

Las Competencias básicas en el aplicativo PasaPalabra

Este aplicativo proporciona la oportunidad de trabajar todos los ámbitos competenciales en las materias de Educación Primaria y en Educación Secundaria.

Nuestra propuesta es, sugerir diferentes habilidades competenciales de un modo genérico, para que el profesorado, con el conocimiento de su grupo de alumnos y en el medio sociocultural en el que realiza la actividad docente, complete para las diferentes áreas de conocimientos una propuesta competencial.

Se pueden encontrar los PasaPalabras diseñados hasta ahora en

<https://sites.google.com/a/genmagic.net/pasapalabras-genmagic/>

Trabajando con ellos encontramos las muchas propuestas competenciales que concretamos a continuación.

Se van incorporando pequeñas modificaciones que completan y mejoran el diseño inicial. Así ha sucedido con la inclusión de imágenes, los recursos web, y todos podemos hacer nuestras aportaciones para que sea más potente.

ÁMBITO COMPETENCIAL	EP_ES
Interacción con el Medio	Desarrollar o analizar conceptos claves relacionados con la causalidad o la influencia. Describir fenómenos por observación. Identificar y diferenciar experimentos. Reconocer símbolos. Describir algunas de las propiedades de materiales que nos rodean, tales como la masa, el volumen, los estados en los que se presentan, sus cambios y sus aplicaciones. Valorar las aportaciones de las Ciencias naturales a la construcción del conocimiento científico y su incidencia. Definir conceptos. Escoger indicadores o magnitudes que mejor describan un hecho o fenómeno. Orientarse en uno de los sentidos (derecha_izquierda) al realizar la actividad.

Matemática	<p>Reconocer y diferenciar diferentes registros de datos. Utilizar con agilidad el Sistema Internacional de Unidades Operar mentalmente con rapidez operaciones sencillas. Identificar parámetros estadísticos. Identificar elementos geométricos. Medir tiempos.</p>
En el uso de las estrategias de tratamiento de la información y la competencia digital	<p>Describir las transformaciones que en los campos de las tecnologías, la organización empresarial y la localización se están produciendo en las actividades, espacios y paisajes industriales, Integrar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso investigador, como medio para recoger información sobre los distintos fenómenos naturales, como medio para obtener imágenes y gráficos y como herramienta para representar textual y gráficamente la información que proporcionan los experimentos, así como para elaborar documentos de trabajo Utilizar las TIC como fuente de consulta, y como instrumento de representación y de presentación de contenidos Consultar las fuentes de información digital que proporciona el aplicativo para construir el conocimiento de los contenidos de cada aplicativo Interactuar con formatos no verbales: simbología propia del aplicativo para interactuar, imagen digital de temporización...</p>
Aprender a aprender	<p>Comprobar la propia respuesta. Incorporar al propio proceso E_A las correcciones sugeridas . Consultar y comparar la información en las webs de consulta que le proporciona el interactivo y en su libro. Completar una lista de aciertos y memorizarla. Realizar una lista de desaciertos y evitar repetirlos. Construir con el aplicativo, afirmaciones, preguntas y sencillos problemas en los que la solución incluya una de las letras del alfabeto</p>
Comunicativa	<p>Ampliar el vocabulario (.....diferentes áreas) y el uso de formatos expresivos descriptivos. Buscar sinónimos de palabras . Construir y comunicar correctamente afirmaciones relativas a un hecho, a una observación o a un concepto. Consolidar la utilización de una terminología matemática, musical y científico tecnológico básico. Iniciar el conocimiento de una terminología lingüística básica.</p>

	<p>Memorizar la descripción y comparación de hechos científicos, sociales y culturales. Reconocer la idea general y extraer información específica de textos breves de manera comprensiva. Recoger información a través de una imagen. Respetar las normas gramaticales y ortográficas.</p>
Artística	<p>Realizar descripciones gráficas de contenidos científicos, artísticos, sociales y culturales Reconocer y diferenciar la descripción de estilos artísticos y conocimientos musicales Interactuar con formatos no verbales: simbología propia del aplicativo para interactuar, imagen digital. Uso de herramienta lápices y goma Utilizando el lenguaje visual y plástico sobre la <i>Capa</i> para expresar las ideas y los conocimientos contribuyendo a la comunicación. Memorizar, identificar y representar instrumentos, canto, notas, ritmos.</p>
Autonomía personal	<p>Controlar el propio tiempo de respuesta Identificar medidas de seguridad en los espacios: aulas, laboratorios, talleres, desplazamientos en el centro</p>
Social y ciudadana	<p>Manifiestar una actitud crítica ante la comprobación de la actividad. Manifiestar interés en conocer las intervenciones de los compañeros. Reforzar la destreza en buscar y conocer sus derechos y obligaciones como ciudadanos en las fuentes de información que proporcionan estos interactivos Identificar elementos propios de los dilemas morales de los individuos al trabajar colaborativamente los PasaPalabras. Desarrollar habilidades de convivencia positiva al trabajar en equipo Respetar turnos de intervención al realizar los interactivos de modo individual.</p>