

COMPETENCIAS BÁSICAS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Las competencias básicas, desde el proceso de enseñanza, son aquellos conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para que una persona alcance su desarrollo personal, escolar y social. La competencia la demuestra el alumnado cuando es capaz de actuar, de resolver, de producir o de transformar la realidad a través de las tareas que se le proponen.

En el caso del Segundo ciclo de la Educación infantil, al finalizar esta etapa, el alumno es capaz de adquirir las siguientes competencias:

1. Competencia en comunicación lingüística.

Se refiere al uso por el niño y la niña de las cuatro destrezas del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir) para construir el pensamiento, expresar e interpretar ideas, sentimientos o hechos de forma apropiada y en distintos contextos sociales y culturales y para regular la conducta, tanto en la lengua propia como en el resto de las lenguas que se utilizan en el aprendizaje.

- Se expresa de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad.
- Describe objetos, personas y situaciones.
- Comprender la información de un cuento o relato leído o contado por otros y la información visual de viñetas, cuentos, fotografías, pictogramas, imágenes de archivos informáticos, diapositivas, periódicos, señales de tráfico.
- Memoriza y recitar poesías, refranes y canciones en lengua propia y extranjera.
- Relata e inventa pequeñas historias a partir de sus vivencias, cuentos o imágenes.
- Utiliza un vocabulario semejante organizado en torno a rutinas de comunicación y comprensión en lengua extranjera.
- Lee y escribir palabras y frases relevantes relativas a su entorno y vivencias.

2. Competencia matemática.

En la Educación infantil, se ponen las bases para que la niña y el niño construyan de forma coherente las habilidades matemáticas y las utilice de forma automatizada. En esta etapa accede, mediante la manipulación y el conteo, al concepto y representación del número y al inicio de las operaciones básicas de la suma como adición y de la resta como sustracción, además de adquirir conceptos básicos del tiempo, espacio y formas geométricas, construyendo el pensamiento lógico que luego utilizará para resolver problemas sencillos.

- Identifica y utiliza los cuantificadores básicos de cantidad, tamaño, espaciales, temporales...
- Identifica los números de, al menos un sólo dígito y asociarlos a la cantidad.

- Identificar, nombra y representa las formas geométricas básicas.
- Ordena objetos, números, formas, colores...atendiendo a dos o más criterios.
- Resuelve pequeños problemas juntando y quitando.

3. Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo que le rodea.

El niño y la niña en esta etapa amplían el conocimiento del mundo que le rodea a través de la interacción con las personas, la manipulación de los objetos y de la exploración del espacio y del tiempo, fundamentalmente en situaciones de juego.

- Localiza y se orienta en espacios cotidianos.
- Se sitúa en el tiempo (ayer, hoy, mañana, un día, una semana, las estaciones...)
- Localiza acontecimientos relevantes.
- Identifica y define por su utilidad los elementos representativos de la realidad más cercana: grupos sociales, profesionales, elementos urbanos y naturales, animales, medios de comunicación y transporte, manifestaciones culturales y artísticas.

4. Competencia digital.

El ordenador y el resto de los medios audiovisuales son herramientas atractivas para la niña y el niño que despiertan su interés por jugar.

- Enciende y apaga el dispositivo, usa el ratón o los iconos.
- Busca información abriendo y cerrando ventanas para localizar y extraer.
- Sigue enlaces, maneja programas y aplicaciones sencillas
- Usa de manera básica la pizarra digital.

5. Competencia social.

En esta etapa se adquieren y desarrollan habilidades de respeto y cumplimiento de la norma en un momento claramente individualista en el que la relación con los adultos y otros niños y niñas está claramente asociada a la actividad que se realiza. A través de esta competencia se construye la relación social y el comportamiento ciudadano y democrático.

- Escucha de forma atenta cuando se les habla, guarda un turno, se presenta, presta ayuda, comparte y respeta las normas del juego, además de participar en su elaboración.

6. Competencia cultural y artística.

- Conoce, comprende y valora las diferentes manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio propio de los pueblos.
- Comprende y representa imágenes con distintos materiales plásticos.
- Utiliza el propio cuerpo como un elemento expresivo más, capaz de expresar sentimientos, emociones o vivencias, de seguir un ritmo y de utilizar el canto asociado o no al movimiento.

7. Competencia para aprender a aprender.

- Aprende a utilizar la observación, manipulación y exploración para conocer mejor el mundo que le rodea.
- Organiza la información que recoge de acuerdo con sus cualidades y categorías.
- Establece sencillas relaciones causa y efecto en función de las consecuencias
- Se habitúa a respetar unas normas básicas sobre el trabajo, la postura necesaria, su tiempo y espacio y el uso de los materiales y recursos de forma ordenada y cuidadosa.

8. Autonomía e iniciativa personal.

Esta competencia se construye desde el conocimiento de sí mismo y se manifiesta a través de un uso cada vez más eficaz del propio cuerpo en el desarrollo de las rutinas, aumenta su iniciativa y su seguridad al realizar actividades y su responsabilidad por concluir las.

- Se muestra seguro de su propia eficacia a la hora de manejar útiles;
- Es competente para concluir las rutinas personales de alimentación, vestido, aseo y descanso con mayor eficacia y “solos”; y de abordar nuevas tareas e iniciativas asumiendo ciertos riesgos que es capaz de controlar.

9. Competencia emocional.

- Construye el auto concepto y desarrolla la autoestima.
- Manifiesta y asume el afecto de las compañeras y compañeros que le rodean, de interesarse por sus problemas o de contribuir a su felicidad.
- Controlar su comportamiento y tolera la frustración de no obtener lo que quieren cuando lo quieren y el fracaso de que las cosas no salgan como se pide, especialmente cuando el esfuerzo no ha sido suficiente.