creatividad. En una etapa en la que el juego es el hilo conductor del aprendizaje. Se fomentan, así, gracias a él diferentes prácticas que ayudan al alumnado a desarrollar la innovación y la creación de proyectos, favoreciendo de esta forma la autonomía y permitiendo al alumnado materializar algunas de sus ideas. Por ello se propondrán tareas relacionadas con la creatividad, como la creación de tableros de juego para el robot.



Se asientan, pues, las bases del pensamiento emprendedor, a través de metodologías que permiten al alumnado elegir, establecer sus propias ideas y crear, siempre teniendo en cuenta la importancia del trabajo en equipo y los roles que se desempeñan en este tipo de agrupamientos

Revision #2

Created 2026-05-30 16:14:29 CEST by Marta Ciprés García

Updated 2026-05-31 08:03:49 CEST by Marta Ciprés García