Competencias clave en Educación Infantil

Guía práctica con ejemplos, actividades y una ficha de situación de aprendizaje



www.rededuca.net

Índice

01. Introducción 03

02. Las ocho competencias clave en el aula 04

03. Saberes básicos de cada área 06

04. Actividades por área, competencia y edad 12

05. Tabla de competencias clave y áreas 16

06. La situación de aprendizaje y su ficha editable 18

Al final tienes una ficha de situación de aprendizaje en blanco, lista para imprimir.

Cuando un niño se pone el abrigo ya está aprendiendo mucho más

Pedir ayuda para cerrar una cremallera, descubrir por qué una torre se cae o explicar a un compañero cómo has hecho un dibujo parecen momentos pequeños. En ellos se construyen las competencias clave, que en Infantil no se trabajan con actividades sueltas, sino a través de rutinas, juegos y experiencias de cada día.

Esta guía te ayuda a reconocerlas. Encontrarás las ocho competencias clave explicadas con situaciones del aula, nueve actividades organizadas por área, competencia y edad, una tabla para ver de un vistazo cómo se relacionan competencias y áreas, y una ficha de situación de aprendizaje que puedes rellenar tú.

Para elaborar las ideas hemos tomado como referencia el **Real Decreto 95/2022**, que fija las enseñanzas mínimas de la etapa. Cada comunidad autónoma lo concreta en su propio decreto, así que adapta las propuestas al currículo que aplicas.



Capítulo 1

Las ocho competencias clave, vistas desde el aula

La LOMLOE recoge ocho competencias clave. En Infantil no se evalúan una a una ni se trabajan por separado, porque una misma propuesta activa varias a la vez. Lo útil es saber qué mirar mientras el grupo juega, construye o conversa. En las páginas siguientes tienes cada competencia con un ejemplo reconocible.



Qué se ve en el aula

Las siglas son las que se usan habitualmente en la normativa. Los ejemplos son orientativos.

CCL

Comunicación lingüística

Cuenta lo que le ha pasado, escucha un cuento, hace preguntas y empieza a interesarse por las letras.

CP

Plurilingüe

Muestra curiosidad por otras lenguas del aula, canta en ellas y reconoce que no todos hablan igual en casa.

STEM

Matemática, ciencia, tecnología e ingeniería

Cuenta, compara, mide, construye y comprueba qué ocurre cuando cambia algo.

CD

Digital

Usa la tableta o la cámara con un propósito, bajo guía, y conoce las normas de uso de las pantallas.

CPSAA

Personal, social y de aprender a aprender

Reconoce lo que siente, pide ayuda, insiste cuando algo no sale y celebra sus avances.

CC

Ciudadana

Participa en las normas del grupo, espera turnos y cuida el espacio y los materiales comunes.

CE

Emprendedora

Propone ideas, prueba soluciones distintas y decide cómo llevar adelante un juego o un proyecto.

CCEC

Conciencia y expresión culturales

Se expresa con música, dibujo, movimiento o teatro y descubre tradiciones de su entorno.

Capítulo 2

Saberes básicos de cada área

Los **saberes básicos** son los contenidos de cada área, es decir, los conocimientos, destrezas y actitudes que pones en juego en tus situaciones de aprendizaje. En Infantil aparecen separados por ciclo y organizados en bloques.



Las tres áreas de un vistazo

Las áreas no son asignaturas. Son tres formas de mirar una misma experiencia del niño, y casi cualquier propuesta de tu día a día toca las tres a la vez. Esto es lo que trabaja cada una y cómo lo reconocerás en clase.

	Tiene que ver con	Lo verás cuando...	Del currículo
1 Crecimiento en Armonía	Cómo se conoce, se cuida y convive el niño con los demás	Se pone el abrigo, nombra lo que siente o espera su turno en el juego	**4** específicas
2 Descubrimiento y Exploración del Entorno	Cómo explora y entiende lo que le rodea	Mide con pasos, prueba si algo flota o cuida la planta de la clase	**3** específicas
3 Comunicación y Representación de la Realidad	Cómo cuenta, escucha y representa lo que vive	Cuenta un cuento, canta, dibuja o graba un mensaje con la tableta	**5** específicas

Primer ciclo, de 0 a 3 años. Los saberes se centran en la exploración con el cuerpo y los sentidos, el vínculo y el lenguaje que empieza a aparecer.

Segundo ciclo, de 3 a 6 años. Los mismos bloques amplían sus contenidos. En el área 3 se suma la alfabetización digital.

Idea clave. Si una actividad bien planteada ya activa varias competencias, no necesitas una propuesta distinta para cada una. Necesitas saber qué mirar y dejar constancia de lo que observas.

Fuente: Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.



Resumen de bloques de saberes por área

Bloques del segundo ciclo (3-6 años). El primer ciclo trabaja los mismos bloques con contenidos adaptados a 0-3 años, salvo la alfabetización digital, que solo aparece en el segundo.

1 Crecimiento en Armonía	A. El cuerpo y el control progresivo del mismo B. Desarrollo y equilibrio afectivos C. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás
2 Descubrimiento y Exploración del Entorno	A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto
3 Comunicación y Representación de la Realidad	A. Intención e interacción comunicativas B. Las lenguas y sus hablantes C. Comunicación verbal oral D. Aproximación al lenguaje escrito E. Aproximación a la educación literaria F. Lenguaje y expresión musicales G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales H. Lenguaje y expresión corporales I. Alfabetización digital

Fuente: Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, Anexo II. Las letras corresponden a la numeración de los bloques del área en el decreto.



Saberes básicos · Área 1

Crecimiento en Armonía

Aquí el niño aprende a conocerse, a cuidarse y a vivir con otros. Casi todo ocurre en los momentos de siempre: la entrada, el abrigo, el almuerzo y el patio.

Bloque	Qué se trabaja	En el aula
El cuerpo y el control progresivo del mismo	Reconocer el propio cuerpo y el de otros, explorar con los sentidos, moverse, coordinar y controlar la postura, evitar riesgos y jugar.	Un circuito con cuerdas y aros. Después cuentan qué les ha costado más y cómo lo han resuelto con el cuerpo.
Desarrollo y equilibrio afectivos	Identificar y controlar emociones según la situación, reconocer sus causas y consecuencias y buscar seguridad afectiva.	Un rincón de la calma con cojines y un libro de emociones para quien lo necesite.
Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno	Ajustar los ritmos biológicos a la rutina del grupo, atender necesidades básicas, seguir normas y adoptar hábitos sostenibles y actividad física.	Lavarse las manos antes de comer con una canción que marca el tiempo y turnos para repartir el jabón.
Interacción socioemocional en el entorno	Reconocer la diversidad familiar, adaptarse al centro, crear vínculos, convivir con respeto, gestionar conflictos y conocer tradiciones.	Una asamblea para resolver un conflicto del patio, con una solución que decide el grupo.

En el segundo ciclo los bloques amplían sus contenidos, por ejemplo con la asertividad, la aceptación de errores, el juego simbólico, la discapacidad y los grupos sociales de pertenencia.

Idea clave. Si miras tu jornada con estas gafas, verás que ya estás trabajando esta área muchas veces al día. Cuida esos momentos y estarás haciendo lo más importante.

Fuente: Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, Anexo II.



Saberes básicos · Área 2

Descubrimiento y Exploración del Entorno

Aquí el niño explora, se pregunta cómo funcionan las cosas y descubre que puede comprobarlo. Lo importante es el camino, no que acierte a la primera.

Bloque	Qué se trabaja	En el aula
Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios	Explorar objetos con los sentidos, identificar atributos, clasificar y comparar, usar cuantificadores y nociones espaciales y temporales. En el segundo ciclo se añaden la medida y la organización del tiempo.	Una cesta con objetos de casa que clasifican por forma, tamaño o textura y explican su criterio.
Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad	Indagar, construir conocimiento, probar por ensayo y error y controlar variables. En el segundo ciclo se añaden hipótesis, planificación y búsqueda de soluciones.	Una rampa de cartón y coches de distinto peso. Predicen cuál llegará más lejos, prueban y comparan.
Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto	Comprender el efecto de las acciones humanas, experimentar con elementos naturales, conocer fenómenos naturales y respetar la naturaleza, los animales y el patrimonio. En el segundo ciclo se añaden el agua, la tierra y el aire, el cambio climático y las energías limpias.	Cuidar una planta de la clase. Riegan, observan los cambios y los anotan con dibujos.

Idea clave. Cuando un niño pregunta por qué, prueba algo y cambia de idea con lo que ve, está trabajando esta área aunque nadie lo haya planificado. Tu papel es darle tiempo, materiales y buenas preguntas.

Fuente: Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, Anexo II.



Saberes básicos · Área 3

Comunicación y Representación de la Realidad

Aquí el niño aprende a contar, escuchar y representar lo que vive, con la palabra, el sonido, la imagen, el cuerpo y también con herramientas digitales.

Bloque	Qué se trabaja	En el aula
A. Intención e interacción comunicativas	Repertorio comunicativo, elementos no verbales, empatía, asertividad y convenciones como escuchar y esperar turno.	Un juego de turnos con una pelota. Habla quien la tiene.
B. Las lenguas y sus hablantes	Repertorio lingüístico individual, realidad lingüística del entorno e iniciación a una lengua extranjera.	Un saludo diario en las lenguas del aula y un rincón de palabras de casa.
C. Comunicación verbal oral	Lenguaje oral cotidiano, textos formales e informales, describir secuencias de acciones y conciencia fonológica.	Explicar a un compañero cómo se hace algo, paso a paso.
D. Aproximación al lenguaje escrito	Usos sociales de leer y escribir, textos en distintos soportes, hipótesis de escritura y búsqueda de información.	Carteles con el nombre de cada rincón y su nombre escrito en los dibujos.
E. Educación literaria	Textos literarios infantiles, vínculo emocional y lúdico y conversación libre de prejuicios y estereotipos.	Un cuentacuentos semanal y charla sobre qué personaje les ha gustado y por qué.
F. Lenguaje y expresión musicales	Posibilidades sonoras de la voz, el cuerpo y los instrumentos, sonido y silencio, e intención expresiva.	Poner sonidos a un cuento con la voz, el cuerpo e instrumentos caseros.
G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales	Materiales específicos y no específicos, técnicas plásticas e intención expresiva.	Pintar con esponjas, tapones o dedos y contar qué han querido expresar.
H. Lenguaje y expresión corporales	Posibilidades expresivas del cuerpo en actividades individuales y de grupo, y juegos de dramatización.	Representar con el cuerpo un cuento: animales, viento, tormenta.
I. Alfabetización digital	Herramientas digitales para crear, comunicar y aprender, uso saludable y lectura crítica de imágenes e información.	Grabar con la tableta un mensaje para otra clase y verlo juntos.

Segundo ciclo. En el primer ciclo hay ocho bloques (A-H) con contenidos adaptados a 0-3 años; la alfabetización digital solo aparece en el segundo.

Idea clave. Los nueve bloques no se trabajan de uno en uno. Un cuento con música y dibujo ya pasa por varios, y eso es justo lo que buscas en Infantil.

Fuente: Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, Anexo II.

Capítulo 3

Ideas de actividades por área, competencia y edad

Nueve propuestas sencillas, tres por área, pensadas para tu aula y fáciles de adaptar a otras edades. En cada ficha verás qué competencias se activan, a qué edad encaja mejor y qué observar mientras el grupo trabaja. Adáptalas según tu grupo, tus materiales y el decreto de tu comunidad.

Área Competencia Edad Así se organiza cada ficha





Área 1

Crecimiento en Armonía

Me pongo el abrigo yo solo

3-4 años · CPSAA

Qué hacéis	Con el abrigo boca arriba en el suelo, cada niño mete los brazos en las mangas y se lo pasa por encima de la cabeza. Podéis practicarlo en la asamblea de la mañana, antes del patio.
Qué observar	Si lo intenta antes de pedir ayuda y cómo la pide cuando la necesita.

El termómetro de las emociones

4-5 años · CPSAA + CCL

Qué hacéis	Un cartel con tres colores sirve para que cada niño coloque su pinza al llegar. En la asamblea, quien quiera cuenta por qué ha elegido ese color y los demás escuchan.
Qué observar	Si nombra lo que siente y si escucha a los compañeros sin interrumpir.

Las reglas las ponemos nosotros

5-6 años · CC + CCL

Qué hacéis	Antes de un juego de patio, el grupo acuerda dos reglas y las dibuja en un cartel. Al terminar, revisáis si han funcionado y qué cambiaríais.
Qué observar	Si propone, si acepta lo que decide el grupo y si resuelve los roces hablando.



Área 2

Descubrimiento y Exploración del Entorno

Cestas de tesoros

0-3 años · STEM + CPSAA

Qué hacéis	Un cesto con objetos cotidianos y seguros, como cucharas de madera, tapones de corcho o una esponja. Los niños exploran libremente y el adulto observa y pone nombre a lo que hacen.
Qué observar	Cómo explora, qué repite y qué objetos eligen una y otra vez.

La torre que se cae

4-5 años · STEM + CE

Qué hacéis	Con bloques y cajas, cada pareja construye la torre más alta posible. Prueban qué base aguanta mejor y hacéis fotos de cada intento para comparar.
Qué observar	Si anticipa qué pasará y si cambia de estrategia después de que la torre se caiga.

¿Cuánto mide el patio?

5-6 años · STEM + CD

Qué hacéis	Miden el patio con pasos, palmos y una cuerda, y fotografían el resultado con la tableta. Después comparan por qué salen números distintos.
Qué observar	Si cuenta con orden, si entiende que la unidad cambia el resultado y cómo registra lo que mide.



Área 3

Comunicación y Representación de la Realidad

Cuéntame tu dibujo

3-4 años · CCL + CCEC

Qué hacéis	Tras dibujar, cada niño explica su dibujo a un compañero, que le hace una pregunta. Después pueden intercambiar los papeles.
Qué observar	Vocabulario que usa, si ordena lo que cuenta y si responde a la pregunta.

Buenos días en varias lenguas

4-5 años · CP + CCL

Qué hacéis	Un saludo cantado en las lenguas del grupo y de su entorno. Las familias pueden proponer palabras o canciones para incorporar cada semana.
Qué observar	Curiosidad por palabras nuevas y respeto hacia las lenguas que oye.

Un cuento con banda sonora

5-6 años · CCEC + CD

Qué hacéis	Inventan sonidos con objetos de casa para acompañar un cuento y los graban con la tableta. Luego escuchan la grabación y deciden qué mejorar.
Qué observar	Si elige los sonidos con intención y si comparte ideas con su grupo.

Capítulo 4

Tabla de competencias clave y áreas

Una mirada de conjunto para comprobar que, a lo largo del curso, tus propuestas tocan todas las competencias desde las tres áreas. La tabla de la página siguiente recoge un ejemplo de cómo puede verse cada competencia en cada área. Puedes imprimirla, pegarla en tu cuaderno de aula o descargar la versión en Excel y adaptarla a tu grupo.



Competencias clave por áreas de Infantil

	Crecimiento en Armonía	Descubrimiento y Exploración del Entorno	Comunicación y Representación de la Realidad
CCL	Pone nombre a lo que siente y lo cuenta.	Describe lo que observa y pregunta por qué.	Escucha, conversa y se inicia en la lectura y escritura.
CP	Saluda y se despide en otras lenguas del grupo.	Nombra objetos en la lengua de casa y en la del aula.	Disfruta canciones y cuentos en distintas lenguas.
STEM	Coordina movimientos y calcula distancias al jugar.	Construye, mide, compara y comprueba sus ideas.	Usa números, formas y símbolos para representar lo vivido.
CD	Conoce las normas de uso de las pantallas del aula.	Fotografía o graba lo que observa.	Crea un pequeño audio o dibujo digital.
CPSAA	Se viste solo, regula emociones y pide ayuda.	Insiste cuando la construcción no sale a la primera.	Se anima a contar algo ante el grupo.
CC	Participa en acordar y cumplir las normas.	Cuida plantas, animales y materiales comunes.	Respeta turnos e ideas de los demás.
CE	Propone cómo organizar un juego o rincón.	Prueba soluciones distintas ante un problema.	Inventa un final o un personaje para un cuento.
CCEC	Expresa emociones con movimiento y dramatización.	Descubre tradiciones de su entorno.	Se expresa con dibujo, música, plástica y teatro.

Importante. Es una propuesta orientativa. La relación oficial entre competencias específicas y claves la concreta el currículo de tu comunidad autónoma, así que contrástala con él.

Capítulo 5

La situación de aprendizaje y su ficha editable

Una situación de aprendizaje es una propuesta que parte de un reto cercano al alumnado y reúne en un mismo recorrido actividades, saberes y evaluación. En Infantil tiene que ser globalizada, significativa y estimulante, y los criterios de evaluación sirven como referencia sin tener valor acreditativo. Estos son los elementos que no deberían faltar.

1. **Título, ciclo y edad.** Un nombre que invite al reto y el grupo al que se dirige.
2. **Contexto o reto.** Qué situación real o cercana mueve al grupo a aprender.
3. **Competencias específicas y criterios.** Las que trabajas, tomadas del decreto de tu comunidad, y qué criterios de evaluación vas a mirar.
4. **Saberes básicos.** Los contenidos que se ponen en juego en cada área.
5. **Secuencia de actividades.** Inicio, desarrollo y cierre, con tiempos y agrupamientos.
6. **Producto o propuesta final.** Algo que el grupo pueda mostrar, contar o compartir.
7. **Evaluación.** Global, continua y formativa, con la observación directa como técnica principal.
8. **Atención a la diversidad.** Qué ajustes preparas para que todo el alumnado participe.



Cómo usarla. En la página 20 tienes la ficha en blanco para imprimir.

Un ejemplo desarrollado

Es un ejemplo inventado y orientativo. No sustituye al decreto de tu comunidad ni a tu proyecto de centro.

Título y edad	La tienda de la clase. 5-6 años, tres semanas.
Reto	El grupo quiere montar una tienda en el aula con el material que traen de casa. Hay que decidir qué se vende, cuánto cuesta y quién atiende.
Competencias que se activan	STEM (contar, comparar precios, medir), CCL (pedir y ofrecer), CC (turnos y acuerdos), CE (decidir y organizar) y CPSAA (confiar en sí mismo al atender).
Secuencia	Inicio. Asamblea para decidir qué vender y recoger materiales. Desarrollo. Clasificar productos, poner precios con monedas de juguete y ensayar los papeles de cliente y tendero. Cierre. Abrir la tienda a otra clase y valorar cómo ha ido.
Producto final	La tienda funcionando, con carteles y precios hechos por el grupo.
Evaluación	Observación directa durante el juego, con un registro breve por niño. En cada sesión miras una o dos competencias, no todas a la vez.
Atención a la diversidad	Roles flexibles (quien prefiere no hablar puede cobrar o colocar), apoyos visuales para los precios y parejas mixtas.



Ficha de situación de aprendizaje

Título	
Ciclo y edad	
Duración	
Reto o contexto	
Competencias específicas y criterios de evaluación	
Competencias clave que se activan	
Saberes básicos	
Secuencia de actividades	
Producto o propuesta final	
Evaluación (técnicas e instrumentos)	
Atención a la diversidad	
Materiales y espacios	

Si te ha gustado...

Descubre lo último en educación,
oposiciones y recursos para el aula
a través de nuestro blog

Red Educa Blog

www.rededuca.net/blog

red educa.net