TRABAJO DE FIN DE GRADO

Programación didáctica anual para 1º Educación Infantil (3 años)

"Fotogramas de emoción"

Alejandro García de los Huertos García

Directora: Fátima Guitart Escudero

Doble Grado de Educación Primaria y Educación Infantil

Fecha: 26/05/2026

Índice

Introducción 3
Fundamentación Teórico-Normativa 4
Marco teórico 4
Marco legal 8
Contextualización 9
Objetivos 12
Objetivos de etapa 12
Objetivos didácticos 12
Competencias 14
Competencias clave 14
Competencias específicas 16
Contenidos 17
Unidades didácticas 18
Temporalización 33
Contenidos transversales 34
Metodología 36
Evaluación 42
Atención a las diferencias individuales del alumnado 46
Contribución de la programación al desarrollo de otros planes 48
Conclusiones 50
Declaración sobre uso de Inteligencia Artificial 52
Referencias bibliográficas 52
Anexos 57
Anexo 1. Competencias específicas. 57
Anexo 2. Contenidos. 57
Anexo 3. Criterios de evaluación de la Unidad 58
Anexo 4. Horario del curso 60
Anexo UD 11: AulaCadabra 61

Introducción

Este trabajo de fin de grado presenta una programación didáctica anual diseñada para el primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente para alumnado de 3 años. La propuesta está compuesta por quince unidades didácticas organizadas en torno a diferentes centros de interés y conectadas mediante el visionado de cortometrajes infantiles, que actúan como hilo conductor del aprendizaje. La elección del lenguaje audiovisual como recurso principal responde a la gran presencia e influencia que las imágenes, los sonidos y las narraciones tienen en la vida cotidiana de los niños. Los cortos infantiles permiten generar situaciones cercanas y motivadoras que despiertan el interés, favorecen la atención y facilitan la comprensión de contenidos adaptados a su nivel evolutivo. A partir de ellos, se desarrollan experiencias relacionadas con el entorno del alumnado, como el colegio, las estaciones del año o los juguetes.

El objetivo de esta programación es contribuir al desarrollo integral de la primera infancia, tratando de forma globalizada las tres áreas del currículo de Educación Infantil. Para ello, se plantean propuestas basadas en el juego, la manipulación, la experimentación y el movimiento, favoreciendo aprendizajes significativos que puedan trasladarse a la vida cotidiana.

La metodología central que se elige es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Se fundamenta en enfoques activos y participativos en los que el niño adquiere un papel protagonista dentro de su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, las actividades se organizan desde una perspectiva globalizadora y experiencial, promoviendo la observación, la exploración y la interacción con el entorno. Además, se busca respetar los diferentes ritmos madurativos y necesidades individuales del alumnado, generando un clima de aula seguro, inclusivo y motivador.

Asimismo, esta propuesta da especial importancia al desarrollo emocional, la autonomía, la expresión oral, la iniciación lógico-matemática y a las habilidades sociales. Del mismo modo, se pretende potenciar la creatividad y la imaginación a través de actividades artísticas, musicales, corporales y de juego simbólico.

Por último, esta programación didáctica incorpora medidas de atención a la diversidad con el objetivo de garantizar la participación y el acceso al aprendizaje de todo el alumnado.

Fundamentación Teórico-Normativa

Marco teórico

El desarrollo del presente trabajo de fin de grado se apoya en principios educativos básicos en la Educación Infantil como en el constructivismo cognitivo y social, el desarrollo de competencias emocionales y la autonomía.

El fundamento metodológico subyacente (ABP) posee un hilo conductor que conecta todas las unidades didácticas desarrolladas en el curso, a través del lenguaje cinematográfico, por medio de cortos animados.

La concepción constructivista del aprendizaje considera al alumnado como un sujeto activo que construye su conocimiento a partir de la interacción con el entorno, con los otros y con los estímulos culturales que le rodean. En esta línea educativa, la presente programación didáctica pretende adoptar la perspectiva de constructivismo cognitivo propuesta por Jean Piaget, que explica cómo se produce el desarrollo del conocimiento mediante procesos de asimilación y acomodación que permiten al individuo adaptarse progresivamente a su entorno (Piaget, 1970). En este sentido, el aprendizaje no se concibe como una simple acumulación de información, sino como una construcción activa que depende del estadio evolutivo en el que se encuentra el niño/a. (Piaget, 1970).

En relación con este enfoque, y desde un planteamiento complementario, destacan las aportaciones de Lev Vygotsky, representante del constructivismo social, quien otorga un papel central a la interacción social en el desarrollo cognitivo. Este autor sostiene que el aprendizaje es un proceso estrechamente vinculado al desarrollo desde las primeras etapas de la vida, apoyándose siempre en experiencias previas (Vygotsky, 1978). De este modo, el desarrollo cognitivo no se inicia en el contexto escolar, sino que se construye progresivamente en interacción con el entorno sociocultural. Asimismo, introduce el concepto de zona de desarrollo próximo, distinguiendo entre el nivel de desarrollo real, relacionado con las capacidades que el niño puede desempeñar de manera autónoma, y esta zona de aprendizaje potencial que se alcanza mediante la guía de adultos o la colaboración con iguales (Vygotsky, 1978).

Respecto a la idea del origen social del aprendizaje, es defendida también por Wertsch en la Ley General del Desarrollo (Wertsch, 1988). En ella, señala que toda

función psicológica aparece primero en el plano social y posteriormente se interioriza personalmente, configurándose como parte del pensamiento individual. Este proceso está profundamente mediado por el lenguaje y la interacción, elementos especialmente relevantes en edades tempranas.

En esta línea, la adquisición de habilidades sociales constituye un elemento clave del desarrollo integral. Según Caballo (1993), la competencia social implica componentes emocionales, cognitivos y conductuales, incluyendo aspectos como la expresión emocional, el autocontrol, la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos. Estas habilidades no se adquieren de forma aislada, sino a través de la interacción en contextos sociales, lo que refuerza la importancia de diseñar situaciones educativas que favorezcan la participación, el diálogo y el trabajo conjunto.

En cuanto a los aspectos metodológicos, este trabajo tiene como base el ABP, cuyas raíces se encuentran en el “aprender haciendo” de Dewey (1916). Se caracteriza por plantear situaciones de aprendizaje basadas en preguntas o problemas conectados con la realidad del alumnado, situándole en el centro del proceso educativo. De este modo, los proyectos implican procesos de investigación, toma de decisiones y trabajo colaborativo, permitiendo que los niños aprendan de forma activa y significativa a lo largo del tiempo (Thomas, 2000; Gijbels et al., 2005). En el contexto de la Educación Infantil, este enfoque resulta adecuado, ya que respeta los ritmos de desarrollo y favorece el aprendizaje a través de la experiencia.

Asimismo, en el ABP, los niños participan en actividades orientadas a la elaboración de un producto final, lo que da sentido al aprendizaje y favorece su implicación. Esta metodología es acorde al tipo de alumnado de 1º Educación Infantil para la que se enfoca la propuesta, ya que estos niños necesitan una motivación especial y actividades en el aula que permitan el movimiento, lo que promueve una mayor participación de este alumnado.

Respecto al rol docente, éste debe adoptar un papel de guía, acompañando el proceso y promoviendo el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la autonomía (Woods, 1985; Barrows, 1992). Este aspecto está relacionado con el concepto de zona de desarrollo próximo de Vygotsky, por el

cual, el maestro debe actuar como mediador para favorecer avances que posiblemente no surgirían de manera espontánea.

Asimismo, en este proyecto son relevantes las aportaciones de María Montessori. Esta pedagoga pone de relieve el valor de un ambiente preparado que favorezca la independencia del niño a través de la libertad guiada lo que promueve la realización de actividades autodirigidas, el uso de materiales manipulativos y el respeto por el ritmo individual del aprendizaje, elementos que contribuyen al desarrollo de la concentración, el orden y el autocontrol (Montessori, 1909/2014; Lillard, 2017).

En esta línea, investigaciones recientes en el campo de la neurociencia señalan que la combinación de un entorno estructurado y la posibilidad de actuar de manera autónoma resulta especialmente beneficiosa en la etapa de 3 a 5 años, momento clave para el desarrollo de funciones ejecutivas (Courtier et al., 2021). Este concepto se define como el conjunto de procesos cognitivos superiores implicados en el control y la regulación de la conducta, como la memoria de trabajo, la inhibición y la flexibilidad cognitiva (Luria, 1966).

Por ello, fomentar la autonomía no solo implica permitir que el niño actúe por sí mismo, sino ofrecerle las condiciones adecuadas para que pueda tomar decisiones, explorar y construir su propio aprendizaje.

En cuanto al constructivismo cognitivo de Piaget (1979), señala que dicha dimensión socioemocional, necesita atenderse, especialmente en la etapa de tres años, donde se producen importantes avances en la comprensión del mundo social. Durante los años preescolares, los niños comienzan a interiorizar las normas, valores y formas de interacción propias de su contexto cultural, construyendo progresivamente su identidad y su forma de relacionarse con los demás. Esta idea coincide con lo planteado desde la metodología ABP, donde se entiende el aprendizaje como un proceso activo, evolutivo y mediado socialmente.

El hilo conductor de la propuesta didáctica se articula a través de cortos animados para niños, que pretenden aportar un gran valor educativo. El lenguaje cinematográfico permite acercar al alumnado a diferentes realidades, emociones e historias, facilitando la comprensión del entorno y favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico desde edades tempranas. Además, el cine actúa como un recurso motivador que conecta con el imaginario infantil, permitiendo trabajar contenidos de

forma transversal e integrada. Tal y como señalan diversos autores (Marzábal y Arocena, 2016; Mujika y Gaintza, 2021), se trata de un medio que no solo transmite cultura, sino que también promueve la inclusión, la comunicación y el aprendizaje significativo.

El uso de cortos animados para organizar los contenidos por temáticas va en línea con las aportaciones de Decroly (1927) y su enfoque de los centros de interés. El autor plantea la necesidad de estructurar el aprendizaje en torno a un eje motivador que de coherencia a las experiencias educativas. Este planteamiento permite evitar la fragmentación del conocimiento y adaptarlo a las características del pensamiento infantil, favoreciendo una comprensión global y significativa. Así, la temática que aborde cada corto configura el centro de interés que da título a las distintas unidades didácticas que conforman esta programación didáctica anual, permitiendo integrar contenidos y experiencias en torno a ese hilo conductor.

Como síntesis de lo expuesto, este marco teórico pone de manifiesto la coherencia pedagógica de una propuesta que integra principios educativos como el constructivismo cognitivo y social, la autonomía y el desarrollo de competencias socioemocionales con metodologías activas como el ABP.

La convergencia de las aportaciones de Piaget, Vygotsky, Montessori, Dewey o Decroly permite fundamentar una intervención educativa centrada en el alumnado, respetuosa con sus ritmos evolutivos y orientada a la construcción significativa del aprendizaje a través de la experiencia, la interacción y la mediación docente.

En este contexto, el uso del lenguaje audiovisual como eje vertebral permite la organización en torno a centros de interés, reforzando así el carácter globalizador de la propuesta didáctica, favoreciendo la motivación, la participación activa y el desarrollo integral del niño. De esta forma, esta programación didáctica no solo responde a principios teóricos sólidos, sino que se configura como una herramienta adecuada para dar respuesta a las necesidades educativas de los alumnos de un aula de 3 años, promoviendo aprendizajes relevantes, inclusivos y ajustados a su realidad.

En el siguiente apartado, se sustenta en el marco legislativo correspondiente a su implementación.

Marco legal

La programación que se presenta se fundamenta en el marco legislativo vigente, tomando como referencia los documentos oficiales de ámbito estatal y la normativa de la Comunidad de Madrid (CAM).

La normativa estatal que se encuentra en vigor y en la que se apoya esta programación, incluye:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, LOMLOE (BOE).

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil (BOE).

En cuanto a la normativa autonómica de la CAM, comprende:

- Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil, publicado en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM).

- Ley 1/2022 (BOCM), Maestra de Libertad de Elección Educativa de la Comunidad de Madrid, de 10 de febrero, que establece el derecho a la libertad de elección de centro, la transparencia del sistema, la equidad, la inclusión y la organización del sistema educativo dentro del marco de la legislación estatal.

- Decreto 23/2023 (BOCM), de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la regulación de la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado.

- Orden 460/2023 (BOCM), de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid.

Contextualización

El Colegio Calasancio - Nuestra Señora de las Escuelas Pías es un colegio concertado que está ubicado en la calle Conde de Peñalver, N.º 51 en Madrid. Pertenece al distrito de Salamanca que está situado en el nordeste del casco histórico de la ciudad de Madrid, en un ambiente urbano con escasas zonas específicas para la vida infantil, como el parque Eva Perón, en el que se suele concentrar gran parte de la vida extraescolar de muchos alumnos.

La titularidad del Colegio Calasancio corresponde a los Padres Escolapios y pertenece a la Provincia Escuelas Pías Betania. Esta institución educativa nace de la intuición de san José de Calasanz, pionero de la educación popular y cristiana, que defiende una escuela abierta a todos. En este centro escolar se pretende educar en la verdad y la justicia desde una propuesta vital e integradora que tiende puentes entre la fe y la cultura, atendiendo al desarrollo de toda la persona.

El centro cuenta con un profesor a cargo de la dirección general del colegio, que se centra en E.S.O. - Bachillerato y, otro director específico de Educación Infantil - Primaria, existiendo también en estas últimas etapas, un coordinador o coordinadora.

El Colegio Calasancio es un centro educativo que imparte las enseñanzas de primer y segundo ciclo de Educación Infantil (0-3 y 3-6 años), Educación Primaria (6-12 años), Educación Secundaria Obligatoria (12-16 años) y Bachillerato (16-18 años). Es un centro concertado, sostenido con fondos públicos, desde 3 a 16 años, mientras que el 1º ciclo de infantil (0-3 años) y la etapa de bachillerato están financiadas con recursos privados.

Tiene dos líneas en el primer ciclo de Educación Infantil, cinco líneas por nivel en Educación Infantil y 1º de Educación Primaria (16-18 alumnos por clase), cuatro líneas en Educación Primaria y E.S.O. y, tres líneas en Bachillerato.

El Colegio está comprometido con la educación inclusiva, siendo un Centro de escolarización preferente TGD, es decir, es un centro educativo ordinario que cuenta con recursos específicos y profesorado especialista que atienden al alumnado escolarizado con Trastornos Generalizados del Desarrollo. En este centro hay un maestro de Pedagogía Terapéutica y una profesora de Audición y Lenguaje.

Asimismo, el Centro sigue el programa BEDA (Bilingual English Development and Assessment), iniciativa creada en colaboración por la asociación de Escuelas Católicas de Madrid y Cambridge English Language Assessment, que consiste en la implantación gradual del bilingüismo español-inglés, dentro del proyecto educativo, con el objetivo de que los alumnos desarrollen su competencia en inglés de forma natural y progresiva.

Además, el Colegio tiene un proyecto de pastoral de centro, en el que, a través del equipo de enseñanza religiosa escolar, pretenden iniciar al alumnado de Educación Infantil en el conocimiento de la vida y obras de Jesús. También a ayudarles a conocer los valores cristianos de San José de Calasanz a través de cuentos, historias o dibujos. Es decir, el alumnado es predominantemente de creencia católica y conocedor de esta tradición religiosa.

El Colegio cuenta con unas instalaciones amplias y modernas para poder desarrollar su misión educativa: aulas dotadas de pizarra digital, ordenador y proyector multimedia desde Educación Infantil, aula multisensorial, aula de las Estrellas, tres laboratorios (Biología, Física y Química), biblioteca, cuatro aulas de informática, aulas específicas de psicomotricidad, audiovisuales, música y educación plástica y visual, salón de actos y salón de conferencias, capilla y oratorios, tres comedores, tres gimnasios y rocódromo, polideportivo cubierto y amplios patios sin obstáculos. Entre las instalaciones, requiere una mención especial el aula de las Estrellas. Es un aula específica para trabajar aquellos alumnos que presentan un trastorno del espectro autista (TEA). A ella accede un número reducido de alumnos, con un maestro de pedagogía terapéutica y una profesional de apoyo social y educativo (técnica en integración social), que trabajan con metodologías y materiales adaptados a las necesidades de este alumnado.

En cuanto a los profesionales específicos en Educación Infantil, este centro cuenta con dos Language Assistants (responsables de la enseñanza del inglés de forma oral y activa), dos profesores de psicomotricidad, un maestro de pedagogía terapéutica, una técnica en integración social, una maestra especialista en audición y lenguaje y los tutores de cada grupo-clase.

Esta programación didáctica se va a desarrollar en la clase de 3 años “E”, formada por 16 alumnos, de los cuales 8 son niños y 8 niñas. En cuanto a las características

del grupo y su nivel de desarrollo, son bastante uniformes entre ellos. Muestran una actitud activa, presentan un buen comportamiento, buenas habilidades motrices (gruesa y fina) y un correcto nivel cognitivo y lógico-matemático. Además, son autónomos para la vida en el centro (ir al baño, quitarse el abrigo, ir al patio, etc.). Respecto al lenguaje, presentan buen nivel en algunas facetas como el vocabulario, pero se debe estimular el proceso de conciencia fonológica, en el que muestran cierta lentitud en su desarrollo.

Si bien, en el grupo es reseñable la presencia de un alumno, que muestra dificultades para seguir el ritmo ordinario del aula. Pese a tener 3 años cumplidos, todavía no ha desarrollado el habla, ni la intención comunicativa, tiene dificultades para generar vínculos sociales con sus compañeros. Asimismo, con cierta frecuencia produce ruidos o necesita estar entretenido con algo específico, lo que afecta al trabajo y la convivencia en el aula. No obstante, si muestra capacidad para el aprendizaje porque se observan algunos hitos como su competencia para realizar clasificaciones atendiendo al color de los objetos. A eso, se le añade un nivel de desarrollo elevado e incluso por encima de lo habitual, en su motricidad gruesa.

Las familias están comprometidas con la educación y el bienvivir de sus hijos, mostrándose en los proyectos que traen los niños de casa, sus almuerzos y el contacto que establecen con el tutor.

En cuanto a la distribución espacial del aula y el mobiliario, la clase incluye tres mesas donde se sientan seis alumnos en cada una de ellas, una pantalla digital, una pizarra, una mesa de tutor, un perchero móvil, estanterías para almacenar los materiales de cada alumno de forma autónoma, juguetes, materiales pedagógicos y dos balancines.

Teniendo en cuenta los aspectos descritos de este grupo-clase en el que se enfoca esta programación didáctica, conviene hacer uso de metodologías activas y favorecer el trabajo autónomo, ofreciendo una atención individualizada a todos los alumnos. Asimismo, se debe primar el desarrollo de la conciencia fonológica.

Por último, como tutor se puede ser ambicioso con los proyectos de aula al contar con familias comprometidas con la educación de sus hijos.

Objetivos

Objetivos de etapa

Esta programación didáctica se orienta al desarrollo de los objetivos generales de etapa establecidos en el artículo 5, del Decreto 36/2022, donde se regula la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la CAM.

De acuerdo con esta normativa legal, la Educación Infantil tiene la finalidad de contribuir al desarrollo integral del alumnado, promoviendo la adquisición progresiva de las capacidades recogidas en los objetivos generales de etapa del Decreto mencionado y que se enuncian a continuación:

A) Conocer su propio cuerpo y el de otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.
B) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
C) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
D) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
E) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
F) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
G) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
H) Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.
I) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
J) Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos de esta programación, relacionados con los objetivos de etapa anteriores, son los siguientes:

Tabla 1

Objetivos didácticos de la programación didáctica y su asociación a los objetivos de etapa

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA (OE)
1. Conocer los espacios, las rutinas y las normas del aula, hasta lograr su adquisición progresiva.	B, D, F, J
2. Identificar, reconocer y expresar emociones y necesidades de forma ajustada.	E
3. Promover actividades que favorezcan el desarrollo motor global y fino, mediante el juego, el ejercicio corporal o movimiento y la experimentación.	A
4. Acercarse al entorno natural, social y cultural a través de la exploración y curiosidad generando interés en su conocimiento.	B, E, F, I
5. Utilizar nociones lógico-matemáticas básicas en situaciones cotidianas.	C, I
6. Iniciarse en el uso de distintos lenguajes expresivos: corporal, musical, plástico y verbal.	G
7. Potenciar la creatividad y la imaginación mediante actividades artísticas y de juego simbólico.	E, G
8. Adquirir hábitos básicos de higiene, alimentación, descanso y cuidado personal.	A
9. Desarrollar actitudes de respeto, ayuda, y cooperación con los demás.	F, J
10. Iniciarse en habilidades grafomotrices y decodificación e interpretación de imágenes, símbolos y lenguaje escrito.	G, I
11. Aproximarse a la lengua inglesa mediante canciones, vocabulario y rutinas sencillas.	H

Nota: Elaboración propia.

Competencias

Competencias clave

Los objetivos generales se definen como los “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave”. Asimismo, las competencias clave mencionadas en la legislación vigente (Real Decreto 95/2022; Decreto 36/2022), hacen referencia al conjunto de aprendizajes, capacidades y destrezas que el alumnado debe desarrollar durante esta etapa educativa para favorecer su crecimiento integral y su preparación para aprendizajes posteriores. Estas competencias permiten que los niños avancen en distintos ámbitos del desarrollo personal, social y académico desde edades tempranas:

I. Competencia en comunicación lingüística (CCL): se desarrolla favoreciendo situaciones de comunicación oral a través de conversaciones, cuentos, juegos y rutinas diarias. En esta etapa se produce un gran avance en el lenguaje, por lo que se pretende ampliar progresivamente su vocabulario, mejorar la pronunciación y favorecer la expresión de necesidades, emociones y experiencias. Además, las interacciones con adultos, compañeros y el lenguaje audiovisual contribuyen al enriquecimiento del lenguaje y al desarrollo de habilidades de escucha y comprensión.

II. Competencia plurilingüe (CP): se trabaja iniciando al alumnado en lengua inglesa como lengua extranjera mediante diferentes materiales didácticos (visuales, auditivos, textuales, etc.) como pueden ser cortos animados, canciones, saludos, cuentos, juegos, etc. El objetivo es despertar la curiosidad e interés hacia esta lengua y hacia otras culturas, favoreciendo actitudes de respeto y valoración de la diversidad lingüística desde edades tempranas.

III. Competencia matemática en ciencia y tecnología (CMCT): se desarrolla mediante actividades manipulativas, experimentales y lúdicas relacionadas con la observación, la clasificación, el conteo, las series o la exploración del entorno. A través del juego y de experiencias cercanas, los niños comienzan a desarrollar el razonamiento lógico y la curiosidad científica, aprendiendo a descubrir y comprender algunos fenómenos sencillos de su realidad cotidiana.

IV. Competencia digital (CD): se inicia mediante el uso guiado y responsable de herramientas tecnológicas adaptadas a su desarrollo. El alumnado puede familiarizarse con recursos audiovisuales, cuentos interactivos o la pizarra digital, utilizando la tecnología como apoyo motivador para el aprendizaje y la comunicación.

V. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA); se trabaja ayudando a los niños a desenvolverse de manera progresivamente autónoma dentro del entorno escolar. A través de rutinas, juegos y actividades grupales, aprenden hábitos sociales básicos como compartir, escuchar, esperar turnos o colaborar con los demás. Además, se favorece el reconocimiento y expresión de emociones, así como la creación de vínculos afectivos seguros que les aporten bienestar, confianza y seguridad en sí mismos.

VI. Competencia ciudadana (CC): fomenta actitudes de respeto, convivencia, igualdad y buen trato hacia los demás. Los niños aprenden normas básicas de relación social aprendiendo así la importancia de ayudar, compartir y resolver pequeños conflictos de forma pacífica. También se favorece el conocimiento de tradiciones, costumbres y elementos culturales cercanos a su entorno.

VII. Competencia creativa (CCR): se potencia especialmente mediante el juego simbólico, la imaginación y la experimentación. En niños de 3 años se favorece la creatividad a través de actividades plásticas, musicales, corporales y de juego libre, permitiéndoles expresar ideas, inventar situaciones, explorar materiales y buscar soluciones sencillas de forma espontánea y creativa.

VIII. Competencia cultural (CCU): se desarrolla acercando al alumnado a diferentes formas de expresión artística y cultural mediante el arte, el cine, la música, la literatura infantil, la danza, el teatro, la expresión plástica, etc. Los niños comienzan a conocer manifestaciones culturales de su entorno más próximo, desarrollando la sensibilidad artística, la expresión emocional y el sentimiento de pertenencia cultural.

Tabla 2

El desarrollo de competencias clave en cada unidad didáctica

COMPETENCIAS	UNIDADES DIDÁCTICAS														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CCL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CP	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CMCT	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CD		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CPSAA	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CC	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
CCR	X					X					X			X	
CCU			X	X				X						X	

Nota: Elaboración propia.

Competencias específicas

Además, de las competencias clave, en la etapa de Educación Infantil se busca desarrollar una serie de competencias específicas, procedentes del ANEXO 1, del Decreto 36/2022.

Contenidos

Para esta programación didáctica, los contenidos que se trabajan para lograr el desarrollo integral del alumnado han sido elegidos de los establecidos en el Decreto 36/2022 y están divididos por áreas y bloques en el ANEXO 2.

La primera área de contenidos, denominada *Crecimiento en armonía*, se centra en el conocimiento y desarrollo personal del niño. Incluye aspectos relacionados con la construcción de la identidad, la autonomía, la gestión emocional, los hábitos saludables y el descubrimiento progresivo de las posibilidades del propio cuerpo. Su finalidad es favorecer el bienestar físico y emocional del alumnado y el desarrollo de una imagen positiva de sí mismo.

La segunda, conocida como *Descubrimiento y exploración del entorno*, promueve la curiosidad y el conocimiento del mundo que rodea al alumnado. A través de la observación, la manipulación y la experimentación, los niños exploran elementos del entorno físico, natural, social y cultural. También se trabajan nociones lógico-matemáticas básicas, la relación con el medio y el desarrollo del pensamiento científico desde experiencias cercanas y significativas.

La tercera, es el área de *Comunicación y representación de la realidad*, que engloba las diferentes formas de expresión y comunicación del alumnado. Incluye el lenguaje oral, el acercamiento a la lengua escrita, la expresión artística, musical, corporal y audiovisual, así como una primera aproximación a la lengua inglesa como lengua extranjera. Su objetivo es favorecer la capacidad de comunicar, representar y comprender la realidad a través de distintos lenguajes y formas de expresión.

Unidades didácticas

Unidad Didáctica 1. Aventura en mi cole

TRIMESTRE: 1º	**DURACIÓN:** 15 de septiembre – 29 de septiembre
UD1: Aventura en mi cole	
LIBRO	Lewis, J.P. (2014). *Un gato en el colegio* (T.Tellechea Mora, Trad.; A. Busby, Ilus.). Ediciones SM.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Lectura del cuento *Un gato en el colegio*. Al llegar al aula, los niños encuentran una carta del gato protagonista: se ha perdido en el colegio y necesita ayuda para conocer los espacios, las normas y las personas que trabajan allí. “Si vosotros fueseis el gato Rubito, ¿qué cosas necesitaríais para estar contentos en el cole?” “¿Quién puede ayudar a Rubito?” “¿Qué lugares conocemos nosotros?” “¿Qué normas podemos enseñarle para que esté seguro?” El alumnado deberá convertirse en exploradores del colegio para ayudar al gato a orientarse y sentirse seguro en su nueva escuela. Durante la unidad, se recorrerán diferentes espacios, se conocerán rutinas, se practicarán hábitos de autonomía y se descubrirá quiénes forman parte de la comunidad escolar.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, D, E, F, H, I, J
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11
OBJETIVOS	
- Adaptarse a las rutinas básicas del aula. - Expresar emociones y necesidades básicas. - Participar en juegos, canciones y actividades de comunicación. - Reconocer a compañeros y adultos de referencia.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Adaptación a las rutinas básicas del aula y recogida de materiales. - Identificación de compañeros y adultos de referencia. - Expresión de emociones básicas al separarse de la familia y entrar al colegio. - Participación en juegos sencillos respetando turnos.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Exploración de espacios del colegio. - Clasificación de objetos del aula, a través del criterio igual-distinto. - Tamaño: identificación por comparación intuitiva de grande y pequeño. - Reconocimiento de rutinas del día escolar.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Uso de formas básicas: hola, adiós, por favor. - Escucha atenta de cuentos cortos sobre el colegio. - Interpretación de pictogramas y normas visuales. - Canciones de bienvenida y de despedida. - Manipulación libre de plastilina, esponjas y materiales blandos utilizando manos y dedos. - Reproducción de canciones rutinarias en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CPSAA, CC, CCR	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 2; 3; 4 Área 2: 1; 2 Área 3: 1; 2; 3; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 2.1; 2.2; 3.1; 3.2; 4.1 Área 2: 1.1; 1.5; 2.1 Área 3: 1.2; 1.3; 2.1; 3.1; 5.3
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro (Evaluación inicial). Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 2. El bosque de los colores.

TRIMESTRE: 1º	**DURACIÓN:** 30 de septiembre – 15 de octubre
UD2: El bosque de los colores	
CORTO	Reitherman, W. (Director). (1968). *Winnie the Pooh and the Blustery Day*. Walt Disney Productions
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Winnieh Pooh y el día borrascoso*. Tras una gran tormenta, Winnieh Pooh necesita ayuda para recoger y clasificar todos los elementos del bosque que el viento ha desordenado. "¿Qué habrá pasado?" "¿Cómo podemos ayudar a Winnieh Pooh?" "¿Qué ocurre cuando hace mucho viento o lluvia?" Los niños se convertirán en cuidadores del bosque de los colores. Observarán cambios en la naturaleza, identificarán las características propias del otoño, manipularán hojas y frutos, investigarán fenómenos atmosféricos y descubrirán colores, sonidos y texturas propias de la estación.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, C, D, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11
OBJETIVOS	
- Explorar elementos naturales propios del otoño. - Iniciarse en la grafomotricidad mediante el garabateo libre y producciones plásticas. - Comprender vocabulario básico de la estación del otoño y sus colores en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Participación en juegos sensoriales con hojas y frutos. - Desarrollo de hábitos de cuidado del entorno natural. - Expresión de emociones relacionadas con experiencias del otoño. - Cuidado y respeto de elementos naturales del entorno.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Observación de cambios en el paisaje en otoño. - Noción espacial: de cara – de espaldas. - Dirección y sentido: seguir una línea con indicación clara del sentido. - Exploración de elementos naturales: hojas, piñas y castañas. - Colores: amarillo, rojo, naranja y marrón.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Memorización de poesías del otoño. - Producciones plásticas con hojas secas. - Audición de sonidos de lluvia y viento. - Garabateo libre en papel continuo con ceras gruesas y pintura de dedos. - Vocabulario básico relacionado con el otoño. - Vocabulario de los colores en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CMCT, CP, CPSAA, CD, CC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 2; 3 Área 2: 1; 2; 3 Área 3: 3; 4; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.3; 2.1; 3.1 Área 2: 1.1; 1.3; 2.3; 3.1 Área 3: 3.4; 3.8; 4.4; 5.5
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación en el producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 3. Cuando sea mayor…

TRIMESTRE: 1º	**DURACIÓN:** 16 de octubre – 30 de octubre
UD3: Cuando sea mayor…	
CORTO	Loter, R. (Director). (2006). *Herramientas para todos* (Temporada 1, Episodio 1). En *Manny Manitas* (*Handy Manny*). Disney Channel.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del episodio *Herramientas para todos*. Al llegar al aula aparece una maleta de profesiones llena de objetos misteriosos: un casco, una cuchara, una venda, un pincel… Los niños deberán descubrir quién utiliza cada objeto y para qué sirve. "¿De quién será este objeto?" "¿Para qué sirve?" "¿Cómo se llaman los profesionales que emplean estos objetos?" "¿Qué sabemos sobre estos trabajos?" "¿Cuál querrías ser de mayor?" El alumnado investigará profesiones cercanas a su realidad: médicos, cocineros, maestros, bomberos o panaderos. A través del juego simbólico conocerán herramientas, espacios y funciones de cada oficio, motivados por sus gustos e intereses, valorando su importancia en la vida cotidiana.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, D, E, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 5, 8, 9, 10, 11
OBJETIVOS	
- Identificar y expresar emociones básicas en distintas situaciones. - Desarrollar habilidades motrices mediante actividades de rasgado, arrugado y juego corporal. - Iniciarse en nociones lógico-matemáticas de igualdad, diferencia y cuantificadores. - Conocer oficios cercanos y adquirir vocabulario básico relacionado en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Emociones básicas: alegría, tristeza y miedo. - Respeto hacia las diferencias individuales. - Colaboración y ayuda entre compañeros.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Oficios cercanos y su utilidad. - Nociones básicas: hacia delante – hacia atrás. - Conceptos: igualdad-diferencia. - Herramientas propias de cada profesión. - Cuantificadores: muchos-pocos. - Exploración de espacios del barrio.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Rasgado y arrugado de papel. - Juego simbólico de profesiones. - Interpretación de canciones sobre emociones. - Escucha de cuentos relacionados con emociones. - Expresiones faciales y corporales de las emociones básicas. - Vocabulario básico de la unidad de los oficios en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC, CCU	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 2; 4 Área 2: 1; 2; 3 Área 3: 1; 3; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 2.1; 4.1 Área 2: 1.2; 1.3; 2.4; 3.4 Área 3: 1.1; 1.2; 3.8; 5.3
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación en el producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 4: Fábrica de músicos.

TRIMESTRE: 1º	**DURACIÓN:** 31 de octubre – 17 de noviembre
UD4: Fábrica de músicos	
CORTO	Jackson, W. (Director). (1935). *The band concert*. Walt Disney Productions.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Visionado del corto *The band concert*. Mickey necesita formar una banda musical y pide ayuda a la clase para descubrir sonidos, instrumentos y ritmos. "¿Qué instrumentos conocemos?" "¿Podemos hacer música sin instrumentos? ¿Cómo?" "¿Qué sonidos escuchamos a nuestro alrededor?" "¿Qué necesita una banda para tocar bien junta?" Los niños experimentarán con sonidos corporales, instrumentos y objetos cotidianos. Descubrirán diferencias entre ruido, silencio y música, desarrollarán el ritmo y participarán en juegos musicales y corporales.

OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, D, G, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 5, 6, 7, 10, 11

OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación motriz y el control postural en actividades musicales.
- Iniciarse en el conteo mediante la discriminación y separación de sonidos a través de la canción (principio de verbalización).
- Respetar normas básicas en juegos rítmicos y musicales.
- Realizar trazos verticales y horizontales siguiendo la dirección correcta.
- Conocer instrumentos musicales
- Adquirir vocabulario básico de la unidad en lengua inglesa: instrumentos de música.

CONTENIDOS

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA

- Coordinación motriz en actividades musicales.
- Control postural durante juegos musicales.
- Ensartado de piezas grandes y construcción de torres sencillas.
- Aceptación de normas en juegos rítmicos.

ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

- Fases para el aprendizaje de la actividad de contar: Sonidos a través de la canción – Principio de verbalización (Uno, dos, tres).
- Fases para el aprendizaje de la actividad de contar: Separación de los sonidos – Principio de independencia (Uno/ Dos/ Tres).

ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

- Exploración de instrumentos musicales.
- Diferenciación entre ruido y silencio.
- Acompañamiento de canciones a través de percusión corporal.
- Bailes y danzas sencillas.
- Vocabulario relacionado con los instrumentos en lengua inglesa.
- Discriminación auditiva de sonidos.
- Trazos verticales y horizontales siguiendo la dirección correcta.

COMPETENCIAS CLAVE

CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC, CCU

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 4 Área 2: 1 Área 3: 2; 3; 4; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.1; 1.3; 4.1 Área 2: 1.5 Área 3: 2.1; 3.5; 3.6; 3.8; 4.4; 5.5
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones. Producto final.

Unidad Didáctica 5: Huellas imborrables.

TRIMESTRE: 1º	**DURACIÓN: 18 de noviembre – 2 de diciembre**
UD5: Huellas imborrables	
CORTO	Clampett, B. (Director). (1943). *Inki and the Minah Bird*. Warner Bros. Cartoons.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Inki y el pájaro Minah*. La clase recibe una caja del pasado llena de piedras, huesos, pinturas y huellas misteriosas. "¿De quién serán estos objetos?" "¿Cómo vivían las personas hace mucho tiempo?" "¿Qué animales existían hace tanto tiempo?" "¿Para qué servirían estas herramientas?" El alumnado viajará al pasado para descubrir cómo vivían los primeros seres humanos. Experimentarán con barro, pintura, herramientas primitivas y animales prehistóricos mediante el juego y la experimentación sensorial.	
OBJETIVOS DE ETAPA	B, C, D, F, G, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11
OBJETIVOS	
- Conocer aspectos básicos de la vida en la Prehistoria. - Desarrollar la motricidad fina mediante actividades de pegado y modelado. - Iniciarse en nociones lógico-matemáticas de clasificación y orientación espacial. - Expresarse corporalmente a través de representaciones y dramatizaciones. - Adquirir vocabulario básico relacionado con la Prehistoria en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Representación corporal de personajes prehistóricos. - Aceptación de diferentes formas de vida y costumbres. - Uso progresivo de la pinza digital: actividades de pegado y modelado	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Diferenciación entre pasado y presente. - Dirección y sentido. - Noción espacial: arriba-abajo. - Experimentación con plastilina. - Clasificación de animales prehistóricos y actuales. - Conocimiento básico de la vida en la Prehistoria.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Pintura rupestre con diferentes materiales. - Modelaje: churritos y bolas. - Interpretación de imágenes secuenciadas del pasado: la obtención de alimentos. - Vocabulario relacionado con la Prehistoria. - Vocabulario relacionado con la Prehistoria en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC, CCU	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 4 Área 2: 1; 2; 3 Área 3: 2; 3
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.1; 1.3; 4.5 Área 2: 1.1; 1.3; 1.6; 2.3; 3.4 Área 3: 2.2; 3.4; 3.7; 3.8
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación en el producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 6: La casa por el tejado.

TRIMESTRE: 1º	**DURACIÓN:** 3 de diciembre – 19 de diciembre
UD6: La casa por el tejado	
CORTO	Keaton, B., & Cline, E. F. (Directores). (1920). *One week*. Buster Keaton Productions.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del cortometraje *One week*. Buster Keaton intenta construir una casa, pero necesita ayuda porque las habitaciones y los muebles no tienen decoración navideña. "¿Qué ocurrió en la película?" "¿Qué habitaciones hay en una casa?" "¿Cómo podemos ayudar a Buster Keaton?" "¿Qué decoración navideña tenéis en casa?" El alumnado se convertirá en arquitectos y constructores. Descubrirán las partes de una casa, los materiales de construcción y sus tamaños, y las diferentes viviendas. Manipularán bloques, piezas y cajas para construir espacios.	
OBJETIVOS DE ETAPA	B, C, D, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11
OBJETIVOS	
- Desarrollar hábitos de orden y autonomía en actividades relacionadas con la casa. - Mejorar la coordinación motriz mediante construcciones y trazos verticales. - Iniciarse en nociones lógico-matemáticas de tamaño y cantidad. - Participar en juegos simbólicos y actividades de representación de la vida en casa y la Navidad. - Utilizar expresiones básicas de comunicación en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Identificación de dependencias y normas básicas de la casa. - Desarrollo de hábitos de orden y recogida de materiales. - Juego de construcciones en grupo. - Autonomía en tareas cotidianas relacionadas con el hogar.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Tamaño: El más grande de varios objetos; el más pequeño de varios objetos. - Unidad-pluralidad (uno-varios). - Construcción de torres y estructuras sencillas. - Observación de materiales de construcción.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Descripción oral de las partes de una casa. - Realización de trazos verticales en espacios amplios. - Representación plástica de edificios y casas. - Juego simbólico de la vida en casa. - Uso de expresiones básicas en lengua inglesa: Hello, goodbye, my name is…	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC, CCR	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 3 Área 2: 1; 2 Área 3: 3; 4; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.2; 1.3; 3.2 Área 2: 1.1; 1.2; 2.1 Área 3: 3.1; 3.4; 4.4; 5.2
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación l producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones. Lista de control.

Unidad Didáctica 7: Juguetes animados.

TRIMESTRE: 2º	**DURACIÓN:** 8 de enero – 22 de enero
UD7: Juguetes animados	
CORTO	MacLane, A. (Director). (2011). *Pequeño gran Buzz* (*Small Fry*). En *Toy Story Toons*. Pixar Animation Studios.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Pequeño gran Buzz*. Después de las vacaciones de Navidad, algunos juguetes del aula aparecen mezclados y necesitan ser organizados. "¿Qué debemos hacer cuando hemos terminado de jugar?" "¿Vosotros guardáis los juguetes después de jugar?" "¿Cuál es vuestro juguete favorito?" Los niños investigarán los diferentes tipos de juguetes, materiales y formas de juego. Aprenderán a compartir, respetar turnos y cuidar los juguetes mientras realizan diferentes actividades.	
OBJETIVOS DE ETAPA	B, C, D, E, F, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11
OBJETIVOS	
- Desarrollar la coordinación óculo-manual y la motricidad fina mediante juegos manipulativos. - Respetar turnos y participar en juegos compartidos. - Iniciarse en nociones lógico-matemáticas de forma, posición y clasificación. - Realizar trazos horizontales. - Comprender y utilizar vocabulario básico relacionado con los juguetes en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Desarrollo de la coordinación óculo-manual evitando que caiga el globo. - Ensartado de piezas. - Respeto de los turnos y reglas en un juego compartido.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Percepción y distinción de formas en puzles. - Nociones básicas: alto-bajo. - Clasificación de juguetes según material y uso. - Exploración del funcionamiento de juguetes mecánicos: caja de música, muñecos con resorte, marionetas articuladas.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Descripción oral de juguetes favoritos. - Trazos horizontales siguiendo caminos sencillos. - Invención de historias con juguetes. - Dramatización de escenas de juego compartido. - Vocabulario relacionado con los juguetes en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 4 Área 2: 1; 2 Área 3: 1; 3; 4; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.1; 1.3; 4.3 Área 2: 1.1; 2.4; 2.6 Área 3: 1.2; 3.1; 3.5; 3.8; 4.4; 5.5
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación en el producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 8: Abrigos y copos.

TRIMESTRE: 2º	**DURACIÓN:** 23 de enero – 6 de febrero
UD8: Abrigos y copos	
CORTO	Buck, C., & Lee, J. (Directores). (2015). *Frozen Fever*. Walt Disney Animations Studios.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Frozen Fever*. Elsa necesita preparar una fiesta de invierno, pero el frío y la nieve han desordenado todo el reino. "¿Qué pasa ahora en el entorno?, ¿esto ocurría en el otoño?, ¿qué ha cambiado?" "¿Cómo podemos ayudar a Elsa?" "¿Qué ropa necesitamos cuando hace frío?" Los niños investigarán los cambios del invierno: ropa adecuada, fenómenos atmosféricos, sensaciones de frío-calor y cuidados del cuerpo. Experimentarán con hielo, nieve (si fuese posible) y texturas frías.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, C, D, G, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11
OBJETIVOS	
- Adquirir hábitos de higiene y cuidado personal en invierno. - Desarrollar la motricidad fina mediante la manipulación de botones del abrigo. - Iniciarse en relaciones lógico-matemáticas de cantidad y correspondencia. - Participar en actividades corporales relacionadas con el movimiento y la expresión. - Comprender y utilizar vocabulario básico sobre el invierno en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Hábitos de abrigo e higiene en invierno. - Apertura y cierre de pinzas, tapones y recipientes. - Reconocimiento de necesidades corporales: frío y calor. - Participación en actividades físicas de salto.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Observación del tiempo atmosférico en invierno. - Percepción y distinción de cantidades: muchos-pocos. - Correspondencias entre elementos: "tantos como"- "no tantos como". - Prendas de vestir propias del invierno. - Comparación de elementos invernales con otoñales.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Escucha de cuentos de invierno. - Producciones plásticas con témperas frías. - Aprendizaje de la retahíla *Que llueva, que llueva*. - Interpretación de imágenes secuenciadas: la caída de la nieve. - Dramatización de algunas características del invierno: frío y viento. - Vocabulario relacionado con el clima y la ropa de invierno en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 2; 3 Área 2: 1; 2; 3 Área 3: 2; 3; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.1; 1.3; 2.1; 3.1 Área 2: 1.1; 1.2; 2.3; 3.3 Área 3: 2.1; 2.2; 3.1; 3.4; 3.8; 5.1; 5.3
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación del producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 9: Destino: Aprendizaje.

TRIMESTRE: 2º	**DURACIÓN:** 9 de febrero – 23 de febrero
UD9: Destino: Aprendizaje	
CORTO	Disney, W., & Iwerks, U. (Directores). (1928). *Steamboat Willie*. Walt Disney Studio.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Steamboat Willie*. Mickey quiere hacer un gran viaje, pero necesita ayuda para elegir medios de transporte y aprender normas de seguridad. "¿Cómo venís al colegio?" "¿Qué medios de transporte conocemos?" "Tenemos normas para convivir en el colegio, ¿hay normas para los coches y para andar por la calle?" Los niños conocerán los tipos de vehículo mediante circuitos motores y juego simbólico. También descubrirán señales, recorridos y normas básicas de seguridad vial.	
OBJETIVOS DE ETAPA	B, C, D, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11
OBJETIVOS	
- Conocer y respetar normas básicas de seguridad vial. - Desarrollar el equilibrio y la coordinación en circuitos motores. - Iniciarse en nociones lógico-matemáticas y espaciales relacionadas con los transportes. - Realizar trazos circulares controlando la dirección. - Adquirir vocabulario básico sobre los medios de transporte en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Normas básicas de seguridad vial. - Participación en circuitos con desplazamientos a diferente velocidad. - Equilibrio y control corporal en desplazamientos.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Clasificación de transportes: aire, tierra y mar. - Cerca-lejos. - Delante-detrás	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Creación plástica de vehículos. - Caminos rectos con control de la dirección. - Trazo curvo y circular. - Descripción oral sobre viajes realizados. - Desplazamientos por el espacio: parada-movimiento, rápido-lento. - Vocabulario de los medios de transporte en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 3 Área 2: 1; 3 Área 3: 3; 4
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.1; 1.4; 3.1 Área 2: 1.1; 1.3; 3.3 Área 3: 3.2; 3.4; 3.7; 3.8; 4.4
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación del producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 10: Mi cuerpo feliz.

TRIMESTRE: 2º	**DURACIÓN:** 24 de febrero – 13 de marzo
UD10: Mi cuerpo feliz	
CORTO	Mann, P. (Director). (2014). *Feast*. Walt Disney Animation Studios.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Feast*. Nuestro amigo Feast come de forma poco saludable y los alumnos debemos ayudarle para que cuide mejor su alimentación y su salud. "¿Qué alimentos son buenos para nuestro cuerpo?" "¿Qué podemos hacer para estar sanos?" "¿Qué le puede pasar a Feast si no se cuida?" Para ello, los niños investigarán hábitos relacionados con la alimentación, higiene, descanso y actividad física. Mediante juegos y experiencias sensoriales aprenderán a reconocer prácticas saludables, y podrán ayudar a Feast.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, D, F, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 5, 8, 10, 11
OBJETIVOS	
- Adquirir hábitos básicos de higiene y cuidado personal. - Reconocer alimentos y hábitos saludables relacionados con el bienestar. - Iniciarse en las nociones lógico-matemáticas de largo-corto y al lado de, distinguiendo cara de espalda. - Identificar y utilizar vocabulario básico de las partes del cuerpo en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Identificación de hábitos saludables. - Partes del cuerpo: cabeza, tronco, brazos y piernas. - El gusto y el olfato. - Identificación de necesidades corporales: hambre, sueño, higiene y descanso. - Adquisición de hábitos de higiene personal: lavado de manos.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Manipulación y exploración de alimentos: las frutas. - Clasificación de alimentos saludables y no saludables. - Valoración positiva del ejercicio físico para la salud. - Al lado de, distinguiendo cara de espalda. - Largo-corto. - Pequeño-grande	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Coloreado de partes del cuerpo humano. - Interpretación de carteles y pictogramas sobre higiene. - Vocabulario de las partes del cuerpo en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 2; 3 Área 2: 1; 2; 3 Área 3: 2; 3; 4
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.2; 2.1; 3.1 Área 2: 1.1; 1.3; 2.3; 3.3 Área 3: 2.1; 2.2; 3.4; 3.8; 4.4
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación del producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 11: AulaCadabra.

TRIMESTRE: 2º	**DURACIÓN:** 16 de marzo – 27 de marzo
UD11: AulaCadabra	
CORTO	Sweetland, D. (Director). (2008). *Presto*. Pixar Animation Studios.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Presto*. El famoso mago Presto y su conejo han desaparecido antes de la gran actuación en el circo. El alcalde de la ciudad pide a los alumnos que hagan un curso de magia para que ellos puedan sustituir a Presto. "¿Os ha gustado la película? ¿Quiénes aparecían en la película? ¿Estaban contentos o enfadados entre ellos? ¿Por qué? ¿Cómo lo resuelven? ¿Qué pasa al final? ¿Conocéis a algún mago? ¿Habéis visto alguna vez un mago en algún teatro o espectáculo?" Los alumnos se convertirán en magos gracias a juegos de atención, experimentos sencillos, actividades de imaginación y a los descubrimientos que hagan. El resultado final debe ser la gran actuación en la que tendrán que impresionar al público.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, C, D, E, G, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11
OBJETIVOS	
- Mejorar la coordinación corporal y la atención mediante juegos y dramatizaciones. - Iniciarse en relaciones lógico-matemáticas y de causa-efecto a través de la experimentación. - Realizar trazos curvos y ondulados en espacios delimitados. - Adquirir vocabulario básico relacionado con la magia en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Identificación de emociones y procesos de regulación emocional ante situaciones inesperadas. - Aceptación de errores durante juegos y trucos. - Control corporal y coordinación en juegos y expresión corporal.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Observación de relaciones causa-efecto. - Secuenciación temporal de pasos en un truco de magia. - Descubrimiento de propiedades de distintos materiales. - Experimentación con mezclas, cambios y transformaciones. - Caber en… - Dentro-fuera. - Lleno-vacío.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Creación plástica de varitas, sombreros y objetos mágicos. - Secuenciación: Pasos de un truco de magia. - Representación teatral de un espectáculo de magia. - Trazos curvos y ondulados en superficies delimitadas. - Vocabulario relacionado con la magia en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC, CCR	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 2; 4 Área 2: 1 Área 3: 1; 2; 3; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.2; 1.4; 2.1; 4.1 Área 2: 1.1; 1.3;1.5; 1.6 Área 3: 1.3; 2.3; 3.3; 5.3; 5.5
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación del producto final Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones. Lista de control.

Unidad Didáctica 12: Semillas de colores.

TRIMESTRE: 3º	**DURACIÓN:** 7 de abril – 21 de abril
UD12: Semillas de colores	
CORTO	Sharpsteen, B. (Director). (1932). *Flowers and Trees*. Walt Disney Productions.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Flowers and Trees*. El bosque necesita ayuda para volver a llenarse de flores, árboles y animales tras un incendio. "¿Qué es un incendio?" "¿Qué causó el incendio en la película que hemos visto?" "¿Qué podemos hacer para cuidar el bosque?" Los alumnos se convertirán en guardias forestales, observarán el crecimiento de plantas, sembrarán, descubrirán insectos y registrarán cambios de la primavera.	
OBJETIVOS DE ETAPA	B, D, E, F, G, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11
OBJETIVOS	
- Desarrollar hábitos de cuidado y respeto hacia las plantas y la naturaleza. - Mejorar la motricidad fina mediante puzles, encajables y actividades de recortado. - Iniciarse en el conteo y en la identificación de los guarismos 1 y 2. - Comprender y reproducir vocabulario y canciones relacionadas con la primavera en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Cuidado y respeto de plantas y flores. - Autonomía en el cuidado de pequeños cultivos. - Valoración positiva de las propias producciones relacionadas con la naturaleza.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Observación del crecimiento de plantas, y comparación de tamaños y crecimiento. - Experimentación con semillas, tierra y agua. - Reconocimiento de propiedades: sí es… - Conteo – Principio de correspondencia. - Identificación de insectos: hormigas, abejas, mariquitas, etc. - Percepción y distinción de los guarismos: 1,2.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Elaboración de murales sobre la primavera. - Troquelado de figuras mediante punzón. - Memorización de la adivinanza: *Oro parece...* - Movimientos inspirados en flores y animales: balanceo corporal, andar de puntillas, aletear brazos, etc. - Discriminación de sonidos de animales y naturaleza: zumbido de abeja, sonido del movimiento de los árboles. - Memorización de canción sobre la primavera en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 3 Área 2: 1; 3 Área 3: 2; 3; 4; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.2; 1.3; 3.1 Área 2: 1.1; 1.2; 3.1; 3.2 Área 3: 2.2; 2.3; 3.4; 4.4; 5.5
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación del producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 13: Misión espacial.

TRIMESTRE: 3º	**DURACIÓN:** 22 de abril – 7 de mayo
UD13: Misión espacial	
CORTO	Casarosa, E. (Director). (2011). *La luna*. Pixar Animation Studios.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *La luna*. Esta nueva misión espacial requiere de un grupo de astronautas valientes y curiosos ante los secretos del universo. "¿Os acordáis de los medios de transporte?, ¿con cuál podríamos ir al espacio?" "¿Qué hay en el espacio?" "¿Hay personas en el espacio?" El alumnado viajará al espacio mediante juegos motores, cuentos y exploraciones visuales. Descubrirán planetas, estrellas, el día y la noche y descubrirán los secretos del universo.	
OBJETIVOS DE ETAPA	B, C, D, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11
OBJETIVOS	
- Observar y diferenciar características del día y la noche. - Adquirir las nociones lógico-matemáticas mediante el conteo. - Identificar los números 1, 2 y 3. - Realizar círculos y formas cerradas sencillas con control de trazo. - Adquirir vocabulario básico relacionado con el espacio en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Control corporal en circuitos espaciales. - Orientación espacial en circuitos y juegos. - Curiosidad y confianza ante nuevos descubrimientos.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Observación de diferencias entre día y noche. - Formas geométricas. - Experimentación con luz y oscuridad. - Conteo y clasificación, cantidades de uno, dos o tres elementos.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Producciones artísticas del sistema solar y cohetes de juguete. - Realización de círculos y formas cerradas sencillas. - Vocabulario relacionado con el espacio en lengua inglesa. - Verbalización del nombre numérico (uno, dos, tres) e identificación del guarismo: 1, 2, 3.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 4 Área 2: 1; 2 Área 3: 3; 4
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.1; 1.2; 4.1 Área 2: 1.1; 1.5; 2.3 Área 3: 3.1; 3.4; 3.7; 3.8; 4.1; 4.4
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación del producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 14: Manos llenas de color.

TRIMESTRE: 3º	**DURACIÓN:** 8 de mayo – 22 de mayo
UD14: Manos llenas de color	
CORTO	Monfery, D. (Director). (2003). *Destino*. Walt Disney Feature Animation.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del corto *Destino*. La clase recibe una invitación del Museo del Prado para convertirse en artistas y decorar la nueva sala del museo. "¿Qué es un museo?" "¿Habéis ido alguna vez a un museo?", "¿Qué visteis allí?" "¿Cómo podemos decorar nuestra sala del museo?" Los niños experimentarán con pintura, modelado, collage, música y expresión corporal inspirándose en diferentes artistas y obras visuales. Descubrirán colores, formas, texturas y emociones a través del arte.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, D, E, F, G, H, I, J
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11
OBJETIVOS	
- Valorar y cuidar las propias producciones y materiales artísticos. - Desarrollar la precisión manual mediante actividades de dibujo, pintura y modelado. - Iniciarse en nociones lógico- matemáticas relacionadas con los números 1, 2, 0 y 3. - Realizar patrones gráficos y composiciones utilizando líneas y colores. - Adquirir vocabulario básico relacionado con el arte en lengua inglesa.	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Valoración positiva de las propias elaboraciones artísticas. - Uso adecuado y cuidado de materiales. - Precisión manual en actividades de dibujo, pintura y modelado.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Adquisición del concepto del número: Coordinabilidad de elementos (establecer correspondencias entre elementos de dos conjuntos). - Reconocimiento de colores compuestos. - El número 0. - Los números 1, 2, 3.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Modelado con plastilina y barro. - Copia de patrones gráficos simples. - Representación corporal de emociones a través del arte. - Vocabulario relacionado con el arte en lengua inglesa. - Experimentación con mezcla de colores. - Uso de líneas en composiciones. - Percepción y distinción de los guarismos: 1,2,0.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CCR, CC, CCU	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 2; 3 Área 2: 1; 2 Área 3: 3; 4; 5
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.3; 2.3; 3.2 Área 2: 1.1; 1.2; 2.3 Área 3: 3.4; 3.7; 3.8; 4.4; 5.5
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación del producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones.

Unidad Didáctica 15: ¡Vaya! En el aula no hay playa.

TRIMESTRE: 3º	**DURACIÓN:** 25 de mayo – 9 de junio
UD15: ¡Vaya! En el aula no hay playa	
CORTO	Hanna, W., & Barbera, J. (Directores). (1945). *Gato marinero* (*The Cat and the Mermouse*). Metro-Goldwyn-Mayer.
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	
Visionado del episodio *Tom y Jerry: Gato marinero*. Tom y Jerry quieren pasar un día divertido en la playa, pero necesitan ayuda para preparar juegos, cuidar el mar y protegerse del sol. "¿Quién ha ido a la playa?" "¿Qué hay que llevar a la playa?" "¿Qué animales viven en la playa y el mar?" Los alumnos explorarán elementos del verano: agua, arena, animales marinos y actividades al aire libre. Disfrutarán de las ventajas del verano sin descuidar los hábitos saludables correspondientes a la estación más calurosa del año.	
OBJETIVOS DE ETAPA	A, B, D, F, H, I
OBJETIVOS DIDÁCTICOS	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 10, 11
OBJETIVOS	
- Adquirir hábitos de protección solar, hidratación y cuidado corporal. - Percibir y reconocer los cambios propios del verano - Desarrollar habilidades motrices mediante juegos y desplazamientos al aire libre. - Iniciarse en nociones lógico-matemáticas de cantidad y números 1, 2 y 0. - Representar gráficamente personas, objetos y paisajes marinos. - Adquirir vocabulario básico relacionado con la playa en lengua inglesa	
CONTENIDOS	
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
- Hábitos de cuidado corporal: protección solar y la hidratación. - Disfrute y expresión de emociones positivas en juegos. - Desplazamientos y juegos al aire libre.	
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
- Identificación de elementos propios del verano: toalla, bañador, gorra, crema protectora, chanclas. - Exploración de algunos elementos propios del verano: agua, arena y conchas. - Sensación de calor. - Clasificación de ropa atendiendo al criterio estacional: verano-invierno. - Correspondencia entre elementos: idea intuitiva de "tantos como"-"no tantos como": "dónde hay más", "dónde no hay más". - Intuición del número cardinal: 1, 2 y 0; "uno", "dos", "cero". - El número 0.	
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
- Creación plástica de paisajes marinos. - Representación pictórica de personas y objetos. - Vocabulario relacionado con la playa en lengua inglesa.	
COMPETENCIAS CLAVE	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Área 1: 1; 2; 3 Área 2: 1; 3 Área 3: 3; 4
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Área 1: 1.1; 2.3; 3.1 Área 2: 1.1; 1.2; 1.6; 3.1 Área 3: 3.3; 3.4; 3.7; 3.8; 4.4
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Cuaderno de registro a través de la observación del producto final. Rúbrica cualitativa. Autoevaluación semáforo de las emociones. Lista de control.

Temporalización

La temporalización se estructura en tres trimestres. En el primer trimestre se desarrollarán las seis primeras unidades didácticas, en el segundo trimestre las cinco siguientes y en el tercer trimestre las últimas cuatro unidades.

Antes de iniciar la primera unidad didáctica y dado que para algunos alumnos son nuevos y no conocen el centro escolar al iniciar este primer curso de Educación Infantil, se dedicará unos días para realizar su proceso de a*daptación a la escuela. Esto favorecerá el establecimiento de vínculos de apego seguros, procurando que el alumno* se sienta confiado y seguro en el colegio lo antes posible. Posteriormente, se iniciarán las unidades didácticas programadas y sus contenidos curriculares.

A lo largo del curso se realizan tres salidas extracurriculares. En el segundo trimestre, coincidiendo con la unidad 8 “Abrigos y copos”, se va al Puerto de Cotos y coincidiendo con la unidad 9 “Destino: Aprendizaje”, se va al Museo del Ferrocarril. Por último, en el tercer trimestre, coincidiendo con la unidad 14 “Manos llenas de color”, se va al Museo del Prado.

En la tabla 3 se presenta la distribución de las quince unidades didácticas a lo largo del curso académico 2025-2026, siguiendo el calendario escolar establecido por la comunidad de Madrid. Esta tabla muestra la distribución temporal de las unidades didácticas a lo largo del curso 2025-2026:

Tabla 3

Temporalización anual de las unidades didácticas en el curso 2025-2026

1º TRIMESTRE	
UD0: Adaptación a la escuela	8 de septiembre – 12 de septiembre
UD1: Aventura en mi cole	15 de septiembre – 29 de septiembre
UD2: El bosque de los colores	30 de septiembre – 15 de octubre
UD3: Cuando sea mayor…	16 de octubre – 30 de octubre
UD4: Fábrica de músicos	31 de octubre – 17 de noviembre
UD5: Huellas imborrables	18 de noviembre – 2 de diciembre
UD6: La casa por el tejado	3 de diciembre – 19 de diciembre
2º TRIMESTRE	
UD7: Juguetes animados	8 de enero – 22 de enero
UD8: Abrigos y copos	23 de enero – 6 de febrero
UD9: Destino: Aprendizaje	9 de febrero – 23 de febrero
UD10: Mi cuerpo feliz	24 de febrero – 13 de marzo
UD11: AulaCadabra	16 de marzo – 27 de marzo
3º TRIMESTRE	
UD12: Semillas de colores	7 de abril – 21 de abril
UD13: Misión espacial	22 de abril – 7 de mayo
UD14: Manos llenas de color	8 de mayo – 22 de mayo
UD15: ¡Vaya! En el aula no hay playa	25 de mayo – 9 de junio

Nota. Elaboración propia.

El horario escolar de la clase de 1º Educación Infantil “E” (3 años), se puede consultar en el Anexo 4.

Contenidos transversales

En relación con los contenidos transversales recogidos en el artículo 12, del Decreto 36/2022, la presente programación incorpora propuestas dirigidas al desarrollo integral del alumnado. A través de las diferentes actividades y experiencias de aprendizaje, se buscará una educación emocional y en valores que favorezca la convivencia pacífica través del autoconocimiento, la identificación y expresión de emociones, el respeto hacia los demás, la empatía, la resolución de conflictos a través del diálogo y la adquisición de valores como la igualdad, la empatía y la cooperación.

Asimismo, se promoverán la educación para la salud a través del autocuidado y del conocimiento de hábitos relacionados con la higiene personal, la salud y la seguridad,

provocando en todo momento la implicación del alumno que potencien actitudes y decisiones positivas y sanas para él.

Igualmente se trabajarán actitudes de respeto y responsabilidad hacia el entorno natural y social, que permitan centrarse en aspectos importantes de la educación ambiental, que anime a los niños a la construcción de un mundo sostenible.

Metodología

En esta programación orientada a 3 años de Educación Infantil se trabajan todas las áreas de conocimiento de forma global y transversal. Partiendo de cortos animados, que poseen una función de hilo conductor a lo largo de toda la programación, se combina diferentes metodologías, entre las que destacan el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el trabajo por rincones. Asimismo, desde cada área didáctica, se aplican metodologías más específicas acordes con sus contenidos propuestos.

ABP

El ABP es una metodología activa en la que el alumnado adquiere conocimientos y competencias mediante la realización de proyectos relacionados con situaciones reales y significativas. Según Thomas (2000), el ABP se caracteriza por situar al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje, participando de manera activa en la investigación, la exploración y la resolución de problemas. Del mismo modo, Krajcik y Blumenfeld (2006) señalan que esta metodología favorece la construcción del conocimiento a través de experiencias prácticas y colaborativas, conectadas con el entorno y los intereses de los niños.

En la etapa de Educación Infantil, el Aprendizaje Basado en Proyectos presenta numerosas ventajas, ya que partiendo de la curiosidad e intereses del alumnado, favorece aprendizajes globalizados y significativos. A través de los proyectos, los niños/as exploran, manipulan, observan y experimentan de manera activa con el entorno, construyendo su propio aprendizaje mediante experiencias directas y vivenciales. Este planteamiento guarda relación con las aportaciones de Montessori (1909/2004) quien defendía la importancia de la experimentación, la autonomía y el aprendizaje a través de la acción y el contacto con el entorno.

Asimismo, el ABP facilita la integración de diferentes áreas de conocimiento en una propuesta educativa, permitiendo la interrelación de contenidos en cada unidad didáctica. Igualmente, favorece el pensamiento crítico, la imaginación y la capacidad de tomar decisiones, aspectos esenciales para el desarrollo integral del alumno.

Cortos de animación como hilo conductor

Esta programación ha optado por incluir como recurso, el mundo cinematográfico, ya que constituye un elemento motivador y significativo como hilo conductor del ABP, ya

que conecta con la imaginación y los intereses de los niños. Según Giraldez y Pimentel (2011), el uso de recursos audiovisuales en edades tempranas potencia la atención, la motivación y la comprensión del entorno, además de favorecer el desarrollo del lenguaje, la creatividad y la educación emocional.

Del mismo modo, Bruner (1988) destaca la importancia de la narración y las historias como herramientas fundamentales para la construcción del aprendizaje en la infancia, aspecto que convierte al cine en un elemento unión apropiado, que contextualiza las situaciones de aprendizaje en las unidades didácticas, las cuales suponen experiencias educativas globalizadas y motivadoras.

Didáctica de la matemática (Fernández Bravo)

En cuanto a la metodología empleada en las áreas de conocimiento que se trabajan en esta programación didáctica, cabe destacar la importancia del área lógico-matemática adquiere en esta etapa infantil. Así lo sostiene Alsina (2014), al afirmar que, la adquisición de competencias matemáticas permite a los niños enfrentarse con mayor eficacia a situaciones reales, aportándoles herramientas para la resolución de problemas contextualizados en la vida cotidiana. Para enfocar los contenidos de esta área, se han seguido las directrices pedagógicas que establece Fernández Bravo en su propuesta didáctica (1989, 1995, 2013, 2014).

Este autor, plantea el acto educativo como un proceso, denominado CEMA (comprender, enunciar, memorizar, aplicar), que permite organizar el aprendizaje matemático de manera progresiva, partiendo de experiencias manipulativas y cercanas al alumnado desde la comprensión hasta la aplicación de conceptos más abstractos. De este modo, el niño construye el conocimiento lógico-matemático de forma gradual y significativa. La descripción de este proceso es:

1. Elaboración (docente) / Comprender (alumno)

Esta primera fase resulta fundamental dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, ya que el profesorado debe planificar propuestas que favorezcan la observación, la experimentación y el razonamiento del alumnado. Para ello, es necesario que el docente posea un conocimiento profundo del contenido y sea capaz de guiar al niño/a mediante preguntas, diálogo e interacciones significativas. En esta etapa, el alumnado

observa, manipula y describe aquello que percibe, estableciendo posteriormente relaciones y pequeñas conclusiones a partir de la experiencia vivida.

2. Enunciación (docente) / Enunciar (alumno)

Una vez comprendido el concepto desde la experiencia práctica, se introduce su denominación y representación simbólica. En este momento, el profesorado incorpora el vocabulario matemático adecuado para que el alumnado relacione la idea trabajada con su nombre correspondiente. Es importante que esta formalización se realice únicamente cuando el concepto haya sido previamente interiorizado, evitando así aprendizajes memorísticos carentes de significado.

3. Concretización (docente) / Memorizar (alumno)

En esta fase, el alumnado aplica el aprendizaje adquirido en diferentes situaciones prácticas y cercanas a su entorno cotidiano. A través de actividades variadas, utiliza los conceptos y símbolos trabajados anteriormente, enfrentándose progresivamente a tareas de mayor complejidad. La repetición mediante experiencias significativas favorece consolidación y afianzamiento del aprendizaje matemático.

4. Abstracción (docente) / Aplicar (alumno)

Finalmente, el niño logra transferir el conocimiento matemático a nuevos contextos y situaciones distintas de las inicialmente trabajadas. Esto implica reconocer conceptos matemáticos en el entorno, establecer relaciones, resolver pequeñas situaciones problemáticas o incluso crear nuevas aplicaciones a partir de lo aprendido. En caso de que el alumnado no alcance esta fase correctamente, será necesario revisar y reforzar las etapas anteriores para garantizar una construcción sólida y significativa del aprendizaje.

Estimulación de la lengua oral

La estimulación del lenguaje constituye uno de los pilares fundamentales para el desarrollo integral en esta primera etapa educativa.

Por ello, la metodología empleada incluye interacciones cotidianas, conversaciones y experiencias compartidas en la asamblea que se realiza en el aula. Como recurso se opta de un modo muy significativo por los cuentos infantiles y las canciones. A través de ello, los niños amplían su vocabulario, mejoran su comprensión y desarrollan

progresivamente sus capacidades comunicativas. En este sentido, Vygotski (1978, 1979) defendía que el aprendizaje se construye mediante la interacción social y el lenguaje, considerándolo una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo. Por ello, en esta programación se pretende generar contextos ricos en comunicación y experiencias significativas donde el alumnado pueda expresar libremente, dialogar, escuchar y participar activamente en situaciones reales de comunicación.

Asimismo, el aprendizaje lingüístico en edades tempranas debe plantearse desde una perspectiva globalizada, vivencial y respetuosa con el ritmo madurativo del alumnado. Tal y como señalan Teberosky y Colomer (2003), antes del aprendizaje formal de la lectura y la escritura, los niños necesitan desarrollar habilidades previas relacionadas con la expresión oral, la comprensión, la discriminación auditiva y la coordinación motriz. Por este motivo, en este apartado es importante señalar que en Educación Infantil no debe precipitarse el proceso de la lecto-escritura, especialmente a los tres años, sino favorecer experiencias manipulativas, comunicativas y motrices que sienten las bases necesarias para aprendizajes posteriores.

En relación con ello, la grafomotricidad y la motricidad fina adquieren una gran relevancia durante esta etapa, ya que contribuyen al desarrollo de la coordinación óculo-manual, el control postural, la precisión de movimientos y la maduración neuromotriz necesaria para futuros procesos de escritura. Actividades basadas en técnicas como el modelado, el rasgado, la exploración, la manipulación de objetos, los encajables, la pintura o los trazos libres permiten fortalecer la musculatura de manos y dedos de manera natural y significativa. Según Condemarín y Chadwick (1990), el trabajo grafomotor debe abordarse de forma progresiva y respetando el desarrollo evolutivo del niño, evitando ejercicios mecánicos o procesos de escritura prematuros que puedan generar frustración o rechazo hacia el aprendizaje.

En conclusión, estas actividades y experiencias prelectoras y grafomotrices fomentan la comunicación con el objetivo de estimular el proceso de la lectoescritura, pero sin precipitarlo o imponerlo, sino a través de una invitación que respete el proceso evolutivo de los alumnos.

Desarrollo de la lengua extranjera

La lengua inglesa favorece el desarrollo de la competencia comunicativa y la sensibilidad hacia otras culturas. A los 3 años, la adquisición del inglés debe

abordarse de manera natural, lúdica y contextualizada, a través de rutinas diarias, canciones, juegos, cuentos y vocabulario relacionado con temáticas cercanas a los alumnos. Krashen (1982) afirma que los niños aprenden una lengua de forma más efectiva cuando se encuentran en ambientes comunicativos significativos y motivadores, donde el aprendizaje se produce mediante la comprensión y la interacción, sin presión ni mecanización.

Por ello, la metodología empleada en el fomento, aprendizaje y adquisición de la lengua inglesa en esta programación incorpora la globalización desde lo vivencial, utilizando expresiones de la vida diaria y el vocabulario básico relacionado con la temática de cada unidad, favoreciendo la escucha, la repetición y la familiarización progresiva con la lengua extranjera mediante experiencias atractivas y adaptadas a los 3 años del alumnado.

Trabajo por rincones

En esta programación también se incorpora como metodología el trabajo por rincones. Para ello, se organizan espacios didácticos dentro del aula donde el alumnado realiza diferentes actividades adaptadas a distintas capacidades. Estos espacios favorecen el aprendizaje a través del juego, la manipulación y la experimentación directa con el entorno. Estos rincones, además, contribuyen al desarrollo de la autonomía, la interacción social y la toma de decisiones, permitiendo al mismo tiempo atender de manera más individualizada a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de cada niño.

Respecto a la asignación de los alumnos en los grupos, teniendo en cuenta la diversidad de un aula de 3 años y la necesidad de trabajar la autonomía, se forman equipos heterogéneos de niños/as para facilitar su desarrollo y posibilitar la colaboración entre compañeros, que actúan de guía ante presencia lejana momentánea del tutor.

Los rincones que se trabajan son:

Rincón de lógico-matemática / lectoescritura: En este rincón se alternan por sesiones el trabajo lógico-matemático y el de lectoescritura. En el momento de lógico-matemática, los niños juegan reproducen juegos o actividades a partir de los cuales se les han transmitido conceptos. En el momento de lectoescritura, se plantean juegos y fichas en los que puedan repetir el trabajo previo de prelectura o grafomotricidad.

Rincón de inglés: En este rincón repiten juegos de vocabulario de la unidad, que ya han hecho de forma autónoma. Para ello, es necesario la creación de material manipulativo que les permita trabajar sin la supervisión constante del tutor.

Rincón del juego: En este rincón los alumnos juegan con recursos que haya en el aula. Es un momento en el que no se desarrollan los contenidos de la unidad, pero sí distintas competencias fundamentales a desarrollar.

Rincón de proyecto: Este rincón requiere de mayor supervisión del docente, ya que no siempre consiste en trabajo autónomo. Según la necesidad del proyecto, en este rincón se trabajan diferentes competencias y contenidos.

La tecnología

Respecto al papel de la tecnología, ésta cobra importancia como recurso a lo largo de la programación, tanto como para la reproducción de los cortos, como para la exposición y el aprendizaje de canciones donde se trabajan rutinas diarias o juegos en la clase de inglés. En esta programación, su uso también permite participar en juegos interactivos en la pantalla digital con el objetivo de descubrir y aprender el nuevo vocabulario en inglés.

En conclusión, la tecnología forma parte de esta programación como recurso complementario y facilitador, sin ser empleada de forma abusiva ni como vía de entretenimiento o escape sin aportar transmisión de contenidos didácticos.

Actividades o salidas fuera del centro escolar

Por último, a lo largo del curso se llevan a cabo tres actividades extraordinarias, que complementan o refuerzan los objetivos y contenidos trabajado en algunas unidades:

- Unidad didáctica 9: “Destino: Aprendizaje”. Se va al Museo del Ferrocarril. Esta excursión ofrece al alumnado la oportunidad de conocer y explorar un medio de transporte poco frecuente en su vida diaria y descubrir su evolución.
- Unidad didáctica 12: “Semillas de colores”. Se va a la Granja Escuela Giraluna. Se aprovecha este entorno privilegiado para que los alumnos entren en contacto con la naturaleza y vivencien los contenidos de esta unidad.
- Unidad didáctica 14: “Manos llenas de color”. La asociación *Arte en mente* viene al colegio a realizar una serie de sesiones prácticas y manipulativas para que los alumnos experimenten el proceso creativo en su propio entorno.

Evaluación

La evaluación en Educación Infantil constituye un proceso fundamental dentro de la programación didáctica, ya que permite conocer el progreso evolutivo y de aprendizaje del alumnado, así como adaptar la intervención educativa a sus necesidades.

Aplicada al aula de 3 años, la evaluación adquiere un carácter global, continuo y formativo, centrándose más en la observación del desarrollo integral del niño que en la obtención de resultados concretos. Su importancia dentro de una programación didáctica radica en que permite al docente observar e identificar qué competencias y aprendizajes posee el alumno al llegar a la escuela, para posteriormente detectar ritmos y necesidades individuales, valorar la eficacia educativa de las actividades propuestas y favorecer experiencias de aprendizaje ajustadas a las características propias de esta etapa evolutiva.

El carácter de este proceso está definido en el artículo 16, del Decreto 36/2022 donde se establece que la evaluación en Educación Infantil debe ser global, continua y formativa, basada principalmente en la observación directa y sistemática.

¿Qué se va a evaluar?

En esta programación se evaluarán la consecución de logros, la evolución y las dificultades que demuestre cada alumno en relación con el logro de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se proponen en cada unidad didáctica. Asimismo, se evaluará el producto final de cada unidad didáctica, ya que se trabaja a través de proyectos, y el proceso de consecución de objetivos mediante la observación del maestro y el contraste con las familias. Esta evaluación basada en la observación del alumno y su proceso de aprendizaje permite al tutor adaptar su labor a las necesidades que muestren sus alumnos a lo largo del curso, proponiendo actividades que faciliten que todos sus alumnos aprendan y logren los objetivos marcados.

¿Quién lo va a evaluar?

El responsable del proceso de evaluación es el tutor, que cuenta con información que observa del alumno y que contrasta con la información que aporta la familia.

La labor del tutor es esencial, ya que es quien establece los objetivos y evalúa el trabajo de los alumnos en el día a día. El tutor ejerce su tarea de evaluar mediante la observación diaria, listas de control y rúbricas cualitativas de cada alumno.

Las familias aportan perspectiva al proceso de la evaluación, transmitiendo al tutor los logros y dificultades que muestra su hijo/a fuera del centro educativo e intercambiando información con el tutor sobre su situación.

Los propios alumnos, protagonistas del proceso, también pueden formar parte de la evaluación, al transmitir sus dificultades, su gusto en la participación o disfrute ante la actividad propuesta y en ocasiones, expresando su valoración sobre dichas actividades, invitándole a que comuniquen sus dificultades o necesidades en un clima positivo y comunicativo establecido por el tutor.

¿Cuándo se va a evaluar?

La evaluación de la presente programación didáctica se lleva a cabo en tres fases:

Evaluación inicial: Para poder plantear el trabajo en el aula es necesario conocer el punto de partida de los alumnos. En un aula de 1º de Educación Infantil es clave el periodo de adaptación que tiene lugar en septiembre. Además, las tutorías a principio de curso con las familias, las lluvias de ideas con los alumnos al comenzar cada unidad didáctica y las evaluaciones a principio de cada trimestre sirven para medir el potencial y la necesidad de adaptaciones o refuerzos a proponer a cada alumno.

Evaluación continua: Es necesario evaluar el proceso de aprendizaje a lo largo del curso. Esta evaluación se realiza a través del registro de observación diaria del tutor, de la valoración de los productos de aprendizaje a lo largo del curso a través de rúbricas elaboradas para este fin y por fichas de autoevaluación sencillas.

Evaluación final: Al final de cada trimestre, las familias reciben un registro final en el que a través de lista de control se recogen los logros y competencias alcanzados por cada alumno en ese periodo. Este registro, se lleva a cabo a través del producto final de cada unidad didáctica/proyecto son una de las muestras de consecución de logros que se pueden marcar en la lista de control.

¿Cómo se va a evaluar?

Concretamente, en esta programación existen cinco instrumentos de evaluación:

Cuaderno de registro:

En este cuaderno el tutor lleva un registro diario de las observaciones que pueda hacer de cada alumno en el día a día. Este instrumento resulta de mucha utilidad de cara a las entrevistas individualizadas con las familias de los alumnos y como apoyo para poder rellenar la rúbrica cualitativa de cada unidad didáctica y las listas de control trimestrales.

Rúbrica cualitativa:

A partir de los criterios de evaluación seleccionados en cada unidad didáctica se plantean unos ítems para graduar el nivel de consecución de los logros estipulados previamente. Este instrumento de evaluación se completa al finalizar cada unidad didáctica.

Autoevaluación semáforos de emociones:

Los alumnos al final de cada unidad didáctica valoran su trabajo y las actividades propuestas a partir de una rúbrica cualitativa en la que se le presentan los ítems mediante pictogramas y ellos califican cada ítem coloreando la cara que represente su sensación/ emoción vivida ante el logro del aprendizaje (feliz o triste).

Producto final:

El resultado final del proyecto de cada unidad didáctica resulta ser una evidencia del buen hacer o las dificultades del alumno en el proceso de creación de dicho producto final.

Lista de control:

En esta lista de control se registran la consecución o no de logros de cada trimestre. Este instrumento de evaluación se presenta a las familias al final de cada trimestre, como evidencia del trabajo realizado en el aula a lo largo de ese período.

Criterios de evaluación

Para evaluar apropiadamente a cada alumno, se seleccionan unos criterios entre todos los establecidos en el Decreto 36/2022, que valoren con mayor precisión la consecución de objetivos. Estos criterios de evaluación fueron establecidos de forma objetiva para toda la Comunidad de Madrid con la intención de mantener cierta exigencia en todos los centros de la región. Los criterios de evaluación extraídos y

algunos de ellos ligeramente adaptados para la unidad didáctica 11: *AulaCadabra* se encuentran en el ANEXO 3.

Atención a las diferencias individuales del alumnado

La atención a las diferencias individuales del alumnado constituye un principio fundamental en la etapa de Educación Infantil, ya que permite garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos los niños. En este mismo sentido, el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS 4) referido a la calidad educativa defiende la necesidad de garantizar una educación inclusiva y promover oportunidades de aprendizaje para todo el alumnado, independientemente de sus características, capacidades o necesidades. Esto refuerza, la importancia de que esta programación didáctica contemple medidas que favorezcan la participación, el desarrollo y el aprendizaje de todos los alumnos desde una perspectiva inclusiva.

Dentro de este enfoque, adquiere especial relevancia el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), un modelo pedagógico desarrollado por H. Rose y el equipo del CAST (2002), que propone ofrecer múltiples formas de representación de la información, de acción y expresión, y de implicación del alumnado. El DUA busca eliminar barreras al aprendizaje desde la propia planificación educativa, permitiendo adaptar metodologías, materiales y actividades a la diversidad del aula. Entre sus ventajas destacan la mejora de la participación, la motivación y la accesibilidad del aprendizaje, favoreciendo una enseñanza más flexible, personalizada e inclusiva para todo el alumnado. No hay que olvidar las diferencias evolutivas entre los alumnos de un aula de 3 años, ya que haber nacido en enero o diciembre puede ser diferencial y significar una diferencia contrastable en su desarrollo. Por ello, es importante considerar esto a la hora de programar y seguir los principios del DUA.

Asimismo, la presente programación didáctica sigue la normativa del Decreto 23/2023 de la Comunidad de Madrid, que regula la atención a las diferencias individuales del alumnado, estableciendo medidas ordinarias y específicas de apoyo educativo. Las medidas ordinarias incluyen adaptaciones metodológicas, flexibilización de agrupamientos, apoyos dentro del aula o diversificación de actividades, dirigidas a todo el alumnado. Por otro lado, las medidas específicas se orientan al alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE), entre los que se encuentra el alumnado con necesidades educativas especiales (ACNEE), derivadas de discapacidad o trastornos graves del desarrollo. Estas medidas pueden incluir apoyos especializados, adaptaciones curriculares, intervención de profesionales específicos

o recursos personales y materiales ajustados a sus necesidades, garantizando así una respuesta educativa individualizada e inclusiva.

Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

La programación didáctica no puede entenderse como una propuesta aislada del centro, sino como una parte integrada dentro de la dinámica global del colegio. La realidad educativa del alumnado se construye a partir de diferentes factores más allá de cada grupo-clase: la convivencia con alumnos de otras aulas en múltiples espacios, campañas conjuntas entre las clases del mismo ciclo educativo, etc.

Por todo ello, es importante que la programación se relacione a los planes y valores del centro, ya que forman parte del día a día de los alumnos y en la práctica deben tenerse en cuenta para planificar la vida escolar.

Plan de Acción Tutorial

Esta programación contribuye al desarrollo Plan de Acción Tutorial del centro mediante actuaciones orientadas al desarrollo integral del alumnado. En el aula de 3 años, este plan se adapta a la edad de estos alumnos a través de propuesta en las rutinas diarias, las asambleas, el juego cooperativo y las actividades de educación emocional, con las que se favorece la adquisición progresiva de autonomía, el desarrollo de habilidades sociales y la construcción de vínculos afectivos seguros. Asimismo, se fomenta la resolución pacífica de conflictos, la identificación y la colaboración con las familias. Estos valores y modos de actuar están presentes en todas las etapas, lo que favorece su adquisición y promueve un clima escolar positivo.

Programa de pastoral de centro

De alguna manera unido al anterior, a través del equipo de enseñanza religiosa de este centro escolar, se pretende iniciar al alumnado desde la Educación Infantil en el conocimiento de la vida y obras de Jesús. Este programa, está conectado con la titularidad del centro de tradición católica. Desde esta realidad, se inculcan los valores cristianos de San José de Calasanz a través de cuentos, historias, dibujos.

Plan Digital de Centro

En todo el centro existe el objetivo de mejorar el uso ético y crítico de la tecnología. En el caso de esta programación, este Plan Digital de Centro se introduce a través de recursos tecnológicos adaptados a Educación Infantil, siempre desde un enfoque lúdico, seguro y significativo. Se utilizan herramientas digitales como cuentos interactivos, canciones, pizarras digitales o aplicaciones educativos que promuevan

la motivación y el aprendizaje multisensorial. Además, se fomentará un primer acercamiento responsable y guiado al uso de las tecnologías, respetando las características madurativas del alumnado, mediante diálogos en las asambleas diarias en los que se fomenta el uso adecuado y saludable a las tecnologías.

Programa de Desarrollo de la Lengua Inglesa

Desde el deseo de una buena adquisición de la lengua inglesa por parte del alumnado, el Centro acoge el programa BEDA (Bilingual English Development and Assessment). Esta iniciativa es creada en colaboración por la asociación de Escuelas Católicas de Madrid y Cambridge English Language Assessment, y pretende la implantación gradual del bilingüismo español-inglés, dentro del proyecto educativo de centro, con el objetivo de que los alumnos desarrollen su competencia en inglés de forma natural y progresiva. En este aspecto, la base formativa ofrecida desde estas primeras edades es clave, ya que el aspecto auditivo y la exposición del lenguaje desde edades tempranas, facilita la comprensión auditiva de esta lengua.

Plan de Sostenibilidad

Debido a las necesidades de concienciación ambiental que hay en la sociedad actual, esta programación contribuye al potenciamiento de un Plan de Sostenibilidad. A través de propuestas relacionadas con el reciclaje, el contacto con la naturaleza, el ahorro de recursos y la adquisición de hábitos responsables, se pretende impulsar en el alumnado actitudes de cuidado hacia el medio ambiente desde edades tempranos. Estas actuaciones, en consonancia con los principios de sostenibilidad promovidos por varios ODS, favorecen una educación basada en valores de responsabilidad y compromiso con el entorno. En la etapa de Educación Infantil, este plan tiene su concreción en casos como el proyecto de reciclaje que se realiza anualmente en 2º de Educación Infantil en la que los alumnos se convierten en los *Superhéroes de las tres Rs* (Reciclar, Reutilizar y Reducir) y van de clase en clase explicando la importancia de cuidar el entorno.

Conclusiones

Este proyecto de fin de grado es uno de los últimos pasos en mi formación en la Universidad Pontificia Comillas y forma parte del fin de un ciclo muy enriquecedor en mi vida. En esta etapa de mi vida, he dejado de ser un niño, para convertirme en persona. Esta transformación, más allá de muchas experiencias personales que he vivido en estos últimos 5 años, se debe principalmente a la perspectiva pedagógica que he adquirido en este tiempo de formación, durante las prácticas, el transcurso de las diferentes asignaturas y la convivencia universitaria.

Esta perspectiva pedagógica que he desarrollado es el resultado de potenciar mi vocación en una época de mi vida llena de dudas, en la que agarrarme al deseo de ser profesor ha sido el ancla que ha mantenido estabilidad en mi vida. A través de esta programación didáctica pretendo reflejar mi saber, mi creatividad y mis pasiones.

En noviembre del último año, tuve la oportunidad de estar en Chaplin's World, en Suiza. Allí pude conocer la historia de vida de Charles Chaplin y ver un estudio de cine interactivo que recreaba escenarios de sus películas más icónicas. Fantaseado por el museo, por el cine de Chaplin y con mi pasión en la mente, me surgió la necesidad de tratar de incluir cine en mi perspectiva pedagógica, con la intención de ser capaz de transmitir mi amor por el cine a los niños/as. Desde mi visión, el grado de afición por el cine de la sociedad actual, concretamente hacia el clásico, no se corresponde con la contribución cultural y emocional que aporta a las personas. Por eso, considero que la infancia es la etapa en la que se debe generar esa relación de apego y espíritu crítico hacia el cine, para poder desarrollarla luego de adulto. Tras una conversación con mi directora de trabajo de fin de grado, surgió la idea de que este proyecto podría ser la oportunidad de cumplir mi deseo.

La metodología ABP es el medio adecuado para fomentar el interés por el séptimo arte, a la vez que se pretende dar una educación integral y competencial. Lo que me ha llevado a descubrir que puedo trabajar haciendo algo que me gusta, sin olvidar las responsabilidades que conlleva tratar de dar la mejor educación posible.

No puedo olvidar tampoco, mi última experiencia de prácticas, la primera vez que me enfrento a un aula de Educación Infantil. La preciosa convivencia con mis alumnos de tres años durante cuatro meses me ha dado una visión realista de cómo enfocar este trabajo y mis futuras experiencias laborales.

Gracias a mi último periodo de prácticas, el único en Educación Infantil, y a realizar este proyecto, he descubierto que como profesor es fácil caer en el conformismo debido a la exigencia de la profesión, por lo que debo ser reflexivo, exigente y crítico si deseo desarrollar mi potencial profesional. También he aprendido, que las expectativas que yo haya podido mostrar en esta programación pueden verse descolocadas en un momento, ya que trabajar con un grupo de alumnos abre muchos frentes, y por ello, debo estar abierto al cambio y a la adaptación a las necesidades del grupo. Asimismo, he comprendido que la temática de una unidad didáctica no es más que una excusa para educar a los alumnos, pero puede servir de gran motivación, tanto como para los alumnos, como para el tutor.

Así, una de mis mayores enseñanzas de los últimos meses, es la dificultad que significa atender a la diversidad del alumnado. Tras haber completado mi formación en pedagogía terapéutica, me sentía más preparado de cara a la inclusión en el aula, pero al haber vivido la experiencia de prácticas en un aula de Educación Infantil, he puesto en valor la importancia de la experiencia profesional y he entendido lo sorprendentes y diferentes que somos las personas.

Concluyendo, espero haber reflejado mi saber, mi creatividad y mis pasiones a través de esta programación, que representa el final de una etapa y mis deseos de iniciar mi futuro laboral, en el que ansío mostrar mi potencial y divertirme con los niños.

Quiero también, mostrar gratitud hacia Fátima, la directora de este trabajo de fin de grado, por su paciencia, su meticulosidad en cada corrección por sus audios y conversaciones en las que me transmitió su experiencia y me acercó más al maravilloso mundo de la Educación Infantil.

Declaración sobre uso de Inteligencia Artificial

Para este trabajo se ha utilizado la herramienta IA ChatGPT como apoyo para hacer referencias bibliográficas y mejorar la redacción. En todo caso, el autor del trabajo ha supervisado las referencias bibliográficas y asume la responsabilidad del contenido de éste.

Referencias bibliográficas

Marco legal

DECRETO 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, Núm. 136, de 9 de junio de 2022.* https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/06/09/BOCM-20220609-2.PDF

DECRETO 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, Núm. 71, de 24 de marzo de 2023.* https://www.comunidad.madrid/transparencia/sites/default/files/decreto_bocm.pdf

DECRETO 64/2025, de 23 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se regula y limita el uso de dispositivos digitales en los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, Núm. 175, de 24 de julio de 2025*. https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2025/07/24/BOCM-20250724-4.PDF

LEY 1/2022, de 10 de febrero, Maestra de Libertad de Elección Educativa de la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, Núm. 39, de 16 de febrero de 2022. https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/02/16/BOCM-20220216-1.PDF

LEY ORGÁNICA 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, Núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/con

ORDEN 460/2023, de 16 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan determinados aspectos de evaluación, promoción y titulación en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, Núm. 46, de 23 de febrero de 2023. https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2023/02/23/BOCM-20230223-27.PDF

REAL DECRETO 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, Núm. 28, de 2 de febrero de 2022. https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con

Bibliografía

Alsina i Pastells, À. (2010). La "pirámide de la educación matemática": Una herramienta para ayudar a desarrollar la competencia matemática. *Aula de Innovación Educativa*, 189, 12–16.

Barrows, H. S. (1992). *The tutorial process* (Rev. ed.). Southern Illinois University School of Medicine.

Bruner, J. (1988). *Realidad mental y mundos posibles*. Gedisa.

Caballo, V. E. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Siglo XXI de España Editores.

Cline, E. F., & Keaton, B. (Directores). (1920). *One Week* [Cortometraje]. Comique Film Corporation.

Condemarín, M., & Chadwick, M. (1990). *La escritura creativa y formal*. Editorial Andrés Bello.

Courtier, P., Gardes, M.-L., Van der Henst, J.-B., Noveck, I. A., Croset, M.-C., Epinat-Duclos, J., Léone, J., & Prado, J. (2021). Effects of Montessori education on the academic, cognitive, and social development of disadvantaged preschoolers: A randomized controlled study in the French public-school system. *Child Development*, 92(5), 2069–2088. https://doi.org/10.1111/cdev.13575

Decroly, O. (1927). *La función de globalización y la enseñanza y otros ensayos*. Francisco Beltrán.

Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. Macmillan.

Fernández Bravo, J. A. (1989). *Los números en color de G. Cuisenaire*. Seco-Olea.

Fernández Bravo, J. A. (1995). *La matemática en Educación Infantil*. Escuela Española.

Fernández Bravo, J. A. (2013). *Desarrollo del pensamiento lógico y matemático*. Grupo Mayéutica.

Fernández Bravo, J. A. (2014). *La sonrisa del conocimiento*. Grupo Mayéutica.

Fernández Bravo, J. A. (s.f.). Método CEMA. En *La sonrisa del conocimiento*. Grupo Mayéutica.

Gijbels, D., Dochy, F., Van den Bossche, P., & Segers, M. (2005). Effects of problem-based learning: A meta-analysis from the angle of assessment. *Review of Educational Research*, 75(1), 27–61. https://doi.org/10.3102/00346543075001027

Giráldez, A., & Pimentel, L. (2011). Educación artística y cultura audiovisual en Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de Educación, 56*(3), 1-12.

Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-Based Learning. En R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317-334). Cambridge University Press.

Lillard, A. S. (2017). Montessori education: A review of the evidence base. *NPJ Science of Learning, 2*(11). https://doi.org/10.1038/s41539-017-0012-7

Luria, A. R. (1966). *Higher cortical functions in man*. Basic Books.

Marzábal, I., & Arocena, C. (Eds.). (2016). *Películas para la educación: Aprender viendo cine, aprender a ver cine*. Cátedra.

Moncada Cabrera, B. E., et al. (2025). Aplicación del método Montessori para el desarrollo de la autonomía y autorregulación en niños de inicial y preparatoria. *Revista DISCE*.

Montessori, M. (1912). *The Montessori method*. Frederick A. Stokes Company.

Montessori, M. (2014). *El método de la pedagogía científica aplicado a la educación de la infancia* (C. Sanchidrián Blanco, ed.). Biblioteca Nueva. (Obra original publicada en 1909).

Mujika, J., & Gaintza, Z. (2021). El cine como herramienta didáctica en la escuela inclusiva. Didacticae. *Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, 9, 157–171. https://doi.org/10.1344/did.2021.9.157-171

Naciones Unidas. (2015). *Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación de calidad*. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/

OpenAI. (2026). ChatGPT [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. https://chatgpt.com

Piaget, J. (1970). *Psychology and pedagogy*. Viking Press.

Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal Design for Learning*. Association for Supervision and Curriculum Development.

Teberosky, A., & Colomer, T. (2003). *Aprender a leer y a escribir: Una propuesta constructivista*. Graó.

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. Autodesk Foundation.

Vygotski, L. S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wertsch, J. V. (1988). *Vygotsky y la formación social de la mente*. Paidós.

Woods, D. R. (1985). Problem-based learning and problem-solving. En D. Boud (Ed.), *Problem-based learning in education for the professions* (pp. 19–42). HERDSA.

Cortos animados y cuentos

Buck, C., & Lee, J. (Directores). (2015). *Frozen Fever*. Walt Disney Animations Studios.

Casarosa, E. (Director). (2011). *La luna*. Pixar Animation Studios.

Disney, W., & Iwerks, U. (Directores). (1928). *Steamboat Willie* [Cortometraje]. Walt Disney Studios.

Disney, W., & Iwerks, U. (Directores). (1932). *Flowers and Trees* [Cortometraje]. Walt Disney Productions.

Freleng, F. (Director). (1943). *Inki and the Minah Bird* [Cortometraje]. Warner Bros. Cartoons.

Hanna, W., & Barbera, J. (Directores). (1945). *Gato marinero* (*The Cat and the Mermouse*). Metro-Goldwyn-Mayer.

Jackson, W. (Director). (1935). *The Band Concert* [Cortometraje]. Walt Disney Productions.

Lewis, J.P. (2014). *Un gato en el colegio* (T.Tellechea Mora, Trad.; A. Busby, Ilus.). Ediciones SM.

Mann, P. (Director). (2014). *Feast*. Walt Disney Animation Studios.

Monfery, D. (Director). (2003). *Destino*. Walt Disney Feature Animation.

Reitherman, W. (Director). (1968). *Winnie the Pooh and the Blustery Day* [Película]. Walt Disney Productions.

Sweetland, D. (Director). (2008). *Presto*. Pixar Animation Studios.

Walters, A. (Director). (2011). *Toy Story Toons: Small Fry* [Cortometraje]. Pixar Animation Studios.

Webgrafía

Super Simple Songs. (s.f.). *Hello, how are you?* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8

Super Simple Songs. (s.f.). *How's the weather?* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=D1qV5PsDoQw

Sweetland, D. (Director). (2008). *Presto* [Video]. YouTube. https://youtu.be/D4Dnm6dkOVI

The Singing Walrus. (s.f.). *What day is today?* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=oKqAblcwFOA

Dream English Kids. (s.f.). *Bye bye goodbye* [Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/PraN5ZoSjiY?feature=shared

Anexos

Anexo 1. Competencias específicas.

Competencias específicas de la UD11: AulaCadabra

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.

ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO
1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.
5. Valorar la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.

Nota. Competencias específicas extraídas del Decreto 36/2022, del 8 de junio (BOCM).

Anexo 2. Contenidos.

Contenidos curriculares sin adaptar. Para la UD11: AulaCadabra. Fuente: Elaboración propia

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
Bloque A: El cuerpo y el control del mismo	- El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros en diferentes ejes) y manipulativas (lanzamientos y recepciones). - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar…
Bloque B: Desarrollo y emociones	- Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. Aceptación de correcciones para mejorar sus acciones.

ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
Bloque A: El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.	- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento: dentro-fuera, encima-debajo, cerca-lejos, juntos-separados, de frente-de lado-de espaldas, izquierda-derecha… - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura, olor, grosor, temperatura… y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera). Relaciones de orden, seriación, correspondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación.
Bloque B: Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad	- Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.

	ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD
Bloque A: Intención e interacción comunicativa.	- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal…).
Bloque C: Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.	- Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. Exposición clara y organizada de las ideas. Utilización de oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas e interrogativas), cuidando el empleo del género y número y el uso de tiempos verbales (presente, pasado y futuro).
Bloque D: Aproximación al lenguaje escrito.	- Iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura: orientación espacio-temporal, esquema corporal, discriminación de figuras y memoria visual. El trazo: direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, distribución y posición al escribir.
Bloque G: Lenguaje y expresión plásticos y visuales.	- Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado…
Bloque H: Lenguaje y expresión corporal.	- Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
Bloque J: Lengua Extranjera.	- Actitud positiva hacia la lengua extranjera e interés por participar en interacciones orales, en rutinas y situaciones habituales de comunicación.

Nota. Contenidos extraídos del Decreto 36/2022, del 8 de junio (BOCM)

Anexo 3. Criterios de evaluación de la Unidad

Criterios de evaluación de la UD11: AulaCadabra

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.	1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.

	1.4. Participar en contextos de juego dirigido ajustándose a sus posibilidades personales.
2. Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.	2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro, para promover un estilo de vida saludable y ecosocialmente responsable.	3.2. Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas
4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.	4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.

ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
1. Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas. 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. 1.6. Resolver situaciones cotidianas aplicando de manera funcional nociones y habilidades lógico-matemáticas básicas.

ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.	1.3. Expresar sentimientos, ideas, deseos y opiniones en diferentes contextos y situaciones comunicativas.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.	2.3. Utilizar diferentes técnicas, recursos y materiales propios de los lenguajes artísticos y audiovisuales.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.	3.3. Utilizar progresivamente normas básicas que rigen los intercambios comunicativos.
5. Valorar la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.	5.3. Participar en interacciones comunicativas sencillas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones habituales. 5.5. Mostrar interés por participar en propuestas en lengua extranjera mediante juegos, canciones y actividades de aula.

Nota. Criterios de evaluación extraídos del Decreto 36/2022, del 8 de junio (BOCM)

Anexo 4. Horario del curso

Horario escolar de la clase de 3 años "E"

HORARIO 3 AÑOS "E"					
	Lunes	**Martes**	**Miércoles**	**Jueves**	**Viernes**
9:00-9:45	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:45-10:30	Proyecto	Lógico-matemática	Lectoescritura	Lógico-matemática	Lectoescritura
10:30-11:00	Recreo				
11:00-11:45	Lógico-matemática	Lectoescritura	Religión	Lectoescritura	Lógico-matemática 11:00-12:00
11:45-12:30	Inglés	Inglés	Lógico-matemática	Inglés	Música 12:00-13:00
12:30-14:30	Comida / Recreo				Inglés 13:00-14:00
14:30-15:15	Rincones	Psicomotricidad	Rincones	Religión	
15:15-16:00		Música		Psicomotricidad	

Nota. Fuente: Elaboración propia

Anexo UD 11: AulaCadabra

Temporalización

La unidad didáctica 11 se lleva a cabo a lo largo de dos semanas, entre los días 11 de marzo y 26 de marzo.

Justificación

La unidad “AulaCadabra” finaliza el segundo trimestre, antes de las vacaciones de Semana Santa.

Se centra en trabajar: trazos curvos y ondulados, contenidos lógico-matemáticos (caber en…, dentro-fuera, lleno vacío), el trabajo de control corporal, la dramatización, acompañada de música, y se inicia en el conocimiento de la ciencia a partir de la experimentación en “trucos de magia”.

De este mundo de magia, también surgirá el aprendizaje de nuevo vocabulario en lengua inglesa.

El lunes 16 de marzo, tras la sesión de asamblea, se da comienzo a este proyecto. Como el resto de las unidades didácticas, comienza con los alumnos enfrente de la pantalla de la clase, cada uno con su cojín y con las luces de la clase apagadas, preparados para el visionado de la “película” correspondiente. En este caso el corto de *Presto* (https://youtu.be/D4Dnm6dkOVI?si=-S34DUbXwGCHVHFR).

Posteriormente, el tutor realiza una serie de preguntas para identificar los conocimientos previos de los alumnos respecto a esta interpretación de la película: ¿Os ha gustado la película? ¿Quiénes aparecían en la película? ¿Estaban contentos o enfadados entre ellos? ¿Por qué? ¿Cómo lo resuelven? ¿Qué pasa al final? ¿Conocéis a algún mago? ¿Habéis visto alguna vez un mago en algún teatro o espectáculo?

Esta última pregunta introduce situación de aprendizaje, ya que mientras los alumnos estaban mirando la proyección, el docente ha pegado en las paredes de la clase carteles que indican que el mago del corto Presto ha desaparecido (Recurso 1). El docente, hace un cambio abrupto y deja de hablar, dirigiendo la atención de los niños hacia estos carteles, pregunta: ¿Qué es ese papel? ¿Qué dice? Señala el otro cartel, en el que se anuncia un espectáculo próximo por parte de Presto (Recurso 2). Los alumnos al darse cuenta de que es el mago del corto el que aparece en los carteles,

se lo hacen saber al tutor. El tutor lee los carteles y explica que el mago Presto ha desaparecido y que iba a hacer un espectáculo. Para saber qué ha pasado con Presto, el profesor invita a los alumnos a explorar y caminar por el aula buscando pistas hasta encontrar, en el buzón de la clase, una carta (Recurso 3) redactada por el alcalde de la ciudad en la que pide a los alumnos que, ante la desaparición del mago Presto, le ayuden. Deben formarse como magos y sustituir a Presto en su gran espectáculo. ¡La gente ya ha comprado sus entradas! ¿Qué sentirá el público de la ciudad cuando vean que no sale el mago en el escenario?, ¿se quedarían decepcionados?, ¿tristes?

La preparación de este espectáculo se llevará a cabo con los alumnos a lo largo de las sesiones de la unidad, contextualizada en torno magia y con el reto de prepararse para la actuación final.

Objetivos didácticos

Tabla 4

Objetivos de la UD11 alineados a los Objetivos de programación y de etapa

Objetivos de la programación	Objetivos de la Unidad Didáctica	Objetivos de etapa
1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11	Mejorar la coordinación corporal y la atención mediante juegos y dramatizaciones.	A, B, D, I, E, F, G
	Iniciarse en relaciones lógico-matemáticas y de causa-efecto a través de la experimentación.	C, I
	Realizar trazos curvos y ondulados en espacios delimitados.	I
	Adquirir vocabulario básico relacionado con la magia en lengua inglesa	F, H

*N*ota. Elaboración propia.

Competencias clave y específicas

Tabla 5

Competencias específicas y claves de la UD11: AulaCadabra.

Competencias clave	Competencias Específicas	
CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC, CCR	**Área I**	- Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva. - Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

	Área II	- Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas. - Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.
	Área III	- Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos. - Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad. - Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

Nota. Fuente: Competencias extraídas del Decreto 36/2022, del 8 de junio (BOCM)

Contenidos y elementos transversales

Los contenidos y elementos transversales que se trabajan en esta unidad didáctica son:

Tabla 6

Contenidos curriculares de la Unidad Didáctica 11: AulaCadabra

CONTENIDOS
Área I – Crecimiento en armonía
- Identificación de emociones y procesos de regulación emocional ante situaciones inesperadas. - Aceptación de errores durante juegos y trucos de magia. - Control corporal y coordinación en juegos y expresión corporal
Área II – Descubrimiento y exploración del entorno
- Observación de relaciones causa-efecto. - Secuenciación temporal de pasos en un truco de magia. - Descubrimiento de propiedades de distintos materiales. - Experimentación con mezclas, cambios y transformaciones. - Caber en… - Dentro-fuera. - Lleno-vacío
Área III – Comunicación y representación de la realidad
- Creación plástica de varitas, sombreros y objetos mágicos. - Secuenciación. Pasos de un truco de magia. - Representación teatral de un espectáculo de magia. - Trazos curvos y ondulados en superficies delimitadas. - Vocabulario relacionado con la magia en lengua inglesa.

Nota. Elaboración propia. Contenidos adaptados de los seleccionados en el Anexo 2.

Tabla 7

Contenidos transversales de la Unidad Didáctica 11: AulaCadabra

Contenidos transversales
- La educación emocional y el desarrollo de la autoestima mediante la dramatización y el juego. - La educación en valores y el respeto a partir de actividades cooperativas, la escucha activa y el apoyo a los compañeros durante las representaciones. - La curiosidad y la experimentación como medio para resolver retos y desarrollar el pensamiento crítico y constructivo.

Nota: Fuente: Elaboración propia

Metodología y recursos

Todos los días comienzan con una asamblea en la que se llevan a cabo diferentes rutinas: rezar, dar los buenos días, contar algo de nuestro día a día o tratar algún tema de actualidad.

Para iniciar a los alumnos en el interés por el conocimiento científico, se hacen experimentos básicos, que se transmiten a los alumnos como trucos de magia. De este modo, por medio de estas actividades experienciales en torno a la magia se fomenta el entendimiento de relaciones de causa-efecto y el descubrimiento de propiedades de diferentes materiales.

Además, dentro del proyecto se desarrollan sesiones de trabajo donde se proponen a los alumnos actividades plásticas para hacer el disfraz de mago y se prepara la dramatización del espectáculo final.

La enseñanza de conceptos lógico-matemáticos, se realiza siguiendo y adaptando las directrices de Fernández Bravo en su libro “Desarrollo del pensamiento lógico y matemático. El concepto de número y otros conceptos”. Este autor, sugiere programar los contenidos lógico-matemáticos a lo largo del curso alineándolo al proceso evolutivo de los niños y dando indicaciones de cómo enseñar diferentes conceptos y contenidos desde el método CEMA, apostando por la enseñanza vivencial y activa. Siguiendo esta metodología se trabajarán en esta unidad conceptos como lleno-vacío o dentro-fuera.

El trabajo de lectoescritura se realiza mediante fichas de elaboración propia enfocadas en el contenido de la unidad: Trazos curvos y ondulados en superficies delimitadas. Estas actividades facilitan oportunidades a los alumnos para que practique estos movimientos que requieren control más fino, en los que se trabaja la coordinación de su ojo y mano.

Las sesiones de psicomotricidad siguen la estructura de calentamiento, actividad principal y vuelta a la calma. En ellas, se pretende practicar el control en los movimientos que implican a todo el cuerpo. Las actividades están contextualizadas dentro de la situación de aprendizaje de la formación de magos.

En el horario de la clase de música, se fomenta en el interés por la música en los alumnos a través de la preparación y dramatización del espectáculo final, y la participación en juegos musicales.

Las sesiones de inglés comienzan con las canciones rutinarias que inician cada sesión del curso. El vocabulario de la unidad se transmite mediante el juego y actividades auditivas, en las que se expone a los alumnos a este idioma, pero sin exigir ni forzando a que se exprese con un lenguaje que todavía no ha adquirido. Por ejemplo, se emplean canciones en inglés o juegos en los que el alumno reproduce o responde de forma activa: cantando, señalando, saltando, señalando la pantalla digital, etc.

En cuanto al material que requiere el desarrollo de la unidad didáctica, los tutores de cada ciclo tienen un presupuesto por trimestre para material extraordinario más allá de lo que el centro proporcionó al inicio de curso. Esta situación permite tener libertad, comprar material que sea necesario en la programación de las sesiones de proyecto, aunque implique un pequeño gasto.

Descripción de las actividades en cada sesión

Dos días a la semana se dedican en torno a 90 minutos al trabajo por rincones. Se distribuyen a los 16 alumnos de la clase en 4 rincones en los que se consolidan aprendizajes de contenidos ya instruidos, juegan con recursos que hay en el aula, se realizan actividades plásticas y se prepara el producto final del proyecto de la unidad didáctica:

Tabla 8

Rincones en la Unidad Didáctica 11: AulaCadabra

Rincón de lógico-matemática / lectoescritura	A partir de los contenidos: caber en… y dentro-fuera, juegan a diferenciar estar dentro de…, de caber en… con diferentes materiales cotidianos, objetos con capacidad interior y objetos sin capacidad interior, pero con el perímetro claro (aro). En el momento de lectoescritura, se plantean juegos y fichas en los que puedan repetir el trabajo previo de trazos curvos.
Rincón de inglés	En la pantalla táctil de la unidad juegan a juegos en los que pueden trabajar el vocabulario de la magia: memory, vídeos interactivos, etc.
Rincón de juego	Juego con plastilina para hacer varitas mágicas y chisteras, elaborando churros y bolitas. Se permitirá modelar otros objetos que estén relacionados con espectáculos de magia.
Rincón de proyecto	Preparación del disfraz de mago, de cara al espectáculo final.

Nota. Elaboración propia

Sesiones programadas para la unidad didáctica 11:

Sesión 1: Pociones secretas		
Materiales	**Temporalización**	**Desarrollo de la actividad**
Caja, colorante azul, colorante rojo, colorante amarillo, pipeta, 12 vasos, palangana	50 minutos	Los alumnos se sientan en asamblea en torno al tutor, que comenta que Presto hacia cosas mágicas con el material que hay dentro de la caja que el profesor sostiene. A continuación, el profesor muestra la caja misteriosa que contiene vasos, colorantes y pipetas y pregunta: "¿Qué creéis que hacía Presto con todo esto?", "¿Qué hay dentro de la caja?" Entonces, el profesor explica que van a hacer pociones mágicas con agua y los colorantes mágicos. El profesor plantea unas preguntas: "¿Habéis visto alguna vez agua de colores?", "¿Puede cambiar el agua de color?", ¿Qué pasará si mezclamos los colorantes con el agua?" Dividiendo a los 16 alumnos en grupos de 4, cada grupo dispone de tres vasos de agua a los que el tutor añadirá gotas de colorante azul, de colorante rojo y de colorante amarillo respectivamente. "El agua era transparente, pero ahora: ¿de qué color es el agua de vuestros vasos?, ¿qué pasaría si sirviésemos colorante de más de un color al mismo vaso?, ¿de qué color sería el agua?" Después, se hacen todas las combinaciones posibles de colores, se anotan en la pizarra los resultados, utilizando tizas de colores para facilitar el recuerdo de lo vivenciado. Se conversa sobre lo sucedido, se pregunta qué color ha resultado que les guste más. Se aprovecha esta experiencia para preguntar si es bueno beber el agua de colores. ¿Es sana? ¿Es potable? La sesión finaliza recogiendo todos los materiales y limpiando el aula entre todos.

<table>
<tr><th colspan="3">Sesión 2: Conejo dentro del sombrero</th></tr>
<tr><th>Materiales</th><th>Temporalización</th><th>Desarrollo de la actividad</th></tr>
<tr><td>Caja opaca, zanahoria de juguete, varita mágica, bolígrafo, lapicero.</td><td>25 minutos</td><td>Disponemos a los alumnos en asamblea, formando un círculo. En medio situamos un sombrero y una varita. El profesor pregunta: ¿Qué veis?
A continuación, se pide a los alumnos que cierren los ojos, se guarda la varita dentro del sombrero y se vuelve a preguntar: ¿Qué veis? ¿Dónde está la varita?
El tutor, en silencio escucha atentamente las respuestas de los alumnos, con la intención de valorar cómo es su expresión oral y el vocabulario de los alumnos que participan. Posteriormente, anotará lo observado en el cuaderno de registro. Se repite el proceso cambiando la varita por una zanahoria de juguete del conejo y luego por un lapicero.
Tras escuchar las respuestas de diferentes niños, el profesor dice: “Cuando está en el sombrero decimos que está dentro del sombrero.”
Se repite el proceso con otros objetos para comprobar que los alumnos dicen dentro. Después, se repite el proceso, pero cuando abren los ojos, el objeto no está dentro de la caja, a lo que los niños deberían responder que el objeto no está dentro de la caja. A partir de ahí se juega a si el objeto está dentro de la caja o no está dentro de la caja</td></tr>
<tr><td>Tazas de diferente color o vasos de plástico, bolsa de plástico, caja, goma de borrar, zapatilla, pelota.</td><td>25 minutos</td><td>Con tres objetos diferentes en los que se puede meter algo y son opacos (por ejemplo, tazas de plástico) más una goma de borrar, comienza el profesor pidiendo a los alumnos que cierren los ojos y metiendo la goma en uno de los tres objetos. El profesor pregunta a continuación: ¿Dónde está la goma?
Los alumnos deben responder con la expresión dentro de hasta acertar el objeto. Se repite el proceso, pero cuando los niños cierren los ojos, el profesor mete la goma en su bolsillo. Al abrir los ojos, los alumnos erróneamente dicen que la goma está dentro de uno de los tres objetos. Por lo que el profesor confiesa que la goma está dentro de su bolsillo y ante las posibles quejas de los alumnos, el profesor argumenta que no mintió porque dijo que la goma estaba dentro, no dentro de dónde. La siguiente vez es un alumno el que esconde la goma con la instrucción de meter la goma dentro para que el alumno diga: ¿dentro de qué?
Para finalizar, se sigue jugando, cambiando los objetos en los que se mete la goma por objetos transparentes y la goma por objetos que quepan y que no quepan dentro de otros objetos. A medida que se va actuando, se explica que si el objeto A no está dentro de B se dice, también, que el objeto A está fuera de B. Posteriormente se puede jugar a aplicar estos conceptos con las expresiones: fuera de y dentro de.</td></tr>
<tr><td colspan="3">En el caso de que al terminar la primera parte los alumnos muestren cansancio, se provocará un juego en el que los alumnos se pongan de pie y realicen algún movimiento corporal relacionado con la magia. Con este pequeño cambio de posición, facilitaremos la escucha más atenta de la segunda parte. Si todavía se muestran cansados, dejaremos la segunda actividad para otro momento más adecuado a su capacidad emocional.</td></tr>
</table>

Sesión 3: Varita con punta		
Materiales	**Temporalización**	**Desarrollo de la actividad**
Pizarra, Cuenco o vaso de plástico con agua.	10 minutos	El profesor dibuja trazos curvos en la pizarra y los alumnos, de uno en uno, con el dedo índice deben seguir el camino. Variante: repasan el trazo por segunda vez, pero en esta ocasión con el dedo mojado en agua. Para ello el tutor tendrá preparado un vaso o cuenco de plástico con agua.
2 fichas de elaboración propia, lápices.	40 minutos	El profesor explica cómo hacer las dos fichas (Recurso 4) de grafomotricidad, haciendo un ejemplo en la pizarra. En la primera los alumnos tienen que hacer la línea curva dentro del límite de espacio y después, siguiendo el camino de puntos. Indicaremos por donde empezar, dibujando una flecha en el principio. En la segunda ficha, tienen que hacer líneas curvas desde la varita del mago libremente, sin límites de espacio.

Sesión 4: Polvos mágicos		
Materiales	**Temporalización**	**Desarrollo de la actividad**
Sala de psicomotricidad	10 minutos	Se realiza un calentamiento corporal imitando movimientos de mago: - Caminar de puntillas como magos silenciosos. - Mover los brazos haciendo círculos con la varita. - Saltar como el conejo del mago del corto.
Aros	15 minutos	Actividad principal 1: Se reparten aros “mágicos” en el suelo de la sala de psicomotricidad y se dan directrices a los alumnos: - Saltan como conejos por fuera del aro, mientras el profesor aparenta tirar sobre ellos polvos mágicos. Cuando el tutor diga: AulaCadabra, los niños/as se me tiene que meter dentro de un aro. Sólo puede haber un niño o niña en cada aro. Variante: caminamos fuera de los aros hasta que se oiga aulacadabra, y los alumnos se tienen que quedar agachados, como en cuclillas dentro de los aros, como si fueran el conejo de Presto. - Los alumnos están dentro de los aros, sentados con la cara tapada por sus manos, como escondidos. El tutor, va hablando, y aparentando soltar polvos mágicos sobre los niños, como si estuviera haciendo un truco de magia, y cuando diga la palabra *AulaCadabra*, los niños deben salir “fuera” del aro lo más rápidamente posible, como si sorprendieran al público
Altavoz y ordenador	15 minutos	Actividad principal 2: Con música de fondo los alumnos tienen que dramatizar diferentes acciones para hacer un truco de magia (Saludar al público, soplar al sombrero, lanzar polvos mágicos, sorprenderse cuando un truco ha salido mal e imitar a un mimo)
Altavoz y ordenador	10 minutos	Los alumnos se tumban en el suelo con los ojos cerrados. Acompañado de música relajante de fondo, el tutor recita un poema. Lo repite varias veces, cada vez utilizando un tono de voz más bajo, y ralentizando el ritmo en el que recita la poesía: Con mi capa y mi sombrero,/ soy un mago

		aventurero./ Muevo fuerte la varita,/ sale magia rapidita./ Abracadabra, chin chin chá,/ un conejo aparecerá./ Con estrellas de colores,/ hago magia y mil flores.

Sesión 5: A kind of magic		
Materiales	**Temporalización**	**Desarrollo de la actividad**
Altavoz y ordenador	20 minutos	Siguiendo la rutina diaria, comienza la sesión reproduciendo la siguiente canción de bienvenida: https://www.youtube.com/watch?v=tVlcKp3bWH8 A continuación, se pregunta el nombre a cada alumno: What is your name? Posteriormente, se reproduce la siguiente canción sobre el tiempo: https://www.youtube.com/watch?v=D1qV5PsDoQw Al finalizar el vídeo se pregunta a los alumnos: How is the weather like today? Is it sunny/rainy/cloudy/snowy? Para finalizar la asamblea se reproduce una última canción: https://www.youtube.com/watch?v=oKqAblcwFOA A lo que acompaña las preguntas: What day is today? Is it Monday/Tuesday/Wednesday…?
Flashcards de elaboración propia, celo.	10 minutos	Para introducir el vocabulario de la magia se enseñan flashcards (Recurso 5) que contienen una imagen y la palabra en inglés que representa y se nombra únicamente en inglés cada flashcard. A continuación, se pegan las flashcards por la pared de la clase y el profesor va diciendo palabras. Una vez el profesor diga una palabra, todos los alumnos tienen que ir andando despacio como el mago silencioso hacia la flashcard de la palabra. Algunos no se acordarán de la asociación de nombre pronunciado en inglés y el dibujo de la flashcard, pero por imitación del resto de compañeros y repetición del juego, los alumnos memorizan el vocabulario sin haberlo escuchado traducido al castellano en ningún momento. Variante: en vez de ir despacio tienen que señalar con el dedo (to point), antes el profesor debe cambiar las flashcards de lugar.
Aro, dinosaurio de juguete, flashcards de elaboración propia	15 minutos	Los alumnos se sientan en la asamblea, formando un círculo. En medio de la asamblea hay un aro con un juguete de dinosaurio dentro. A un lado del aro hay tres flashcards con vocabulario de la actividad anterior y al otro lado del aro, están las mismas flashcards posicionadas a la inversa. El juego consiste en que dos alumnos se ponen uno a cada lado del aro, el profesor dice una palabra de las tres flashcards que hay en el suelo y los alumnos tienen que saltar o poner la mano encima de la flashcard que ha dicho el profesor. El proceso se repite cambiando de palabra, hasta que dice la palabra “dinosaur”, entonces los jugadores tienen que ser más rápidos para en vez de saltar en una de las tres flashcards, coger el dinosaurio de juguete del centro. Es importante garantizar que todos los alumnos puedan ver lo que hacen estos compañeros, para ello los alumnos se pueden sentar en una silla si eso ayuda a ver mejor lo que ocurre en el centro del círculo. Este juego es un duelo, en el que al repetirse el vocabulario constantemente, se memoriza, a la vez, que los niños se divierten.

		 *Ilustración 1. Dinosaur. Fuente: Elaboración propia*
	5 minutos	La sesión finaliza con los alumnos de pie, cantando y bailando la siguiente canción de despedida: https://youtu.be/PraN5ZoSjiY?feature=shared

Sesión 6: Tiempo de magia		
Materiales	**Temporalización**	**Desarrollo de la actividad**
Plantilla de elaboración propia	40 minutos	Motivación: El profesor motiva la actividad invitando a los alumnos a ser magos. Pero todo buen mago necesita una varita página. ¿Queréis que os ayude a fabricar vuestra propia varita mágica? El profesor entrega a los alumnos una cartulina (Recurso 5) con una plantilla que deben colorear de negro en el centro y punzar por los puntos para poder destroquelarla. Una vez troquelada, el profesor enrolla la plantilla y enseña en grupos pequeños donde poner el pegamento para poder formar una varita mágica. En este último paso necesitará un poco de ayuda.
Varita mágica	10 minutos	Una vez todos los alumnos tienen su varita hecha por ellos mismos, todos deben imitar los gestos del profesor mientras repiten: Abracadabra, pata de cabra, Que la magia se abra. Muevo la varita sin parar… ¡y el truco va a comenzar! La intención es repetir el poema de cara a la representación final de proyecto.

Evaluación

Los siguientes instrumentos de evaluación se utilizan en esta unidad didáctica y son de elaboración propia:

Cuaderno de registro:



Click para visualizar. Fuente: Elaboración propia

Tabla 9

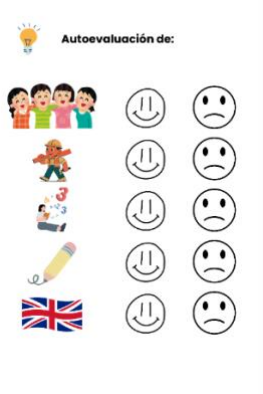
Rúbrica cualitativa

Área	Criterio	Iniciado	En proceso	Conseguido
Área I	1.2	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con seguridad personal e iniciativa en juegos y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con seguridad personal e iniciativa en juegos con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente seguridad personal e iniciativa en juegos de manera autónoma en situaciones habituales.
	1.4	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con participación en juego dirigido y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con participación en juego dirigido con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente participación en juego dirigido de manera autónoma en situaciones habituales.
	2.1	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con identificación y expresión emocional y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con identificación y expresión emocional con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente identificación y expresión emocional de manera autónoma en situaciones habituales.
	4.1	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con relación afectiva y empatía y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con relación afectiva y empatía con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente relación afectiva y empatía de manera autónoma en situaciones habituales.
Área II	1.1	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con relaciones entre objetos y atributos y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con relaciones entre objetos y atributos con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente relaciones entre objetos y atributos de manera autónoma en situaciones habituales.
	1.3	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con orientación espacial y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con orientación espacial con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente orientación espacial de manera autónoma en situaciones habituales.
	1.5	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con secuencias temporales y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con secuencias temporales con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente secuencias temporales de manera autónoma en situaciones habituales.
	1.6	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con resolución lógico-matemática y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con resolución lógico-matemática con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente resolución lógico-matemática de manera autónoma en situaciones habituales.
Área III	1.3	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con expresión de pensamientos, ideas, necesidades y emociones, necesitando ayuda constante para entender lo que le pasa.	Realiza actividades relacionadas con expresión de pensamientos, ideas y emociones con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente expresión de pensamientos, ideas y emociones de manera autónoma en situaciones habituales.

	2.3	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con uso de técnicas artísticas y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con uso de técnicas artísticas con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente uso de técnicas artísticas de manera autónoma en situaciones habituales.
	3.3	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con normas comunicativas y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con normas comunicativas con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente normas comunicativas de manera autónoma en situaciones habituales.
	5.3	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con interacciones en lengua extranjera y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con interacciones en lengua extranjera con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente interacciones en lengua extranjera de manera autónoma en situaciones habituales.
	5.5	Muestra dificultades frecuentes relacionadas con interés por actividades en lengua extranjera y necesita ayuda constante.	Realiza actividades relacionadas con interés por actividades en lengua extranjera con apoyo y de forma irregular.	Desarrolla adecuadamente interés por actividades en lengua extranjera de manera autónoma en situaciones habituales.

Nota. Elaboración propia

Autoevaluación:



Click para visualizar. Fuente: Elaboración propia.

Lista de control:



Click para visualizar. Fuente: Elaboración propia

Atención a la diversidad

Teniendo en cuenta las características y necesidades del alumno descrito en la contextualización, se aplican medidas ordinarias de atención a la diversidad para favorecer su participación, comunicación y regulación dentro del aula. Todas las propuestas didácticas de la unidad didáctica se han intentado desarrollar siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje. Se utilizan apoyos visuales como pictogramas, imágenes y demostraciones prácticas para facilitar la comprensión de las rutinas y actividades.

Asimismo, debido a las dificultades del alumno en el lenguaje y la interacción social, se favorece la comunicación mediante gestos e imágenes, valorando positivamente cualquier intento comunicativo.

Además, se favorece que el resto de los compañeros puedan ofrecer compañía y ayuda a este alumno durante actividades cotidianas y rutinarias, como darle la mano en la fila o ponerse la mochila. Por otro lado, se proporciona material manipulativo y estimulante sensorialmente, que le ayude en la autorregulación, anticipando los cambios de actividad mediante rutinas claras para proporcionarle mayor seguridad.

En cuanto a los rincones, se priorizan los apoyos visuales, las actividades manipulativas y la división de tareas. Se fomenta su participación, mediante el juego con imitación y movimiento.

Actividades de refuerzo concretas en las sesiones planteadas

Durante las sesiones desarrolladas, este alumno requiere de ciertos apoyos:

En la sesión 1, sobre experimentación de mezcla de colores, el alumno estará cerca del docente, y que le permitirá tocar estos materiales siempre con supervisión del tutor. De este modo, se favorece su atención, y siempre es capaz de ver el resultado del experimento, manteniendo su interés.

En la sesión 2, relativa al bloque lógico-matemático, se repiten los ejercicios múltiples y se acompaña la explicación con pictogramas.

En la sesión 3, dedicada a la lectoescritura, realiza trazos con el dedo, en vez de usar el lápiz, utiliza la plastilina para modelar churros que adquieran esas formas de curvas y círculos (anillos), y después, sigue la dirección de los trazos pegando gomets en forma de círculos.

En la sesión 4, de psicomotricidad, dada su habilidad motriz, no requerirá apoyo específico. Es un buen momento para prestarle atención y reforzar positivamente esta habilidad, favoreciendo su autoestima en esta área.

En la sesión 5, en torno a la adquisición de la lengua inglesa, al ser actividades interactivas, propiciaremos que el apoyo para favorecer su participación se lo ofrezca un compañero. De este modo, realizará las mismas actividades que los demás, a través de la imitación.

En la sesión 6 de este proyecto de magia, dado que muestra dificultades para punzar, una vez coloreada la varita, le ofrecemos su trabajo parcialmente punzado, y le ayudaremos a destroquelarla, enrollarla y pegarla. En cuanto a la dramatización final del truco de magia, podrá ser realizada sin apoyo.

En general, el tutor realiza un acompañamiento cercano y constante, reforzando positivamente los logros y garantizando un entorno seguro y predecible que le facilite bienestar emocional y su participación en el aula.

Conclusiones

A la hora de elegir el contexto de la unidad didáctica tenía muchas dudas, ya que no quería recurrir a las temáticas comunes, al igual que no quise recurrir a un hilo conductor habitual. Dentro de la libertad que dan los cortos para relacionarlos a la temática que desees, la magia me pareció la más interesante porque no es cotidiana, ni se rige por unos límites.

La magia podía hacer que yo sintiese mi programación como algo personal y único. A diferencia de temáticas como el huerto, que puedes conocer de forma vivencial y concreta, a través de la imaginación que rodea el mundo de la magia, he tenido que inventar cómo acercarse a conocer este universo.

Además, es una temática motivante para los alumnos de 3 años, que seguramente nunca hayan visto un mago. También, el corto de *Presto* es muy interesante a nivel didáctico, ya que permite abordar el tema de los enfados, que son tan frecuentes en esta etapa, e identificar que cuando tenemos hambre, nos ponemos de mal humor. He disfrutado ideando los contenidos a trabajar y pensando qué hacer en cada sesión. Quizás, al solo ser 6 sesiones, la unidad didáctica no muestre todo su potencial, pero creo que sería muy interesante trasladarla al aula, adaptarla al alumnado y ampliarla para que se consolide como una unidad didáctica real.

La oportunidad de hacerlo está en el futuro.

Referencias bibliográficas

La unidad didáctica 11 no añade nuevas referencias bibliográficas, las que se repiten, se encuentran en las referencias bibliográficas del proyecto.

Recursos elaborados



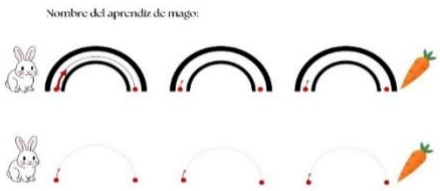
Recurso 1. Presto desaparecido. Fuente: Elaboración propia



Recurso 2. Cartel espectáculo. Fuente: Elaboración propia



Recurso 3. Carta del alcalde. Fuente: Elaboración propia



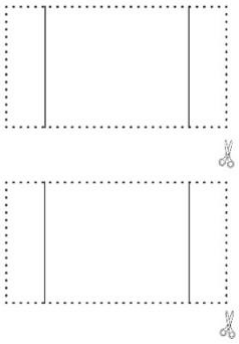
Recurso 4. Ficha 1. Fuente: Elaboración propia



Recurso 4. Ficha 2. Fuente: Elaboración propia



Recurso 5. Flashcards. Fuente: Elaboración propia



Recurso 6. Varita mágica. Fuente: Elaboración propia