

PERFIL COMPETENCIAL
COMPETENCIA DIGITAL
PRIMER CURSO

CN.1.1.1	Observa y reconoce en la realidad o utilizando medios bibliográficos e informáticos, animales, plantas, hongos, ríos, embalses, montañas, valles, praderas, bosques, desiertos, pueblos, ciudades, carreteras, hechos de la naturaleza...
CS.1.1.1	Recoge información de los hechos y fenómenos dados oralmente, por escrito o a través de las TIC y lo comunica oralmente.
CS.2.2.1	Conoce e interpreta el plano de la clase (en papel o soporte digital) iniciándose en el uso de las nociones topológicas básicas con pictogramas, dibujos, y juegos.
LCL. 3.3.1	Se inicia en el uso de diferentes fuentes en formato papel (consulta libros, revistas adecuadas a la edad, folletos, catálogos, etc.) y en formato digital (páginas web educativas, blogs, programas, etc.) empleándolas para buscar una información concreta o para compartir y comentar una idea relacionada con sus experiencias, gustos e intereses. Lo hace guiado y acompañado del profesor.
ING.3.1.2	Comprende palabras aisladas escritas por el profesor o los compañeros (nota, postal, felicitación), o en artículos muy breves de revistas impresas o páginas web para niños y en cuentos breves adaptados con estructuras repetitivas donde identifica a los personajes principales, siempre y cuando la imagen y la acción conduzcan gran parte del argumento, reconociendo alguna estructura sintáctica muy básica, un léxico relacionado con campos semánticos muy sencillos, aunque a veces debe inferir o predecir su significado a partir de imágenes o con la ayuda del profesor.
VSC.3.10.2	Conoce y explica con ayuda del docente las señales de tráfico básicas y su uso utilizando las Tecnologías de la Información y Comunicación.
EA.PL.1.1.3	Identifica con ayuda del profesor diferentes formas de comunicación de la imagen y realiza murales y carteles utilizando diferentes técnicas plásticas (collage, manchas, trazo espontáneo,...)
EA.PL.1.1.5	Identifica el cine de animación mediante el visionado de pequeños cortos animados y dibuja las líneas que definen contornos a través del dibujo de algunos personajes del cine de animación.
EA.PL.1.2.1	Conoce el uso de programas informáticos sencillos de dibujo (p. ej.: Paint), experimentando con ellos con líneas y colores con ayuda del profesor.

