



## ATENCIÓN EDUCATIVA

El área de Atención Educativa para los cursos de Educación Primaria está adaptada a lo establecido en la normativa vigente. En la última reforma de la Ley de Educación, el Gobierno español ha establecido las nuevas enseñanzas mínimas en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Como toda reforma educativa plantea nuevas medidas que comienzan a implantarse de forma progresiva.

En cuanto a la materia de Atención Educativa, la norma establece que “Esta atención se planificará y programará por los centros de modo que se dirija al desarrollo de las competencias clave a través de la realización de proyectos significativos para el alumnado y de la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. En todo caso, las actividades propuestas irán dirigidas a reforzar los aspectos más transversales del currículo, favoreciendo la interdisciplinariedad y la conexión entre los diferentes saberes”. Las actividades a las que se refiere este apartado en ningún caso comportarán el aprendizaje de contenidos curriculares asociados al conocimiento del hecho religioso de cualquier confesión ni a cualquier área de la etapa.

Atención educativa es una materia con una hora lectiva semanal, en la que no se puede impartir contenido curricular de ninguna otra área, ni puede estar enfocada como un refuerzo educativo o una hora de profundización o ampliación de otras materias. De esta forma, la propuesta para desarrollar dicha materia es trabajar en valores, sostenibilidad, visión crítica y educación emocional, entre otros. Teniendo en cuenta las especificaciones de la normativa vigente y las posibles soluciones, se considera en todo momento, que la materia de Atención Educativa ayuda al alumnado a conocerse y mejorar su autoestima y sus habilidades sociales. Además, se promueve el desarrollo de actividades grupales y proyectos.

El área de Atención Educativa pretende desarrollar las competencias clave del alumnado para conseguir una sociedad mejor, creando unos ciudadanos críticos y competentes con el objetivo de afrontar los retos y desafíos que en el siglo XXI se plantean, como son la emergencia climática y la agenda de trabajo de la cooperación para el desarrollo, que se concreta en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, en adelante ODS, observación crítica del mundo, conocimiento de la diversidad en todas sus modalidades (cultural, sexual, funcional, ecológica y lingüística), fomento de la igualdad, gestión emocional y la educación en valores para el crecimiento personal.

### I. Competencias específicas

La materia de Atención Educativa trata de asentar de manera gradual y progresiva en los distintos niveles de la etapa los aprendizajes que faciliten al alumnado una adecuada adquisición de las competencias transversales. El presente currículo plantea al equipo docente, en el marco de un planteamiento abierto, un amplio abanico de posibilidades de concreción para ajustarse a las necesidades del alumnado destinatario, a sus preocupaciones y a sus intereses, así como a la realidad del entorno del centro educativo.

Por otra parte, el currículo de la materia es común para todos los cursos de la etapa, por lo que el docente tendrá que adecuar las propuestas de desarrollo curricular al nivel y edad del alumnado buscando la oportuna progresividad en el conjunto de los cursos de la etapa. En este sentido, en el diseño de las actividades, el profesorado tendrá que considerar la relación existente entre los objetivos de la materia y las competencias clave implicadas en los mismos a través de los descriptores operativos del perfil de salida y las líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que se presentan en los epígrafes siguientes, y seleccionar los criterios de evaluación del currículo que se ajusten a la finalidad buscada, así como emplearlos para verificar los aprendizajes del alumnado y su nivel de desempeño.

#### Competencia específica del área de Atención Educativa 1:

**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.



## **Descripción**

Desarrollar destrezas de conocimiento, intelectuales y emocionales a través de tareas, juegos o situaciones, conlleva ponerlo en acción y, con el correspondiente seguimiento, observar qué es lo que sucede para, en su caso, tratar de corregir lo que sea preciso.

Aprender a cumplir las normas de convivencia, controlar la impaciencia y gestionar la frustración son aspectos relevantes para el desarrollo de las capacidades motoras, mentales y sensoriales porque les permite conseguir los objetivos que se proponen y porque exige un mayor tiempo de dedicación por parte del alumnado.

Es importante afrontar el reto (tarea, juego, situación) con una actitud resolutiva, ágil, innovadora, sostenible y creativa y velocidad de procesamiento, que permita la adaptación a distintas situaciones y comprender la importancia del desarrollo del hábito de actuar con creatividad, tanto individual como colectivamente.

Reconocer y valorar rasgos y cualidades personales propias y de los demás resulta indispensable para afrontar con éxito un reto. Una correcta identificación de las propias potencialidades permite avanzar de forma segura y, en el caso de la constitución de equipos de trabajo, que deben ser inclusivos, les presenta a éstos unos escenarios en los que los objetivos se alcancen de una manera equilibrada, eficaz, cooperativa, motivada y responsable, que compense las debilidades de unos y potencie las fortalezas de los otros, adecuándose así a las necesidades de la tarea, juego o situación que se pretende abordar y generando, a través del diálogo, una inteligencia colectiva que les permita funcionar con autonomía.

Un correcto desarrollo y uso de las habilidades sociales como la empatía, la asertividad, la negociación y el liderazgo hacia los intereses, las elecciones y las ideas de los otros facilita una visión compartida entre los miembros del equipo, la creación de un buen clima de trabajo y la construcción de vínculos de cooperación que redunden en el crecimiento personal y colectivo, e intensifiquen valores de respeto, tolerancia y equidad.

La autoestima, el respeto a uno mismo y a los demás, es imprescindible para lograr objetivos en cualquier ámbito. El alumnado debe conocer estrategias de gestión de las emociones y de la incertidumbre adecuadas y aplicar diferentes herramientas comunicativas como el diálogo y la convivencia pacífica. En todo este proceso resulta esencial desarrollar una actitud cooperativa y respetuosa en la forma de comunicarse, aprendiendo a argumentar, a escuchar y a transmitir eficazmente lo que se pretende dar a conocer.

### **Vinculación con otras competencias**

Esta competencia específica es la base para el desarrollo de las competencias clave: CCL por el uso de las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática utilizando un lenguaje no discriminatorio; STEM se llevará a cabo a través del de valores vinculados a los ODS; CD en cuanto a la participación para el logro de objetivos comunes; CPSAA sobre las situaciones de comunicación en las que se desarrollará la mediación deberán respetar las normas y valores éticos y cívicos promoviendo una convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica; CC sobre el uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, inclusión y compromiso ético y CE en cuanto a la interacción sobre problemas de carácter ético referidos al entorno y a sí mismo, sobre convivencia democrática y pacífica, sobre problemas ecosociales y de respeto a la naturaleza, a las personas y a sí mismo.

### **Vinculación con el Perfil de salida**

El perfil de salida del alumnado identifica las expectativas de adquisición y desarrollo de las competencias clave necesarias para que, al finalizar la educación básica, el alumnado pueda afrontar satisfactoriamente los desafíos del siglo XXI. Un elemento esencial para conectar las competencias clave con la realidad del alumnado vinculándose con situaciones, problemas y actividades presentes en su vida cotidiana, al mismo tiempo que proporciona un referente especialmente útil para el diseño de situaciones y actividades de aprendizaje relevantes y significativas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM5, CD3, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC2 y CE3.



## Competencia específica del área de Atención Educativa 2:

**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”.

Buscar, cotejar y tener una actitud crítica hacia las fuentes de información por medio de visualización de películas, cortos de animación y series de dibujos animados a partir de las cuales se planteen actividades educativas por medio de debates y donde se trabaje la comprensión lectora y visual que ayuden a procesar la información de forma correcta.

Desarrollar la alfabetización multimodal considerando la comprensión lectora, el cotejo y comparación de diferentes informaciones sobre un mismo tema como aspecto fundamental, por medio del uso correcto de lenguaje gráfico audiovisual, etc.

Compartir los conocimientos y las experiencias con los demás permite idear soluciones contrastadas e innovadoras, motivar, convencer, tomar decisiones y generar oportunidades. En este sentido, la utilización de estrategias de comunicación ágil facilita la tarea de explicar una idea original transmitiendo, con claridad y rapidez, sus fortalezas y debilidades. Asimismo, permite que los equipos compartan las ideas creativas generadas, y se validen o descarten con rapidez, y se tomen decisiones sobre las soluciones que finalmente se elijan para afrontar los retos propuestos.

El mundo es global y complejo y exige formación para mejorar la competencia comunicativa de las personas, en especial en el uso de un lenguaje positivo y en el control de las emociones que hayan podido surgir en el propio proceso del acto comunicativo. Es importante entender que las estrategias de comunicación son elementos que cobran especial importancia para que una persona sea capaz de gestionar los cambios y se relacione con otras de manera efectiva y positiva.

### Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica es la base para el desarrollo de las competencias clave: CCL mediante la deliberación sobre problemas de carácter ético referidos al entorno y a sí mismo, sobre convivencia democrática y pacíficas, y sobre problemas de los otros y de sí mismo; CP poniendo de relieve la promoción de una convivencia democrática, justa, respetuosa y pacífica que favorezca el cuidado y protección de la diversidad lingüística, cultural y artística; STEM relacionado con la participación del alumnado en los grandes problemas medioambientales, sociales o de consumo responsable; CD en cuanto a la participación para el logro de objetivos comunes CPSAA principalmente con la comprensión de textos que favorezcan el compromiso activo con valores y prácticas consecuentes con el respeto, cuidado y protección de las personas y el planeta, y CCEC a través del desarrollo de valores relacionados con los ODS.

### Vinculación con el Perfil de salida

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL5, STEM5, CPSAA2, CC3, CC4, CE1, STEM1.

## Competencia específica del área de Atención Educativa 3:

**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 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.

### Descripción

Es fundamental entender la realidad, desde una perspectiva amplia, para comprender mejor el mundo actual. Despertar la curiosidad y tener una visión abierta sobre la realidad constituye el punto de partida de cualquier investigación del contexto. De este modo, se pretende que el alumnado empatee y se enfrente a una problemática, adquiriendo una perspectiva personal y de conjunto de la misma.

Los elementos transversales del currículo presentan al alumnado y al docente un grupo amplio de aspectos que la sociedad, en su conjunto, y las personas, de forma individual, deben comprender y tratar de darle solución. Es



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		
<p>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.</p>		
<p>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.</p>		
Primer ciclo	Segundo Ciclo	Tercer Ciclo
<p>1.1. Reconocer la tarea, juegos o situaciones de manera autónoma.</p> <p>1.2 Identificar las reglas conforme avanza en la tareas, juegos o situación.</p> <p>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.</p> <p>1.4 Resolver diferentes problemas que se le plantean en las prácticas realizadas desarrollando la concentración, la memoria, la observación y la imaginación</p>	<p>1.1. Conocer la tarea, juegos o situaciones de manera autónoma.</p> <p>1.2 Identificar y aplicar las reglas conforme avanza en la tareas, juegos o situación.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>1.1. Conocer y practicar la tarea, juegos o situaciones aplicando las reglas o normas de manera autónoma.</p> <p>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.</p> <p>1.3 Conocer y asumir los rasgos característicos de su personalidad, entendiendo el valor de la respetabilidad y la dignidad personal</p> <p>1.4 Expresar la percepción de su propia identidad, manifestando verbalmente una</p>



<p>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.</p> <p>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.</p> <p>1.7 Identificar los rasgos característicos de su personalidad, entendiendo el valor de la respetabilidad y la dignidad personal</p> <p>1.8 Expresar la percepción de su propia identidad.</p> <p>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.</p>	<p>1.5 Conocer los rasgos característicos de su personalidad, entendiendo el valor de la respetabilidad y la dignidad personal</p> <p>1.6 Expresar la percepción de su propia identidad, manifestando verbalmente una visión positiva de sí mismo.</p> <p>1.7 Reflexionar acerca de las consecuencias de sus acciones, identificando las ventajas e inconvenientes de las diferentes alternativas de acción.</p> <p>1.8 Identificar las emociones y su repercusión en comportamientos individuales y colectivos, gestionando los cambios y la incertidumbre y asumiendo riesgos.</p>	<p>visión positiva de sí mismo e integrando la representación que hace de sí mismo y la imagen que expresan los demás.</p> <p>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.</p> <p>1.6 Identificar y gestionar las emociones y su repercusión en comportamientos individuales y colectivos gestionando los cambios y la incertidumbre y asumiendo riesgos.</p>
--	--	--

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

**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
<p>3.1 Iniciarse en el reconocimiento de las necesidades del entorno que precisan de actuación para dar respuesta a las emergencias mundiales.</p> <p>3.2 Mostrar actitudes de respeto hacia las emergencias mundiales.</p> <p>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.</p> <p>3.4 Identificar causas y problemas ecosociales y cuidar de la naturaleza.</p> <p>3.5 Identificar los hábitos higiénicos y posturales saludables relacionados con la vida cotidiana.</p> <p>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.</p> <p>3.7 Diseñar una serie de propuestas personales, y creativas identificando los problemas naturales, sociales y cívicos existentes.</p> <p>3.8 Conocer y respetar distintos tipos de ocio inclusivo.</p>	<p>3.1 Reconocer las necesidades del entorno que precisan de actuación para dar respuesta a las emergencias mundiales.</p> <p>3.2 Valorar las emergencias mundiales, adoptando conductas respetuosas para dar respuesta a las mismas y proponiendo acciones para su mejora.</p> <p>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.</p> <p>3.4 Identificar causas y problemas ecosociales, justificando argumentalmente, y de modo crítico, el deber ético de proteger y cuidar de la naturaleza.</p> <p>3.5 Reconocer los hábitos que son beneficiosos para la salud.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.8 Conocer apoyos que requieren las personas con discapacidad concretando el grado de intensidad del mismo.</p>	<p>3.1 Reconocer y analizar las necesidades del entorno que precisan de actuación para dar respuesta a las emergencias mundiales.</p> <p>3.2 Valorar y mostrar actitudes respetuosas a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas de las emergencias mundiales.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.5 Reflexionar sobre la importancia que tiene para la salud tener hábitos saludables en la vida cotidiana.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>



		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.



## **B. Alfabetización multimodal - Alfabetización mediática e informacional**

La capacidad del alumnado para moverse con destreza entre las nuevas tendencias y medios de comunicación refleja los cambios globales en la elaboración de significados, además de llevar a una revisión y redefinición de posibles salidas prácticas de la alfabetización. Esto marca un cambio y un desarrollo en el entendimiento y la comprensión de un texto.

Desde hace mucho tiempo, dentro del aula, los textos se asocian principalmente con la escritura como la transcripción del discurso oral. Se presenta como si fuera un género ya instaurado, con formas fijas. Durante los últimos diez años, la investigación multimodal ha desafiado a las definiciones unimodales, y ha demostrado que el aprendizaje de la alfabetización exige la comprensión de la compleja interrelación entre el material escrito y gráfico, unido a los modos corporales de construcción de significado.

Los avances tecnológicos y el desarrollo de la comunicación global han introducido nuevos géneros, formas y medios de comunicación, desafiando el punto de vista del texto como algo fijo y estático, y no susceptible de cambio, por parte de los responsables individuales del mismo. Considerando que en las aulas se ha adoptado con frecuencia una actitud prudente e incluso antagónica frente a las nuevas formas y modos de elaboración de significado, los límites establecidos son menores para el alumnado, permitiéndoles cambiar los paisajes textuales, hacia maneras creativas, innovadoras y multimodales. Sus textos pueden incluir escritura, imágenes visuales y objetos, de dos o tres dimensiones, que podrían ser de papel, diseñados en la pantalla, o en los medios de comunicación, y que podrían implicar efectos visuales, musicales o cinestésicos, y que tal vez sean incorporados a la lengua, el sonido, el gesto, o la acción (Lancaster y Rowe, 2009). Estos cambios plantean importantes problemas teóricos, pedagógicos y metodológicos para los investigadores y los profesionales. La elaboración de datos de manera que facilite el análisis de múltiples sistemas de signos, conservando la capacidad de administración, requiere un cuidado exquisito en su propuesta y experiencia en el uso de técnicas digitales y software, para facilitar la investigación destinada a la transformación de la alfabetización en las aulas del siglo XXI.

## **C. Emergencias de nuestro mundo**

La diversidad de la sociedad actual está representada en el alumnado presente en el aula, lo que conlleva la importancia del fomento de la educación intercultural.

El área de Atención Educativa pretende desarrollar las competencias clave del alumnado para conseguir una sociedad mejor, creando unos ciudadanos críticos y competentes, capaces de afrontar los retos y desafíos que en el siglo XXI se plantean, como son la emergencia climática y la agenda de trabajo de la cooperación para el desarrollo, que se concreta en los Objetivos del Desarrollo Sostenible, en adelante ODS, observación crítica del mundo, conocimiento de la diversidad en todas sus modalidades (cultural, sexual, funcional, ecológica y lingüística), fomento de la igualdad y la educación en valores para el crecimiento personal y la definición de los objetivos vitales.

Como docentes se deben promover actitudes, valores y conocimientos tolerantes para crear un clima favorable en el aula. El objetivo principal es inculcar al alumnado estos valores y conocimientos, así como el respeto hacia otras culturas diferentes a la propia. De esta manera, se familiarizan con la realidad de nuestra sociedad y se fomenta la comunicación a la hora de establecer relaciones con los demás.

La educación en valores promueve la tolerancia y el entendimiento poniendo especial énfasis en la defensa de los Derechos Humanos, la protección de las minorías étnicas y de los colectivos más vulnerables, y la conservación del medio ambiente. La educación en valores es imprescindible para el crecimiento personal y ayuda al alumnado a definir sus objetivos vitales.

Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible es el título del documento final de la cumbre de las Naciones Unidas celebrada en septiembre de 2015. Dicho acuerdo fue firmado por un gran número de Estados que comprendieron que el problema más grave al que se enfrenta el planeta es la erradicación de la pobreza y la sostenibilidad del mismo. Por lo tanto, es primordial concebir un plan de trabajo para los próximos años encaminado a conseguir la prosperidad de las personas y del planeta.

La base de la educación en igualdad está en la formación de una actitud crítica desde la infancia. Sería un gravísimo error infravalorar esta etapa, puesto que desde el nacimiento se establecen los cimientos sobre los que se desarrollará





la personalidad del individuo y sus valores. La realización de dinámicas coeducativas puede ser el escenario perfecto para practicar la igualdad de oportunidades.

### III.2. Concreción de los saberes básicos

#### III.2.1. Primer ciclo de Educación Primaria

A. Destrezas intelectuales, emocionales y de conocimiento - Estimulación Cognitiva	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>a1. Concentración, atención, observación e imaginación.</p> <p>a2. Actividades para mejora de la memoria, velocidad de procesamiento o atención.</p> <p>a3. Funciones ejecutivas. Secuenciación temporal.</p> <p>a4. Percepción y procesamiento espacial.</p> <p>a5. Juegos de mesa. Iniciación a las normas y reglas. Juegos de lógica.</p> <p>a6. Autoestima y autoconcepto.</p> <p>a7. Identificación y gestión de las emociones y su repercusión en comportamientos individuales y colectivos.</p> <p>a8. Tareas competenciales toma de decisiones y resolución de problemas.</p> <p>a9. "Trabajamos la convivencia. La participación"; "Trabajamos la convivencia: el respeto".</p>	<p>La velocidad de procesamiento es la rapidez con la que se capta la información, se entiende o procesa, y se comienza a responder. Esta información puede venir desde un canal visual, como son las letras y números, o también desde un canal auditivo, como la lengua oral. Ejemplos prácticos en el aula:</p> <p><b>Nombrar:</b> Esta sencilla tarea trata de responder con una palabra a cada una de las propuestas que se hacen. En un papel escribiremos 20/30 propuestas en forma de lista, a las que tendremos que responder en el menor tiempo posible. Por ejemplo; "Nombre de chica", "Ciudad", "Un animal", "Dos colores..."</p> <p><b>Contar:</b> Utilizaremos una hoja en la que dibujaremos recuadros. Dentro de los recuadros escribiremos números y la tarea consistirá en contar cuántos números hay dentro de cada recuadro en el menor tiempo posible. Para hacerlo más divertido podemos utilizar cartulina y diferentes colores que hagan la tarea más vistosa.</p> <p><b>Completar el dibujo:</b> Sobre el papel tendremos un dibujo que tomaremos como referente para realizar la tarea. Por ejemplo, un emoticono. El emoticono de referencia estará dentro de un cuadrado para reconocerlo fácilmente. A lo largo de la hoja, dibujaremos el emoticono con alguna característica de menos, como puede ser la boca, un ojo, el pelo, o la lengua. El ejercicio trata de que el niño identifique en el menor tiempo posible qué características les faltan a los emoticonos y las dibuje en el menor tiempo posible.</p>
B. Alfabetización multimodal - Alfabetización mediática e informacional	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>b1. El mundo digital y la sociedad actual</p> <p>b2. Lecturas comprensivas. Comprensión visual. Visión crítica de medios analógicos, digitales o audiovisuales.</p> <p>b3. Ética digital. Código ético para el uso de las tecnologías digitales.</p> <p>b4. Filosofía para niños y niñas.</p> <p>b5. Diversidad afectivo-sexual y cultural.</p> <p>b6. Puesta en valor de los Derechos Humanos y de la Convención de los derechos de la Infancia.</p>	<p>Iniciar al alumnado en el pensamiento filosófico para "Saber pensar, saber crear, saber imaginar soluciones". Promover en el alumnado reflexiones que le permita tener una mente libre, crítica, coherente, rigurosa... Tomar decisiones, siendo capaz de argumentar, deducir, construir hipótesis, relacionar, imaginar soluciones, pensar de manera alternativa... Proponer actividades en las que el alumnado pueda reflexionar acerca de sus valores, cuestionarlos y reformularlos. Analizar la sociedad y soñar con cambiarla, comprendiendo, escuchando y sintiendo a los demás. En definitiva, hacerles pensar, para mejorar y cuidar no solo al resto de la Humanidad, sino también al resto de la realidad a través de la búsqueda de información con ayuda de cuentos o libros con imágenes.</p>
C. Emergencias de ámbito global	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>Observación crítica del Mundo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Emergencias mundiales</li> <li>- Conciencia ambiental y emergencia climática. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos. Respeto y protección del Planeta en los diferentes ecosistemas.</li> </ul>	<p>Dar a conocer al alumnado las emergencias mundiales a las que se enfrentan actualmente para concienciarlo de la importancia de actuar como agentes activos de la sociedad. Desarrollar la conciencia medioambiental en el alumnado es fundamental, para que a través de valores y hábitos,</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objetivos para el Desarrollo Sostenible (ODS). 4R. Reducir y reutilizar</li> <li>- Consumo responsable.</li> <li>- Hábitos saludables e higiénicos</li> <li>- Educación en valores. Conocimiento e identificación de los valores. Importancia de los valores.</li> <li>- Respeto y aceptación del otro.</li> <li>- Estereotipos.</li> <li>- Mirada inclusiva. Escuela inclusiva. Ocio inclusivo.</li> </ul>	<p>puedan crecer como ciudadanos responsables con su entorno. Más allá de los pequeños gestos, se trata de construir juntos una conciencia colectiva dirigida al cuidado medioambiental.</p> <p>Ejemplo práctico: Normalizar en el aula la lógica preocupación ante el alumnado por el estado del planeta, evitando infundir una sensación de pánico o alarma, y que hagan de la sostenibilidad parte fundamental de su crecimiento. El punto clave es partir de una transparencia y aclarar todas las dudas de la clase: explicar qué es la crisis climática y cómo se puede hacerle frente debe estructurar el discurso escolar.</p> <p>Hay que tener en cuenta que es en la edad de la etapa de Primaria cuando se debería asentar la base necesaria para cambiar el futuro. Se trata de que los procesos de enseñanza contemplen que los más pequeños son agentes sociales y activos con capacidad de transformación.</p> <p>A partir de unas ideas y conceptos básicos y claros, analizar la percepción que el alumnado puede tener sobre las emergencias mundiales, examinar los hábitos que pueden optimizar la lucha individual y colectiva contra la problemática actual y materializarlo en metodologías innovadoras y estimulantes en el aula.</p>
--	---

### III.2.2. Segundo ciclo de Educación Primaria

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

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividades para la mejora de la memoria, la velocidad de procesamiento o la atención.</li> <li>- Funciones ejecutivas. Secuenciación temporal.</li> <li>- Juegos de mesa. Juegos de lógica. Conocimiento y aceptación de normas y reglas.</li> <li>- Gestión ante el cambio.</li> <li>- Autoestima y autoconcepto.</li> <li>- Gestión emocional. Gestión de la incertidumbre y aceptación de cambios.</li> <li>- Normas de convivencia. Participación activa.</li> <li>- Tareas competenciales toma de decisiones y resolución de problemas.</li> </ul>	<p>Proporcionar acertijos y adivinanzas al alumnado durante varias sesiones o la primera parte de cada una de las sesiones para que piensen en las palabras que las componen, activando las áreas del cerebro que se ocupan del lenguaje. Cuando se le presenta una adivinanza a un niño o niña, su cerebro automáticamente busca a través de las palabras conocidas los diversos significados. Las adivinanzas dan a las palabras el contexto que hace que sea más fácil para el alumnado aprender, recordar y usar otras palabras.</p> <p>Para desarrollar la educación emocional del alumnado se puede partir de un enfoque constructivista utilizando una metodología globalizada y activa, con el fin de construir aprendizajes emocionales significativos y funcionales en cualquier contexto y situación. Las actividades se pueden realizar de forma colectiva, aunque en algunas prácticas es recomendable que se trabajen individualmente (en la mayoría de los casos nos parece adecuado trabajar primero de manera individual, posteriormente en pequeños grupos, para finalizar en grupo-clase). Cada actividad indicará el procedimiento de su desarrollo. Como ejemplos prácticos se enumeran los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Promover verbalmente la escucha activa entre el alumnado participante.</li> <li>➤ Estimular la reflexión y el razonamiento.</li> <li>➤ Identificar incidentes negativos sin entrar en acusaciones directas.</li> <li>➤ Potenciar la reflexión estructurando el grupo en círculo, e incluso rompiendo la barrera estructural que puede suponer la mesa del aula.</li> </ul>

#### B. Alfabetización multimodal - Alfabetización mediática e informacional

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
---	--



- Búsqueda de información en medios analógicos y digitales. Cotejo de información. Análisis de la desinformación.
- Lecturas comprensivas y actitud crítica ante los medios de comunicación.
- Comprensión visual. Visión crítica de películas, documentales, cortos y/o series.
- Ética digital. Código ético para el uso de las tecnologías digitales.
- Filosofía para niños y niñas.
- Diversidad afectivo-sexual y cultural.
- Puesta en valor de los Derechos Humanos y la Convención de los Derechos de la Infancia

Se puede plantear el análisis reflexivo y lúdico del proceso de autodescubrimiento a través de la historia y futuro del cine, sus implicaciones sociológicas, sus tecnologías, géneros, lenguajes específicos, técnicas de guionización, rodaje, montaje, distribución y exhibición. En definitiva, conocer la industria del cine en la medida en que favorezca una mejor interpretación de sus recursos y potencie una lectura crítica y consciente de este medio audiovisual. En todo caso, el estudio del medio debe centrarse principalmente en el análisis de películas de cine, descubriendo sus procesos de fabulación, sus soportes reales e ideales, su transmisión de modelos de conducta y comportamiento, su reflejo e influencia social, etc.

Es necesario programar previamente las actividades que se van a realizar con una película, corto o serie, sin dejar nada a la improvisación. Se debe partir de unos objetivos, de sus correspondientes centros de interés, y de un planteamiento globalizado y de atención a los temas transversales.

Esto debe conducir a los saberes y a las actividades que llevará a cabo el profesorado y el alumnado. El docente debe, siempre, ver la película, documental o vídeo antes de presentarla a sus alumnos. La guía y el material del alumnado permitirá el orden y la reflexión, la sistematización del trabajo, y su motivación para ejercer un espíritu crítico y poner el foco sobre los distintos componentes del lenguaje audiovisual: imagen, música, presentación, narración, guión, etc. Los contenidos de este material habrán de abarcar lo afectivo, lo valorativo y lo cognitivo, con el fin de que promuevan la reflexión de conceptos, y que impliquen el desarrollo de procedimientos y actitudes.

### C. Emergencias de nuestro mundo

#### *Conocimientos, destrezas y actitudes*

- Observación crítica del Mundo.
- Emergencias mundiales. Emergencia Alimentaria
- Conciencia ambiental y emergencia climática. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos. Respeto y protección del Planeta en los diferentes ecosistemas.
- Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). 4R. Reducir, reutilizar y reciclar
- Consumo responsable.
- Hábitos saludables. Alimenticios e higiénicos
- Educación en valores. Conocimiento e identificación de los valores. Importancia de los valores.
- Respeto y aceptación del otro.
- Estereotipos.
- Mirada inclusiva. Escuela inclusiva. Ocio inclusivo.

#### *Orientaciones para la enseñanza*

Tres pilares centran esta propuesta: los cuentos, el diálogo filosófico y la metodología de aprendizaje basado en proyectos (en adelante ABP).

A partir de la lectura de un cuento, se da lugar a un diálogo filosófico y se conecta éstos con la metodología del ABP

A través del ABP, el alumnado será el protagonista de cambios en su propio entorno a través de una pregunta que suponga un desafío inicial y que conecte con el ODS trabajado. De esta manera, sentirá que lo que aprende es cercano e importante para él/ella y está conectado con su realidad.

#### Diálogo Filosófico.

Tras la lectura del cuento, que cada docente decida relacionado con un ODS, en la primera sesión, se llevará a cabo una dinámica basada en filosofía para niñas y niños. El diálogo filosófico es el puente que une el cuento con los ODS a trabajar. Un punto de encuentro y de debate que abrirá la pregunta o desafío que guiará todo el proceso de investigación. ¿QUÉ BUSCAMOS? Que el alumnado sea quien genere esas cuestiones y respuestas acerca del tema a abordar. Por ejemplo, el cuento de "El cazo de Lorenzo" (ODS 4) aborda la diversidad, la aceptación, el derecho a una educación inclusiva, y entre el alumnado surgirán preguntas como, ¿todo el mundo tiene un cazo? si tanto le molesta, ¿por qué no se lo quita? Estas preguntas invitan a la reflexión y posteriormente a la acción.



### III.2.3. Tercer ciclo de Educación Primaria

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

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos de mesa. Juegos de lógica. Conocimiento y aceptación de normas y reglas.</li> <li>- Visión crítica de los beneficios y riesgos de la tarea/juego.</li> <li>- Autoestima y autoconcepto.</li> <li>- Gestión emocional. Gestión de la incertidumbre y aceptación de cambios.</li> <li>- Normas de convivencia. Participación activa.</li> <li>- Tareas competenciales toma de decisiones y resolución de problemas.</li> </ul>	<p>Crear un escape room que se ajuste a las características de edad y desarrollo evolutivo, cognitivo y emocional del alumnado. En primer lugar, se debe tener en cuenta qué objetivos se quieren lograr. Esta actividad puede ser programada con distintas temporalizaciones, desde 15 minutos a 1 hora, y esta diferencia de duración hace que se planteen más o menos retos y sean más o menos complejos. Para que el alumnado esté motivado, se puede comenzar con retos de fácil superación e ir subiendo la complejidad y dificultad de los mismos conforme van siendo resueltos a lo largo del curso. El modo del juego también puede variar, desde el modo cooperativo hasta el modo competitivo, donde el ganador será el primero en descifrar el enigma.</p> <p>Incorporar juegos en los que tengan que conocer las normas que los rigen, aceptar dichas reglas y aprendan a gestionar la frustración.</p> <p>Practicar ajedrez en el aula para desarrollar la capacidad de razonamiento. El alumnado puede empezar a familiarizarse de forma autónoma con el juego y en 10 minutos ha podido jugar una partida. Por otro lado, un ejemplo práctico consistiría en explicar cómo se juega al ajedrez y si hay alumnado que ya conoce las normas, enseñe a aquéllos que nunca han jugado.</p>

#### B. Alfabetización multimodal - Alfabetización mediática e informacional

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Búsqueda de información en medios analógicos y digitales. Cotejo de información. Análisis de la desinformación.</li> <li>- Lecturas comprensivas y actitud crítica ante los medios de comunicación.</li> <li>- Ética digital. Código ético para el uso de las tecnologías digitales.</li> <li>- Filosofía para niños y niñas.</li> <li>- Género y diversidad afectivo-sexual y cultural.</li> <li>- Puesta en valor de los Derechos Humanos y de la Convención de los derechos de la Infancia.</li> </ul>	<p>El contenido se puede estructurar en tres grandes apartados.</p> <p>En el primero, de carácter conceptual, se definirá la acepción de ética que se tomará en consideración y se delimitará el contexto en el que deberán tomarse las decisiones éticas que afectarán a la presencia de la tecnología en la vida cotidiana de las personas.</p> <p>En el segundo, se analizarán e identificarán, desde una visión global, los factores y los retos que, derivados de esta presencia, deberá tener en cuenta el alumnado para incorporar la tecnología desde una perspectiva ética. En este análisis también se identificarán las recomendaciones más recientes por parte de la Unión Europea y las fortalezas con las que cuenta Aragón en un contexto local, a fin de profundizar en la incorporación al ámbito educativo de la ética aplicada a la tecnología.</p> <p>En el tercer y último apartado, se establecerán, a modo de conclusiones, cuatro premisas sobre las que debería gravitar cualquier decisión o acción que afecte al alumnado, y una serie de recomendaciones que permitirían materializar un avance significativo en las consideraciones éticas asociadas a la presencia de la tecnología en su vida cotidiana.</p>

#### C. Emergencias de nuestro mundo

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observación crítica del Mundo.</li> <li>- Emergencias mundiales. Emergencia migratoria</li> </ul>	<p>El Aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una estrategia metodológica que implementa una serie de tareas articuladas por un reto, pregunta o desafío inicial. Tras un</p>



<ul style="list-style-type: none"><li>- Conciencia ambiental y emergencia climática. Respeto, protección y cuidado de los seres vivos. Respeto y protección del Planeta en los diferentes ecosistemas.</li><li>- Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). 5R. Reducir, Reutilizar, Reciclar, Recuperar y Reparar.</li><li>- Consumo responsable.</li><li>- Hábitos saludables. Posturales, alimenticios e higiénicos.</li><li>- Educación en valores. Conocimiento e identificación de los valores. Importancia de los valores.</li><li>- Respeto y aceptación del otro.</li><li>- Estereotipos.</li><li>- Mirada inclusiva. Escuela inclusiva. Ocio inclusivo.</li></ul>	<p>proceso de investigación, el alumnado trabaja en pequeños grupos de manera cooperativa y guiada hasta culminar con la creación de un producto final que trasciende las paredes de la escuela (difusión). En este caso, el tema relevante, está marcado por la lectura del cuento. Es importante saber que el papel del docente es acompañar y crear los escenarios de aprendizaje que permitan que el alumnado pueda desarrollar el proyecto persiguiendo la mejora de la sociedad en la que vive, y con ello, contribuyendo a que ésta sea más inclusiva, justa, democrática y sostenible, a fin de avanzar en la construcción de una ciudadanía comprometida y responsable que aprenda a resolver los desafíos de manera cooperativa.</p>
--	--

## IV. Orientaciones didácticas y metodológicas

### IV.1. Sugerencias didácticas y metodológicas

El área de Atención Educativa ofrece una apertura al desarrollo de temas transversales y debería buscar la relación entre los mismos. En las sugerencias metodológicas asociadas a los saberes se aportan pistas sobre diferentes modos de establecer vinculaciones entre saberes y cuestiones que permiten abordar su enseñanza desde un punto de vista competencial e interdisciplinar.

El aprendizaje del alumnado a lo largo de la etapa educativa debe ser vivencial, experiencial y práctico. Enlazar la teoría a la práctica de un concepto es lo que le va a permitir recordarlo y asimilarlo, construyendo modelos mentales sobre los saberes implicados cada vez más complejos. De esta manera, el alumnado se convierte en un agente activo, cognitivamente hablando, en su aprendizaje a través de la exploración, el planteamiento de preguntas y la búsqueda de soluciones a problemas sencillos, entre otros.

La autonomía e identidad del alumnado dentro de una sociedad en constante cambio requiere de un aprendizaje colaborativo que afronte los retos y necesidades de la situación cambiante planteada. Metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos o el Aprendizaje-Servicio (ApS) desarrollan las competencias específicas a la vez que impulsan el compromiso social, la participación, el autogobierno y la iniciativa personal. A la hora de diseñar propuestas didácticas, hay que tener en cuenta las necesidades individuales del alumnado facilitándoles diversas posibilidades de implicación y múltiples representaciones que les permitan percibir y comprender la información que se les presenta. Del mismo modo, se propondrán diferentes posibilidades de actuación y expresión atendiendo a la diversidad del alumnado, sin olvidar las adaptaciones no significativas del currículo.

Contemplando las distintas modalidades de aprendizaje y dando la posibilidad de que cada individuo adapte su forma de aprendizaje a sus tiempos y capacidades, se consigue un alumnado protagonista de su aprendizaje. De esta manera, conocerá diferentes puntos de vista mediante el modelado (vídeos, lecturas, dramatizaciones...) reflexionando sobre estos materiales y poniendo en valor el debate como herramienta que le permita aclarar y ordenar sus ideas, conocer y empatizar con el punto de vista de los compañeros y de las compañeras, y comprometerse desde una postura respetuosa y conciliadora.

Toda actuación docente se realizará bajo una perspectiva igualitaria de género, favoreciendo el crecimiento individual como elemento enriquecedor del grupo. Las situaciones de aprendizaje serán propuestas didácticas abiertas, en las que intervengan diferentes saberes, destrezas y habilidades personales, permitiendo al alumnado definir su propio camino de aprendizaje, estimulando un pensamiento discrepante y desarrollando su creatividad. Conceptos como ciudadanía, igualdad, justicia, democracia o Derechos Humanos deben pasar a formar parte de la experiencia diaria del alumnado en el centro mediante actividades que permitan su participación activa. Con estas consideraciones se pretende impulsar una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

### IV.2. Evaluación de aprendizajes



La evaluación del alumnado será global, continua y formativa, y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

La evaluación tiene un carácter eminentemente formativo y está al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje y se integra en el quehacer diario del aula y del centro educativo. De este modo, la evaluación se concibe como un proceso que debe llevarse a cabo de forma continua y personalizada, que ha de tener por objeto tanto la mejora de los aprendizajes del alumnado como la mejora de la práctica docente

La evaluación se convierte así en un punto de referencia para la adopción de las correspondientes medidas de atención a las diferencias individuales, para el aprendizaje y para la mejora continua del proceso educativo. En ese sentido, la evaluación debe ser capaz de diagnosticar las dificultades del alumnado con el fin de establecer las medidas de refuerzo educativo tan pronto como éstas sean detectadas.

La evaluación será global, por lo que tendrá en cuenta el progreso del alumnado en la adquisición de las competencias clave. Para ello, se considerará el conjunto de descriptores operativos. Dichos descriptores constituyen, junto con los objetivos de la etapa, el marco referencial a partir del cual se concretarán las competencias específicas del área de Atención Educativa.

La evaluación tendrá un carácter formativo, regulador y orientador de la actividad educativa, al proporcionar una información continua que permita mejorar tanto los aprendizajes como la práctica docente. La evaluación se constituye así en un elemento primordial para la mejora de la actividad docente, de la calidad de los centros educativos y, especialmente, del proceso de aprendizaje del alumnado.

En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando la progresión de un alumno o de una alumna no sea el adecuado, se aplicarán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas deberán adoptarse tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de los aprendizajes imprescindibles para continuar el proceso educativo. El profesorado recogerá información de manera permanente acerca del proceso de enseñanza y de aprendizaje de su alumnado con especial atención a los objetivos, competencias específicas y criterios de evaluación. Los procedimientos e instrumentos de evaluación utilizados deberán permitir la constatación de los progresos realizados por cada alumno y por cada alumna, teniendo en cuenta su situación inicial y atendiendo a la diversidad de capacidades, actitudes y ritmos de aprendizaje.

La evaluación tiene como objetivo el aprendizaje y no la calificación, siendo numerosas las herramientas que se pueden emplear para conocer la evolución competencial del alumnado. De entre ellas destacan: la observación, las producciones realizadas por el alumnado o las pruebas escritas.

### **IV.3. Diseño de situaciones de aprendizaje**

Las situaciones de aprendizaje son actividades de diversa índole que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones que contribuyen al desarrollo de las competencias clave y las competencias específicas y en cuyo diseño está involucrado el aprendizaje de diferentes saberes básicos asociados a una o varias áreas de conocimiento.

Una situación de aprendizaje puede tener una duración variable, y describe de forma contextualizada las acciones que se pretenden llevar a cabo en el aula para la consecución de unos objetivos de aprendizaje que se vinculan con los saberes básicos, las competencias y los criterios de evaluación.

No existe un modelo único para el diseño de situaciones de aprendizaje, ya que depende en gran medida del contexto del aula para las que estén programadas o de los saberes que se quieran abordar. Dada la diversidad de modos en las que se puede diseñar una situación de aprendizaje, resulta interesante concretar aquellas acciones que deberían formar parte de la misma.

En la planificación de dichas situaciones se tendrán en cuenta las pautas de Diseño Universal del Aprendizaje (DUA) que permiten disminuir barreras atendiendo a las necesidades de todo el alumnado y elaborar currículos flexibles que les permitan alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos y desarrollar las competencias específicas atendiendo a sus capacidades.



El objetivo de estas situaciones debería ser la transferencia de los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, posibilitando la movilización coherente y eficaz de distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta etapa. Dichas situaciones tienen que partir del planteamiento de unos objetivos claros y precisos que integren diversos saberes básicos. Además, han de proponer escenarios que favorezcan diferentes tipos de agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos, permitiendo que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa del reto planteado. Su puesta en práctica debe implicar la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales. Las situaciones de aprendizaje deben fomentar aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática, esenciales para que el alumnado se prepare para responder con eficacia a los retos del siglo XXI.

#### **IV.4. Ejemplificación de situaciones de aprendizaje**

##### **IV.4.1 Situación de aprendizaje 1**

“La jugada está ahí pero necesitas verla”. - El arte del ajedrez

##### **Introducción y contextualización**

El ajedrez se ha convertido en los últimos tiempos en una de las herramientas más demandadas en el ámbito educativo. Los centros escolares e instituciones educativas se muestran cada vez más interesados en incluir la enseñanza del ajedrez como herramienta pedagógica, tomando como base de justificación los múltiples beneficios que el juego-ciencia procura en el desarrollo cognitivo y emocional del alumnado. La presente situación de aprendizaje tiene como objetivo facilitar al docente un recurso pedagógico que convierta el aula en un espacio en el que el alumnado descubra el ajedrez desde un enfoque transversal y eminentemente lúdico y creativo. En este sentido, la práctica y metodología docente constituye la piedra angular del programa, el eje sobre el que hacer girar los enormes alcances potenciales que puede brindar el ajedrez. Así, el profesorado y el alumnado representan las piezas más importantes dentro del tablero educativo.

El abordaje didáctico permitirá la integración curricular de la materia ajedrecística, formará al profesorado adaptándose a sus necesidades y demanda, incluirá una evaluación permanente y ayudará al desarrollo de una práctica docente innovadora que pretende, en última instancia, “enseñar a pensar” a través del ajedrez.

##### **Objetivos didácticos**

El ajedrez educativo pretende generar preguntas. Cada uno de sus movimientos, cada jugada, debe ser, por tanto, la mejor respuesta teórica posible. Se pretende que el alumnado parta de la pregunta —por qué, para qué, cómo— de tal modo que sea capaz de desarrollar un continuo espíritu crítico ante cualquier posición en el tablero, sin que prime el resultado o su nivel competitivo. De hecho, con frecuencia no se jugarán partidas, sino que se propondrán dinámicas muy diversas. A partir de ahí, el alumnado también llegará a las mejores respuestas, pero en el proceso no memorizará largas variantes teóricas, sino que reflexionará sobre posibles soluciones ante los problemas que el juego o la dinámica le plantea, siempre desde un enfoque lúdico y participativo.

1. Emplear adecuadamente el ajedrez en el aula como herramienta educativa y social
2. Practicar el juego de ajedrez y conocer sus nociones básicas.
3. Elaborar y desarrollar estrategias personales de concentración, intentando mejorarla tanto en duración como en intensidad.
4. Conocer y valorar sus propias habilidades y aptitudes para solucionar tareas nuevas y mejorar su nivel de conocimiento.
5. Utilizar procedimientos adecuados para obtener información, seleccionarla y organizarla para facilitar la toma de decisiones.
6. Valorar y potenciar la creatividad y el razonamiento lógico como estrategias fundamentales en la resolución de problemas.



7. Relacionarse con los demás, respetando reglas y turnos de acción, valorándose como rivales y compañeros/compañeras y colaborando en la búsqueda de soluciones.
8. Practicar un deporte con importantes valores sociales como el compañerismo, el respeto al contrario, la solidaridad y el control de sus propias emociones, entre otros.
9. Aprender a aceptar los errores, no como una forma de fracaso o castigo, sino como un medio de motivación para corregirlos y mejorar.
10. Desarrollar la capacidad espacial mediante el análisis de los movimientos de las piezas y de sus ideas geométricas.
11. Disfrutar con el ajedrez en su tiempo de ocio.

### **Elementos curriculares implicados**

La situación planteada implica trabajar saberes relacionados con el bloque A (Estimulación cognitiva. Destrezas intelectuales, emocionales y de conocimiento). A partir de la situación inicial que se presenta al alumnado y a lo largo de toda la secuencia en la que se inscribe la situación, éste utiliza el ajedrez como una herramienta transversal e interdisciplinar que requiere concentración, cálculo y capacidad de análisis.

El alumnado, durante los primeros años de aprendizaje, se enfrenta a la autocrítica, el saber ganar y perder, la empatía, la adaptación al entorno y el control del tiempo. Este alumnado, que son los profesionales del futuro, habrán desarrollado dos cualidades imprescindibles: el pensamiento flexible y la toma de decisiones rápidas.

Respecto a las competencias clave, aquellas que atañen al tema que nos ocupa son las siguientes: competencia digital (CD), Competencia Matemática y competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM), Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), Competencia Personal Social y de Aprender a Aprender (CPSAA), Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).

La **Competencia Matemática y competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)** resulta tener una gran relación con muchos conceptos presentes en el ajedrez. Casi cualquier saber básico de las matemáticas puede ser interpretado fácilmente desde un punto de vista ajedrecístico:

- Porcentajes y proporcionalidad: Cuando se calcula el valor que tienen las piezas menores con respecto al valor total del material. Esto ayuda a tomar decisiones con respecto a los cambios de piezas.
- Estimación de superficies: La configuración del tablero de ajedrez es una herramienta excelente para la representación visual de una figura de paralelogramo para estimar su superficie. Incluso el concepto de figuras más pequeñas dentro de otra más grande ayuda a estimar superficies más complejas. Por ejemplo, con la ayuda del tablero de ajedrez se aprecia muy bien que la superficie del triángulo es la mitad que la del paralelogramo en el que se inscribe.
- Figuras planas: El movimiento de las piezas por el tablero puede trazar los distintos tipos de figuras que se contemplan en los contenidos del área: triángulos y cuadriláteros. Incluso la figura formada por los posibles movimientos del caballo permite trabajar conceptos de la circunferencia.
- Tablas de frecuencia: La celebración de torneos en el centro puede ser una oportunidad para elaborar estadísticas de los resultados de los jugadores, del número de veces que comienzan con una determinada apertura, etc.
- Las probabilidades: Estudiando ciertas posiciones básicas se puede reflexionar sobre los sucesos posibles, probables, imposibles, entre otros.
- Resolución de problemas: En este punto concreto es donde el ajedrez ofrece más posibilidades, ya que una partida consiste en una serie de problemas que el jugador tiene que ir resolviendo. Su habilidad para resolverlos determinará su resultado, es decir, la evaluación es inmediata.





La **Competencia en Comunicación Lingüística** mediante el conocimiento y desarrollo de estrategias y normas para el intercambio comunicativo. El ajedrez representa perfectamente la situación comunicativa en la que tenemos que esperar pacientemente a que nuestro interlocutor termine de expresarse para participar nosotros. En el contexto ya del torneo, esto se extiende al momento de analizar la partida con el oponente, donde además de respetar a nuestro interlocutor tenemos que tratar de no molestar al resto de los jugadores. El gusto por la lectura. En ciertos casos, la literatura sobre ajedrez puede proporcionar la posibilidad de que alguno de nuestros alumnos se acerque a la lectura, en caso de que muestre un gran interés por el ajedrez.

La **Competencia Conciencia y Expresiones Culturales** ofrece muchas posibilidades de trabajo. Por ejemplo, la construcción de diversos tipos de tableros de piezas permite diseñar proyectos que concuerden con las necesidades de la programación del aula.

La **Competencia Digital** a través de nuevas tecnologías (móviles, ordenadores, tabletas) con las que pueden aprender el movimiento de las piezas y jugar online con cualquier jugador del mundo utilizando diferentes páginas web. De esta forma, se permite al alumnado, desarrollar todos los beneficios del juego del ajedrez tanto en el aula como en sus casas, ya que siempre encontrarán un contrincante con el que jugar.

La **Competencia Personal Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)** es una de las virtudes más importantes que conlleva la práctica del ajedrez. Con el ajedrez el alumnado aprende jugando y desarrolla sus propias habilidades que le permiten conducir su propio aprendizaje. El docente facilita herramientas para desarrollar el aprendizaje para que el alumnado sea capaz de aprender de manera eficaz y autónoma de acuerdo a sus propios objetivos y necesidades. Experimentar el placer que produce entender un concepto que con anterioridad no se comprendía genera una gran satisfacción y es fuente de motivación para futuros aprendizajes. Jugar al ajedrez exige al alumnado una autorregulación emocional continua, ya que cada movimiento puede ser un éxito o fracaso por sí mismo, y este debe ser capaz de reconocer sus propios errores y ser autocrítico con ellos.

En cuanto a las competencias específicas que se trabajan principalmente en esta secuencia son:

- **CE.AE.1.** *(Desarrollar destrezas de conocimiento, intelectuales y emocionales, a través de tareas, juegos o situaciones 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 como motor del desarrollo y la valoración crítica de los riesgos y beneficios de éste último),* criterios de evaluación de tercer ciclo 2.1, 2.2, 2.3 y 2.4.
- **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")* criterio de evaluación de tercer ciclo 3.5.

### **Conexiones con otras áreas**

Las actividades propuestas van dirigidas a reforzar los aspectos más transversales del currículo, favoreciendo la interdisciplinariedad y la conexión entre los diferentes saberes. La presente propuesta no trata contenido curricular. De esta forma, se trabajan valores, visión crítica, educación emocional, entre otros. Partiendo de las especificaciones de la normativa vigente y las posibles soluciones, en esta situación de aprendizaje no se trabajan en ningún momento contenidos curriculares de otras áreas, ayudando al alumnado a conocerse, mejorar su autoestima y sus habilidades sociales. Además, se promueve el desarrollo de actividades grupales y proyectos.

Esta situación de aprendizaje presenta principalmente vinculaciones con lengua castellana y literatura, ya que es necesario el desarrollo de las cuatro destrezas: escuchar, hablar, leer y escribir. Además, tiene relación con matemáticas principalmente con aspectos relacionados con resolución de problemas.

### **Descripción de la situación de aprendizaje**

Las sesiones tendrán tres momentos diferenciados:

- *Preparación: juegos y actividades para repasar y activar conocimientos previos así como la atención y concentración*



- *Explicación de Nuevos contenidos: Explicación breve por parte del profesor al gran grupo y puesta en práctica mediante juegos en equipo o pareja. El profesor pasará por todos los grupos observando y reforzando cuando sea necesario.*
- *Evaluación de la sesión en la que los alumnos comentarán lo que han aprendido, lo que más o menos les ha gustado...*

Comienzo de la situación. Curiosidades. Pequeña historia del ajedrez. Se entabla un coloquio - debate sobre un libro de imágenes o un cómic que está colgado en el pasillo, en el que aparece la historia y curiosidades del ajedrez.

*A lo largo de las sesiones de ajedrez en el aula resulta clave para fijar el carácter lúdico del ajedrez. El alumnado debe tocar las piezas, el tablero, debe participar, manipular y experimentar con este nuevo material que irrumpen en el aula. El juego del ajedrez debe estar presente. Por supuesto, esta dimensión lúdica es compatible —y debe serlo— con una planificación adecuada y con el establecimiento de un primer objetivo.*

Las sesiones posteriores se destinan al reconocimiento, tipos y valor de las piezas. Comenzamos enseñando las piezas. El caballo y la Torre son fáciles de reconocer. La Dama y el Rey tienen que quedar claros. Como las piezas se representan por su inicial, y en castellano Rey y Reina comienzan igual, a la reina se le llama dama (D) para distinguir la inicial, pero no nos deben importar los tecnicismos. Cojo la pieza, la presento.

Después de presentar las piezas pasamos a presentar el tablero. Primero se presenta el tablero que puede haber pintado en el patio o realizado con aros o cualquier material a escala real y que lo utilizamos para desarrollar el Ajedrez viviente ( $8 \times 8 = 64 \text{ m}^2$ ). Posteriormente pasaremos al tablero mural magnético ( $1 \times 1 = 1 \text{ m}^2$ ) y finalmente al tablero de mesa ( $40 \times 40 = 1600 \text{ cm}^2 = 0,16 \text{ m}^2$ ). Después el alumnado podrá manipular el de mesa, el de viaje y el de miniatura.

Filas. Columnas. Colocado el alumnado al azar sobre un cuadrado del ajedrez pintado en el patio o elaborado con otro tipo de material, al sonar la música comenzarán a caminar hacia delante solo por la fila que corresponda. Con el silencio se pararán y harán un giro de  $180^\circ$ . Cuando vuelve a sonar la música repiten el ejercicio

Ha llegado el momento de enseñar a mover las piezas. Hay que dedicar tiempo. Tienen que aprender sin prisa y fijar con seguridad en su memoria los movimientos de cada una. Hay que acostumbrar al alumnado a que lo hagan con la cabeza, así comenzamos a crear un hábito de CONTROL de la IMPULSIVIDAD. Primero se piensa y luego se coge. Nos referiremos a estos ejercicios, como ejercicios de VISUALIZACIÓN. Desde el principio hay que hacer las cosas bien. Los ejercicios de visualización son importantes y se les debe dedicar tiempo.

Son seis piezas diferentes. La progresión que consideramos más adecuada es comenzar con El rey, ya que es la pieza más importante y la que tiene un movimiento más sencillo e intuitivo. Se les hace ver que es un señor muy viejito (niño/a elegido previamente) y por eso se mueve con dificultad y no puede caminar más de un cuadro, pero en cualquier dirección, dejando claro que es la pieza más valiosa, ya que en el momento en que lo matan la partida se termina. Ha de quedar claro que el objetivo de esta experiencia no es que el alumnado aprenda a jugar una partida completa de Ajedrez, sino que se familiaricen con los elementos, tableros y piezas y asimilen el sentido del juego, siempre desde un punto de vista lúdico y divertido. Continuamos con la Torre (mate de la escalera), Alfil (prestar atención porque es fácil que el alumnado pierda la línea y acaben con dos alfiles que van por el mismo color), Dama (La dama. Un día aparece en la clase una niña o un niño escogido disfrazado de reina. Se presenta a la clase y se les invita a salir al tablero de la calle donde hace una demostración de sus movimientos y dirá lo que puede hacer y lo que no puede hacer. Posteriormente se practicará con el tablero mural y el de mesa, siempre ayudados por las plantillas de cartulina y prescindiendo de ellas cuando los movimientos se vayan asimilando), caballo (enfatar los saltos y su movimiento) y el Peón (El hecho de que no pueda retroceder, obliga a ser muy cuidadoso con el movimiento de peones).

Una vez que conocen las normas y la composición del juego se les proponen diversos retos tanto en el aula como en el recreo introducidos en un buzón de ajedrez específico para que los puedan resolver, de forma voluntaria, durante los recreos en compañía de otros compañeros y compañeras de otros cursos. De esta manera, se dinamiza el patio del recreo, se invita al debate en la resolución del reto y al desarrollo de la capacidad indagatoria de una forma lúdica.



A su vez, se invita al alumnado a resolver “Problemas de ajedrez” para aumentar la capacidad de observación, concentración, atención y la toma de decisiones, analizando todas las soluciones posibles y eligiendo la más adecuada, incluso, muchas veces, bajo la presión del límite de tiempo para tomarlas. En la resolución de problemas es muy importante, en primer lugar, tener la capacidad de reconocerlos; en segundo lugar, poder seleccionar los elementos importantes y discriminar los que no lo son. Y, en tercer lugar, poder comparar diferentes situaciones y realizar los cálculos mentales necesarios para encontrar las soluciones más idóneas

La situación finaliza con la celebración de un torneo de ajedrez en el centro en el que ponen en juego no solo sus conocimientos ajedrecísticos, sino todas las habilidades y destrezas aprendidas a lo largo de las semanas previas como es ejercitar la memoria, tanto a corto plazo, para recordar los movimientos que se han realizado durante la partida, como a largo plazo, para no olvidar otras partidas jugadas alternativas a las que se enfrenta el jugador de Ajedrez tiene como resultado una mejora en su capacidad de retener y recordar datos en la mente.

En cada movimiento el alumnado debe reflexionar sobre todas las jugadas posibles y los ataques que puede recibir, de modo que pueda anticiparse a las respuestas del contrario y tener previstas con antelación las posibles líneas de juego.

Cada partida representa un nuevo reto para el alumnado, que intentará mejorar su habilidad para jugar cada vez mejor; asimismo, cada vez que gana una partida, el ajedrecista aumenta su autoestima y valora su pericia en el juego. En el caso de perder, contribuye a potenciar la autocrítica y la gestión de la frustración.

Una vez que se termina la partida de ajedrez, se procede a analizar la partida desarrollando el razonamiento lógico matemático ya que está demostrado que el razonamiento y el proceso de análisis utilizado en el juego del Ajedrez es muy similar al que se usa en matemáticas y, por tanto, su práctica puede ser beneficiosa para mejorar las aptitudes matemáticas del alumnado.

Ha de quedar claro que el objetivo de esta experiencia no es que el alumnado aprenda a jugar una partida completa de Ajedrez, sino que se familiaricen con los elementos del Ajedrez, tableros y piezas y asimilen el sentido del juego, siempre desde un punto de vista lúdico y divertido.

### **Atención a las diferencias individuales**

La atención individualizada del alumnado se basa en la detección precoz de sus necesidades específicas y en el establecimiento de mecanismos de apoyo y refuerzo.

Las actividades que se propongan se adaptarán en todo momento al nivel cognitivo de cada alumno con especial atención a aquéllos que tienen dificultades significativas de aprendizaje.

En la presente situación de aprendizaje se establecen medidas de flexibilización en la organización de los agrupamientos del alumnado. Al tratarse de una situación de aprendizaje en la que se promueve el trabajo en pequeños grupos, de forma individual, por parejas, en grupo reducido, o toda la clase (gran grupo). En algunas sesiones, se pueden realizar agrupaciones heterogéneas entre estudiantes, otorgando roles rotativos a cada uno de ellos a lo largo del tiempo que dure la secuencia. Se puede ajustar el tiempo a la hora de realizar las actividades, ampliando el mismo al alumnado que lo necesite.

Asimismo, se puede ajustar la cantidad de actividades, siendo más reducidas para el alumnado que lleve un ritmo más lento. Además, se puede disponer de material digital o analógico de ampliación en diferentes lugares del aula donde el alumnado pueda ampliar y profundizar el contenido de lo estudiado en la sesión de forma autónoma.

El proceso de enseñanza debe estar al servicio del alumnado. Todo ello a fin de personalizar y mejorar la capacidad de aprendizaje y los resultados de todo el alumnado. El mecanismo de refuerzo se pone en marcha tan pronto como se detecta una dificultad de aprendizaje, tanto organizativo como curricular. Se considera el apoyo en el grupo ordinario, agrupamientos flexibles o adaptaciones del currículo. En la presente situación, se favorece la flexibilización y el empleo de alternativas metodológicas tanto en la enseñanza como en la evaluación de la adquisición de los saberes básicos, especialmente con aquel alumnado que presenta dificultades en su comprensión y expresión.

### **Fase de evaluación. Orientaciones para la evaluación formativa**



La evaluación del alumnado es global, continua y formativa.

Recursos para evaluar:

a. “Exámenes”.

Un examen de ajedrez puede tener diferentes modelos: tipo test, diagramas, problemas de razonamiento, entre otros. Lo que el maestro debe buscar es que el alumnado con sus respuestas demuestra que saben aplicar lo aprendido.

Aparte del tradicional examen escrito, la evaluación oral, a nivel individual o grupal, también puede ser útil, ya sea de forma puntual o bien emplearla en la fase inicial de cada sesión, a modo de repaso de conocimientos PREVIOS necesarios como base para seguir ampliando con los conocimientos que se vayan a presentar en la sesión. En este caso, si se trata de un grupo, debemos asegurarnos de evaluar a todos y cada uno de nuestro alumnado.

Una tercera vía de estilo examen sería el test sobre el tablero. Individualmente, podríamos poner a prueba a nuestros alumnos planteando ciertas situaciones o problemas sobre el tablero, o bien una partida, para comprobar la asimilación de los contenidos.

b. Prácticas por parejas

Es un método muy dinámico y cada vez más utilizado en la enseñanza. Especialmente útil es este tipo de práctica en las primeras sesiones de un curso, en la que el docente no conozca aún su alumnado y los tenga que situar en un nivel u otro. Si se tiene que hacer subgrupos, estas dinámicas deben servir como prueba de nivel para definir los grupos de trabajo. Podemos diferenciar entre dos modalidades:

- Simultáneas: Sin abusar, teniendo en cuenta que la diferencia entre el docente y el alumno debe ser significativa, las simultáneas también ofrecen una visión bastante aproximada del nivel del alumnado, de una forma bastante personalizada. Es una herramienta válida tanto al principio del curso como para cualquier otra fase.
- Pequeñas competiciones internas: Una vez que el alumnado tiene un aceptable nivel de juego, se pueden organizar pequeñas competiciones internas que podrían ser sistema liga o torneo que daría pie a elaborar un ranking que y que variaría en función de las competiciones que se desarrollen.

c. Fichas de observación

Se utilizan sobre todo para registrar actitudes y comportamientos en clase. Ejemplo:

COMPORTAMIENTOS Y ACTITUDES OBSERVADAS	SI / NO	OBSERVACIONES
Atiende a las explicaciones del docente		
Colabora con sus compañeros cuando trabaja en grupo		
Participa en las actividades propuestas		
Cuida el material		
Recoge el material		
Respeto a sus compañeros y compañeras		
Respeto al docente		
Disfruta con las clases		



Se relaciona con los demás, respetando reglas y turnos de acción, valorándolos como rivales y compañeros/compañeras y colaborando con ellos y ellas en la búsqueda de soluciones.		
Practica el ajedrez a través de valores sociales como el compañerismo, el respeto al contrario, la solidaridad y controlando sus propias emociones.		
Aprende del error. Acepta el fallo como fuente de aprendizaje, no como una forma de fracaso o castigo, sino como un medio de motivación para corregirlos y mejorar.		

- d. Base de orientación. Una base de orientación es un modo sencillo, rápido y consistente de organizar la valoración de una tarea o ejecución, así como de proporcionar retroalimentación al alumnado.

Es una tabla de doble entrada que contiene una selección de criterios de evaluación definidos en una escala que expresa un rango de ejecución mostrando el máximo directamente.

PUNTUACIÓN 0-4	RÚBRICA DE EVALUACIÓN
	Emplear adecuadamente el ajedrez en el aula como herramienta educativa y social.
	Practicar el juego de ajedrez y conocer sus nociones básicas.
	Elaborar y desarrollar estrategias personales de concentración, intentando mejorarla tanto en duración como en intensidad.
	Solucionar tareas nuevas y mejorar su nivel de conocimiento.
	Desarrollar el razonamiento lógico en la resolución de problemas.
	Analizar los movimientos de las piezas y de sus ideas geométricas.
	Tomar decisiones y aceptar las consecuencias