



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Educación Infantil

Programación didáctica para 5 años de Educación Infantil

***“PEQUEÑOS VIAJEROS, GRANDES HISTORIAS:
Aprender civilizaciones a través de un Canal
de YouTube”***

Autor: Cristina Almendres Condado

Director: María Esther García García

Curso académico: 5º

Fecha: 2025 - 2026

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado propone el diseño de una programación didáctica para alumnado de 5 años de Educación Infantil, basada en el aprendizaje de distintas civilizaciones mediante un enfoque innovador: la creación de contenidos audiovisuales simulando un canal de YouTube. Bajo el título *“Pequeños viajeros, grandes historias”*, se organiza en unidades didácticas que permiten explorar diferentes culturas a través de metodologías activas y participativas.

La propuesta se fundamenta en el Aprendizaje Basado en Proyectos, el trabajo por rincones, el aprendizaje cooperativo y el juego, favoreciendo aprendizajes significativos y el desarrollo integral. Además, incorpora principios del Diseño Universal para el Aprendizaje para garantizar la inclusión y la atención a la diversidad.

El alumnado asume un papel protagonista como creador de contenido, investigando y comunicando lo aprendido mediante vídeos y representaciones, desarrollando competencias como la comunicación, la creatividad, la competencia digital y el trabajo en equipo.

La programación se ajusta al marco normativo vigente, especialmente al Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid, e incluye una evaluación continua y formativa basada en la observación, rúbricas y autoevaluación.

En conjunto, se trata de una propuesta innovadora que integra tecnología, motivación y aprendizaje significativo en Educación Infantil.

PALABRAS CLAVE

Educación Infantil; Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP); metodologías activas; Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA); competencias clave; creación audiovisual, cultura y civilizaciones.

ABSTRACT

This Final Degree Project presents the design of a didactic program aimed at the second cycle of Early Childhood Education, specifically for 5-year-old students. The proposal, titled "*Little Travelers, Great Stories*", is based on learning about different civilizations through an innovative and motivating approach: the creation of audiovisual content simulating a YouTube channel. The program is structured into several teaching units that allow students to explore diverse cultures through active, participatory, and experiential methodologies.

The proposal is grounded in Project-Based Learning, learning corners, cooperative learning, and play as a central axis, promoting meaningful learning and the holistic development of students. In addition, it incorporates the principles of Universal Design for Learning to ensure inclusion and attention to diversity from an early age.

Throughout the project, students take on an active role as content creators, researching, experimenting, and communicating their learning through final products such as videos and dramatizations. This approach enhances not only cultural knowledge but also key competences such as linguistic communication, digital competence, creativity, and teamwork.

The program aligns with current educational regulations and includes a continuous, formative, and global assessment system based on observation, rubrics, checklists, and self-assessment.

Overall, this project proposes an innovative methodological approach that integrates technology, motivation, and meaningful learning in Early Childhood Education.

KEY WORDS

Early Childhood Education; Project-Based Learning (PBL); active methodologies; Universal Design for Learning (UDL); key competences; audiovisual creation, culture and civilizations.

INDICE

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO – NORMATIVA	5
CONTEXTUALIZACIÓN	7
OBJETIVOS	8
Objetivos de etapa:	8
Objetivos didácticos de la programación:	10
COMPETENCIAS	12
Competencias clave	12
Competencias específicas:	14
CONTENIDOS	15
TEMPORALIZACIÓN	16
CONTEXTUALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN	17
TABLAS DE CONTENIDOS POR UNIDAD DIDÁCTICA:	20
METODOLOGÍA:	32
RECURSOS:	34
EVALUACIÓN:	35
¿Qué se evaluará?	35
¿Cómo se evaluará?	37
¿Cuándo se evaluará?	39
¿Quién evaluará?	40
Autoevaluación docente	41
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:	42
CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.	46
Plan de convivencia	46
Plan de atención a la diversidad	46
Plan de fomento de la lectura	47
Plan digital	47
Plan de acción tutorial	47
CONCLUSIONES	48

BIBLIOGRAFÍA:	50
ANEXOS:	52
Horario escolar:	52
Unidad didáctica 5: LOS MAYAS.	52
SITUACION DE APRENDIZAJE:	52
DESARROLLO DE LAS SESIONES:	54
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:	59
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:	62
MATERIALES:	62

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO – NORMATIVA

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad diseñar una propuesta didáctica innovadora titulada “Pequeños viajeros, grandes historias: Aprender Civilizaciones a través de un Canal de YouTube” dirigida al alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil. A lo largo del curso, los niños asumirán el rol de creadores de contenido audiovisual, convirtiéndose en *youtubers* que viajan simbólicamente por distintas civilizaciones y países. Este enfoque pretende favorecer un aprendizaje activo, creativo y globalizado, integrando la competencia digital y comunicativa con el descubrimiento cultural, histórico y social.

Desde el punto de vista teórico, el proyecto se fundamenta en el enfoque constructivista del aprendizaje. Para Piaget (1977), el niño construye su conocimiento mediante la interacción con el entorno y la manipulación directa de objetos; mientras que Vygotsky (1979) subraya la importancia del contexto social, el lenguaje y las interacciones entre iguales en el desarrollo del pensamiento. En este sentido, las actividades cooperativas, la planificación conjunta de los vídeos y la verbalización de ideas durante las grabaciones promueven un aprendizaje significativo, activo y compartido.

Asimismo, la propuesta se enmarca en los principios del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), metodología que sitúa al alumnado en el centro del proceso, permitiéndole investigar, explorar, tomar decisiones y crear productos finales con sentido para ellos. En este caso, los vídeos producidos por los propios niños se convierten en un recurso con un valor real, que favorece la expresión de sus aprendizajes, el desarrollo de la creatividad y el fortalecimiento de su autonomía y autoestima. Este enfoque, además, potencia habilidades esenciales como la comunicación oral, la cooperación y la resolución de problemas.

Desde el marco normativo, la propuesta se alinea con la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante LOMLOE) que concibe la Educación Infantil como una etapa orientada al desarrollo integral, inclusivo y equitativo del alumnado. La ley subraya la importancia de incorporar metodologías activas, creativas y vinculadas al uso responsable de la tecnología. Asimismo, el Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas

mínimas de la educación infantil, destaca que el aprendizaje debe construirse a partir de experiencias globalizadas que estimulen la curiosidad, la imaginación, la comunicación y la interacción social. Finalmente, el [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.

El proyecto contribuye directamente al desarrollo de las tres áreas del currículo de Educación Infantil según el Real Decreto (95/2022):

- Crecimiento en armonía: el trabajo cooperativo y la grabación de vídeos promueven la expresión emocional, la seguridad personal y la interacción respetuosa.
- Descubrimiento y exploración del entorno: el conocimiento de distintas civilizaciones, culturas y modos de vida despierta la curiosidad y la capacidad investigadora del alumnado.
- Comunicación y representación de la realidad: se favorece el lenguaje oral, la narración, la dramatización y el uso creativo de herramientas digitales.

De manera transversal, la propuesta impulsa las competencias clave del Marco Europeo de Referencia (UE, 2018): comunicación lingüística, competencia digital, competencia personal y social, aprender a aprender y conciencia y expresión cultural. Todas ellas resultan esenciales para construir las bases del aprendizaje permanente desde edades tempranas.

En conjunto, esta propuesta integra fundamentos teóricos, metodológicos y normativos para ofrecer una experiencia educativa innovadora, inclusiva, emocional y significativa, en la que los niños se convierten en protagonistas activos de su aprendizaje. A través del lenguaje audiovisual y del descubrimiento de civilizaciones diversas, el aula se transforma en un espacio de comunicación, creatividad y exploración acorde con las necesidades de la educación contemporánea.

CONTEXTUALIZACIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado se desarrolla en un centro público situado en la Comunidad de Madrid, concretamente en una zona semiurbana de la sierra madrileña caracterizada por un entorno natural y familiar que favorece un clima escolar cercano, participativo y comunitario. El colegio cuenta con dos líneas por nivel y dispone de diferentes espacios especializados, entre ellos un aula de psicomotricidad, biblioteca escolar, aula de música y un pequeño laboratorio creativo utilizado para proyectos audiovisuales y digitales.

La propuesta didáctica se implementará en un grupo de 5 años de Educación Infantil compuesto por 22 alumnos, con diversidad de intereses, ritmos y necesidades educativas. El grupo cuenta con un alumno con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE) que recibe intervención semanal de la maestra de Pedagogía Terapéutica (PT) y del Maestro especialista en Audición y Lenguaje (AL), o que exige plantear actividades flexibles, globalizadas e inclusivas siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

El colegio participa en varios proyectos institucionales que orientan su línea pedagógica y que influyen directamente en el desarrollo de esta propuesta:

- Proyecto de Biblioteca Activa: Iniciativa que dinamiza la biblioteca escolar como un espacio abierto y participativo. Se promueve la animación a la lectura mediante cuentacuentos, préstamo semanal de libros y pequeñas producciones escritas del alumnado. Este proyecto fomenta la creatividad y consolida la lectura como herramienta transversal en Infantil.
- Plan Digital de Centro: El centro está integrado en el Plan Digital de Centro, que impulsa la competencia digital docente y del alumnado. Facilita el uso de dispositivos, pizarras digitales y recursos audiovisuales, favoreciendo proyectos innovadores como la creación de vídeos educativos en el aula.
- Proyecto de Escuelas Sostenibles: El colegio forma parte de este proyecto regional que promueve hábitos sostenibles, el cuidado del entorno y el trabajo por proyectos relacionados con la naturaleza, el reciclaje y la ciudadanía responsable.

- Colaboración activa con las familias: El centro mantiene una comunicación fluida y cercana con las familias, que participan en celebraciones, talleres y actividades de aula. Esta colaboración se refuerza en el presente proyecto, ya que las familias podrán visualizar los vídeos creados por los niños, favoreciendo el vínculo entre escuela y hogar.

En este contexto, surge la propuesta pequeños viajeros, grandes historias: Aprender Civilizaciones a través de un Canal de YouTube, un proyecto globalizado que abarca todo el curso académico y que integra contenidos de las diferentes áreas del currículo de Educación Infantil (RD 95/2022 y Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid).

OBJETIVOS

Objetivos de etapa:

La presente programación didáctica, dirigida al alumnado de tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil (5 años), contribuye al desarrollo de los objetivos de la etapa establecidos en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid.

El proyecto “Pequeños Viajeros, Grandes Historias: Aprender civilizaciones a través de un Canal de YouTube” se fundamenta en una metodología activa, globalizada y basada en el aprendizaje por proyectos. A través de la exploración de distintas civilizaciones, la recreación de elementos culturales y la elaboración de pequeños contenidos audiovisuales, el alumnado se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, desarrollando habilidades cognitivas, sociales, comunicativas y emocionales. Este enfoque permite contribuir al logro de los siguientes objetivos de etapa:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias.** Este objetivo se trabaja a través de actividades corporales, dramatizaciones y recreaciones culturales propias de las civilizaciones estudiadas. La representación de vestimentas, danzas o formas de vida

de otras culturas favorece la conciencia corporal, la expresión motriz y el respeto hacia la diversidad cultural y personal.

b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

El eje central del proyecto consiste en descubrir cómo vivían distintas civilizaciones del pasado, analizando aspectos como su alimentación, sus herramientas, sus viviendas o sus formas de organización. Este proceso fomenta la curiosidad, la observación y el descubrimiento del entorno social y cultural, ampliando la comprensión del mundo que rodea al alumnado.

c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.

La participación en las diferentes fases del proyecto investigación, preparación de materiales, dramatización y grabación de vídeos promueve la toma de decisiones, la responsabilidad individual y la participación en las tareas del aula, favoreciendo el desarrollo progresivo de la autonomía personal.

d) Desarrollar sus capacidades afectivas.

El trabajo cooperativo, el respeto por las ideas de los compañeros y la valoración de diferentes culturas fomentan el desarrollo de habilidades socioemocionales, fortaleciendo la autoestima, la empatía y la capacidad de expresar y gestionar emociones en el contexto del grupo.

e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.

La elaboración colectiva del canal de YouTube del aula requiere coordinación, diálogo y colaboración entre los alumnos. Estas dinámicas promueven el respeto mutuo, la escucha activa y el desarrollo de habilidades sociales fundamentales para la convivencia.

f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

El proyecto fomenta especialmente el desarrollo del lenguaje oral y de otras formas de comunicación. A través de la narración de historias, la explicación de descubrimientos y la grabación de vídeos, el alumnado utiliza el lenguaje verbal, corporal, artístico y audiovisual como herramientas para expresar ideas y compartir aprendizajes.

g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, así como en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Las actividades propuestas permiten introducir de forma significativa contenidos de lógica matemática y prelectoescritura mediante la clasificación de objetos, el conteo, la interpretación de símbolos o el acercamiento a formas primitivas de escritura presentes en algunas civilizaciones. Asimismo, las actividades musicales y rítmicas contribuyen al desarrollo de la expresión corporal y del sentido del ritmo.

h) Descubrir la existencia de dos lenguas en la Comunidad de Madrid e iniciarse en el conocimiento de una lengua extranjera.

El proyecto ofrece oportunidades para introducir vocabulario básico en lengua extranjera relacionado con los elementos culturales trabajados (alimentos, objetos o lugares), favoreciendo una primera aproximación a otras lenguas en contextos significativos y motivadores.

En conjunto, el proyecto “Pequeños Viajeros, Grandes Historias” permite abordar estos objetivos de manera integrada y significativa, promoviendo un aprendizaje activo que conecta el conocimiento del pasado con el desarrollo personal y social del alumnado.

Objetivos didácticos de la programación:

En coherencia con los objetivos de etapa establecidos en el Decreto 36/2022, la presente programación didáctica plantea los siguientes objetivos didácticos, orientados al desarrollo integral del alumnado.

1. Explorar y descubrir algunas características de diferentes civilizaciones del pasado a través de actividades de investigación, juego simbólico y experimentación.
2. Identificar elementos culturales de distintas civilizaciones, como vestimenta, viviendas, herramientas, alimentación o formas de vida.
3. Desarrollar la curiosidad y el interés por conocer otras culturas y formas de vida diferentes a las propias.
4. Expresar ideas, descubrimientos y experiencias mediante el lenguaje oral, corporal, artístico y audiovisual.
5. Participar activamente en la creación de contenidos para el canal de YouTube del aula, comunicando de forma sencilla lo aprendido.
6. Iniciarse en el uso de herramientas audiovisuales sencillas como medio de expresión y comunicación.
7. Desarrollar habilidades sociales mediante el trabajo cooperativo, respetando turnos de palabra, opiniones y aportaciones de los compañeros.
8. Adquirir progresivamente autonomía en la realización de tareas relacionadas con las actividades del proyecto.
9. Iniciarse en habilidades lógico-matemáticas mediante actividades de clasificación, conteo, comparación y organización de elementos relacionados con las civilizaciones estudiadas.
10. Aproximarse a la lectura y la escritura a través de palabras, símbolos o representaciones relacionadas con las culturas trabajadas.
11. Desarrollar la creatividad y la expresión artística mediante la elaboración de materiales, dramatizaciones y representaciones culturales.
12. Valorar la diversidad cultural desarrollando actitudes de respeto, interés y convivencia hacia diferentes formas de vida.

Tabla de coherencia entre objetivos de etapa y objetivos didácticos de la programación en Infantil:

OBJETIVOS DE ETAPA (DECRETO 36/2022)	OBJETIVOS DIDÁCTICOS RELACIONADOS	ÁREA PRINCIPAL
Conocer su propio cuerpo y respetar las diferencias	OD7, OD8, OD11	Crecimiento en armonía
Observar y explorar su entorno familiar, natural y social	OD1, OD2, OD3	Descubrimiento y exploración del entorno
Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales	OD8, OD5	Crecimiento en armonía
Desarrollar sus capacidades afectivas	OD7, OD12	Crecimiento en armonía
Relacionarse con los demás y adquirir pautas de convivencia	OD7, OD12	Crecimiento en armonía
Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes	OD4, OD5, OD6	Comunicación y representación de la realidad
Iniciarse en habilidades lógico-matemáticas, lectura y escritura	OD9, OD10	Descubrimiento del entorno / Comunicación
Iniciarse en una lengua extranjera	OD4, OD5	Comunicación y representación

Tabla 1. Coherencia entre objetivos de etapa y objetivos didácticos. Elaboración propia.

COMPETENCIAS

Competencias clave

La presente programación didáctica contribuye al desarrollo de las competencias clave establecidas en el Decreto 36/2022, por el cual se establece la orden y el currículo de Educación Infantil, entendidas como el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten al alumnado desenvolverse de manera eficaz en distintos contextos personales, sociales y educativos.

A través de este proyecto el alumnado participa en experiencias de aprendizaje significativas que favorecen el desarrollo de las siguientes competencias:

1. Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Se desarrolla a través de la expresión oral, la narración de experiencias y la explicación de los aprendizajes realizados durante la elaboración de los vídeos del proyecto.

2. Competencia plurilingüe (CP)

Se fomenta mediante la introducción de vocabulario básico en lengua extranjera relacionado con los elementos culturales trabajados.

3. Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología. (STEM)

Se trabaja a través de actividades de clasificación, conteo y comparación vinculadas a los elementos de las civilizaciones estudiadas.

4. Competencia digital (CD)

Se promueve mediante el uso educativo de herramientas audiovisuales sencillas para la grabación y creación de contenidos del canal del aula.

5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Se desarrolla a través del trabajo cooperativo, la participación y la progresiva autonomía en las tareas del proyecto.

6. Competencia ciudadana (CC)

Se fomenta mediante el conocimiento de diferentes culturas y el desarrollo de actitudes de respeto y convivencia.

7. Competencia creativa (CCr)

Se potencia al permitir al alumnado proponer ideas, hacer juegos simbólicos, imaginar e indagar.

8. Competencia cultural (CCu)

Se trabaja mediante el acercamiento a distintas manifestaciones culturales y formas de vida de las civilizaciones estudiadas.

Aunque la presente programación contribuye al desarrollo de todas las competencias clave recogidas anteriormente, debido a las características del proyecto adquieren una especial relevancia la competencia en comunicación

lingüística (CCL), la competencia digital (CD), la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) y la competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC), ya que el alumnado comunica sus aprendizajes, utiliza herramientas audiovisuales, trabaja de forma cooperativa y se aproxima a diferentes manifestaciones culturales a lo largo del proyecto.

Competencias específicas:

Las competencias específicas de acuerdo con el Decreto 36/2022, por el cual se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de Educación infantil, constituyen los desempeños que el alumnado debe desarrollar a lo largo de la etapa a través de las diferentes áreas del currículo. En esta programación se trabajan diversas competencias específicas de forma integrada.

A continuación, se presentan las competencias específicas de las áreas que adquieren mayor relevancia en el desarrollo del proyecto.

Área I: Crecimiento en armonía

CE1. 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 su imagen.
CE2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.
CE3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.
CE4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

Tabla 2.1. Área I. Crecimiento en armonía. Elaboración propia.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

CE1. 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.
CE2. 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.
CE3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.

Tabla 2.2. Área II. Descubrimiento y exploración del entorno. Elaboración propia.

Área III: Comunicación y representación de la realidad

CE1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.

CE2. Interpretar comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.

CE3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.

CE4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.

CE 5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

Tabla III. Área III. Comunicación y representación de la realidad. Elaboración propia.

CONTENIDOS

Los contenidos que se desarrollan en la presente programación didáctica se organizan siguiendo lo establecido en el Decreto 36/2022, por el que se regula el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid. Dichos contenidos se estructuran en tres grandes áreas de aprendizaje:

ÁREA I. *Crecimiento en armonía*

ÁREA II. *Descubrimiento y exploración del entorno.*

ÁREA III. *Comunicación y representación de la realidad.*

Aunque se presentan organizados en estas tres áreas para facilitar su planificación y desarrollo, es importante destacar que no se trabajan de forma aislada, sino que mantienen una estrecha relación entre sí. En la etapa de Educación Infantil el aprendizaje tiene un carácter globalizador, por lo que los contenidos se abordan de manera integrada a través de experiencias, actividades y situaciones de aprendizaje que conectan distintos ámbitos del desarrollo infantil.

Contenidos transversales:

De acuerdo con el **Decreto 36/2022**, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid, los **contenidos transversales**, recogidos en su artículo 12, se integran de manera global en el

proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos contenidos contribuyen a la formación integral del alumnado, fomentando la educación en valores, el respeto por la cultura y el medio ambiente, el desarrollo de la gestión emocional, el pensamiento crítico y la adquisición de hábitos de vida saludables. Asimismo, en esta programación se incentivará especialmente el **interés y el respeto por otras culturas**, así como el **desarrollo de la comunicación verbal**, promoviendo la participación del alumnado, el diálogo y la expresión de ideas y experiencias en el aula.

TEMPORALIZACIÓN

Los contenidos de esta programación están divididos en 12 Unidades didácticas que se abordarán a lo largo del curso escolar. En cada trimestre se realizarán 4 unidades didácticas. Cada unidad tendrá una duración de entre unas 7/8 sesiones.

A continuación, se muestra la temporalización de las unidades de programación didáctica teniendo en cuenta los días lectivos que figuran en el calendario escolar oficial de la Comunidad de Madrid 2025 – 2026, para los centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos. Teniendo en cuenta la primera semana del curso escolar como adaptación de nuevo al entorno escolar, creación del vínculo con la profesora y las relaciones sociales con los compañeros.

TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	N.º SESIONES
Primer trimestre: Civilizaciones antiguas de Europa. 8 septiembre – 19 diciembre.	UPD 1. Los Celtas	9
	UPD 2. Las Polis Griegas.	8
	UPD 3. Los Romanos	8
	UPD 4. Los vikingos.	8
Segundo Trimestre: Civilizaciones y tribus de América y África. 8 enero – 26 marzo	UPD 5. Civilización Maya	8
	UPD 6. El Imperio Inca	7
	UPD 7. El Imperio Azteca.	7
	UPD 8. Los Hadzabe	7
Tercer Trimestre: Civilizaciones antiguas de Asia. 7 abril – 19 de junio	UPD 9. Sumeria	6
	UPD 10. Los Fenicios	6
	UPD 11. China Antigua.	6
	UPD 12. Imperio Islámico	7

Tabla 3. Organización de Unidades didácticas. Elaboración propia.

CONTEXTUALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN.

Al inicio del curso escolar se presenta al alumnado el proyecto anual vertebrador que dará sentido y coherencia a gran parte de las actividades, unidades didácticas y experiencias de aprendizaje que se desarrollarán a lo largo del año.

Para despertar la motivación, la curiosidad y el interés del alumnado, la propuesta comienza con una situación de aprendizaje motivadora: la clase recibe una vídeo sorpresa de un conocido YouTuber infantil. En dicho vídeo, el creador explica que la plataforma YouTube ha lanzado un concurso internacional llamado “Pequeños Creadores”, cuyo objetivo es encontrar el mejor canal educativo infantil del mundo.

El reto que se plantea al alumnado es claro: crear su propio canal educativo y elaborar vídeos divertidos y creativos para enseñar al resto del mundo todo lo que van aprendiendo durante el curso.

A partir de este punto, la clase toma una decisión conjunta: convertirse en “Youtubers viajeros en el tiempo”. A lo largo del curso, el alumnado realizará un viaje simbólico por distintas civilizaciones antiguas y actuales. Cada civilización servirá como eje de trabajo para distintas unidades didácticas, integrando contenidos curriculares de manera globalizada.

Durante todo el curso, el proyecto se desarrollará a través de las siguientes líneas de acción:

- **Creación de un rincón de grabación en el aula**, ambientado como un pequeño estudio de televisión, donde el alumnado podrá grabar sus vídeos.
- **Adquisición de una cámara común de aula**, que será utilizada de manera guiada y responsable por el grupo.
- Elaboración de **vídeos finales al término de cada unidad didáctica**, en los que se recogerán los aprendizajes, actividades y experiencias más significativas.
- **Compartición de los vídeos con las familias**, permitiéndoles conocer de forma visual y cercana el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas.

Además, cada alumno contará con un “**Pasaporte de civilizaciones**”, un elemento motivador y simbólico que acompañará todo el proyecto. Tras finalizar el trabajo de cada civilización, el alumnado recibirá un **sello** en su pasaporte, representativo de la cultura visitada. Al finalizar el curso, cada niño y niña habrá completado su pasaporte con todas las civilizaciones trabajadas.

Como cierre del proyecto, se celebrará una **fiesta final**, en la que:

- El aula conseguirá simbólicamente una **placa de YouTube** como reconocimiento al trabajo realizado.
- Cada alumno acudirá disfrazado de la **civilización que más le haya gustado**.
- Se grabará un **vídeo de despedida grupal**, cerrando el canal de YouTube y poniendo en valor todo lo aprendido durante el curso.

Inicio de la programación anual:

Sesión de iniciación al proyecto 1:

Objetivo de la sesión:

Presentar el proyecto anual de forma lúdica, despertar la curiosidad y generar ilusión por el aprendizaje compartido.

Desarrollo de la Sesión:

1. **Asamblea Inicial:** El alumnado se sienta en asamblea. La docente crea un clima de expectación comunicando que ese día hay una sorpresa muy especial preparada para la clase.
2. **Visualización de la vídeo sorpresa:** Se proyecta el vídeo del YouTube infantil, con un lenguaje sencillo y cercano, donde se presenta el concurso “Pequeños Creadores” y la idea de crear un canal educativo.
3. **Conversación guiada:** Tras el vídeo, se realiza una conversación adaptada a la edad con preguntas como:

¿Qué os ha parecido el vídeo?

¿Os gustaría salir en vídeos?

¿Qué cosas sabemos hacer o contar para enseñar a otros niños?

4. Presentación del Proyecto:

La docente explica que la clase será un grupo de **youtubers viajeros**, que viajarán en el tiempo para conocer personas, costumbres, casas, juegos y formas de vida de otras civilizaciones. Se pueden mostrar imágenes, objetos o un mapa simbólico.

5. Presentación del pasaporte de civilizaciones:

Se enseña el pasaporte y se explica que en cada viaje conseguirán un sello. Este momento refuerza la ilusión y el compromiso con el proyecto.

6. Actividad de cierre:

Decorar la portada del pasaporte.

TABLAS DE CONTENIDOS POR UNIDAD DIDÁCTICA:

UD1: LOS CELTAS.			
N.º de sesiones: 8		Fecha: 8 septiembre – 3 octubre 2025	
Situación de aprendizaje			
<p>Para iniciar la unidad, el alumnado encontrará en el aula una maleta viajera con distintos objetos relacionados con la civilización celta, como una tela que simule una vestimenta antigua, una pequeña espada de juguete, imágenes de casas circulares o símbolos celtas. El docente explicará que estos objetos provienen de un pueblo antiguo llamado los celtas, que vivieron hace muchos años en Europa, y que el alumnado deberá descubrir cómo era su vida para poder contarlos en el canal de YouTube del aula.</p> <p>A partir de la exploración de los objetos, se iniciará una conversación guiada con preguntas como: ¿Quiénes eran los celtas? ¿Cómo vivían? ¿Qué comían? ¿Cómo eran sus casas o su ropa?, despertando así la curiosidad del alumnado e iniciando el proceso de investigación de la unidad.</p>			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer aspectos básicos de la civilización Celta. • Desarrollar habilidades de la comunicación verbal. • Desarrollar habilidades de observación, clasificación y razonamiento lógico. 		
Objetivos de la programación	1, 2, 4, 9, 11.	Objetivos de etapa	b, d, e, f, g
Competencias clave	CCu, CCr, CCL, STEM.		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE2 CE4	Criterios de evaluación.	1.2 1.3 2.4 4.1
Contenidos	<p>A - El cuerpo y el control del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. <p>D – Personas y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico. 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE1 CE2	Criterios de evaluación	1.1 2.4 2.6
Contenidos	<p>A – El entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. - Aproximación a los principales hechos del pasado. <p>B- Experimentación con el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de planificación y organización. 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE3 CE5	Criterios de evaluación	3.3 5.5
Contenidos.	<p>C – Comunicación verbal oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalización de la secuencia de acciones. <p>E – Aproximación a la educación literaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios. <p>G – Lenguaje y expresión plásticas y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos. 		
Producto final			
Realización de videoblog enseñando todo lo creado para el canal de YouTube.			

Tabla 4.1. E.P. Unidad didáctica 1

UD2: LAS POLIS GRIEGAS			
N.º de sesiones: 9		Fecha: 6 octubre – 29 octubre 2025	
Situación de aprendizaje			
<p>Para iniciar la unidad, el alumnado encontrará en el aula un nuevo objeto dentro de la maleta viajera del tiempo. Al abrirla en asamblea, descubrirán un pequeño casco de guerrero griego y la imagen de un templo con grandes columnas, acompañados de un breve mensaje para los “pequeños viajeros”.</p> <p>El docente explicará que la maleta les ha llevado esta vez a la Antigua Grecia, donde existían ciudades llamadas polis. A partir de la observación de imágenes de templos, teatros y esculturas, se iniciará una conversación guiada con preguntas como: ¿Cómo vivían los griegos? ¿Cómo eran sus ciudades? ¿Qué hacían en su vida diaria? De este modo se despertará la curiosidad del alumnado y comenzará el proceso de descubrimiento de la unidad.</p>			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en una representación teatral colectiva. • Reflexionar sobre la importancia de la familia. • Conocer características de la antigua Grecia. 		
Objetivos de la programación	2, 4, 5, 7, 11	Objetivos de etapa	b, e, f, g
Competencias clave	STEM, CCr, CCu, CCL, CC		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE4	Criterios de evaluación.	1.4 4.1
Contenidos	<p>A – El cuerpo y el control de este.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los sentidos, sus funciones y la estimulación de estos. - El movimiento. <p>D – Personas y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La familia. <p>La familia y la incorporación a la escuela. Principales características de la familia.</p>		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE2 CE3	Criterios de evaluación	2.3 2.6 3.1
Contenidos	<p>A – El entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aproximación a los principales hechos del pasado. <p>B – Experimentación del entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas de investigación. <p>C – Indagación en el medio físico y natural.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio. <p>Recursos naturales.</p>		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE1 CE3	Criterios de evaluación	1.1 1.2 3.1 3.4
Contenidos.	<p>C – Comunicación verbal oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos. <p>E. Aproximación a la educación literaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textos literarios infantiles orales y escritos. <p>G. Lenguaje y Expresión plásticos y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifestaciones plásticas variadas. 		
Producto final			
Realización de una obra de teatro grabada para el canal de YouTube sobre la vida en la Antigua Grecia.			

Tabla 4.2. E.P. Unidad didáctica 2.

UD3: LA ANTIGUA ROMA			
N.º de sesiones: 8		Fecha: 30 octubre – 25 noviembre 2025	
Situación de aprendizaje			
<p>Para iniciar la unidad, el alumnado encontrará en el aula un nuevo elemento sorprendente: un pequeño cofre dentro de la maleta viajera acompañado de unas piedras y la imagen de un gran anfiteatro. Al abrirlo en asamblea, descubrirán un casco romano y una tarjeta con un mensaje dirigido a los “pequeños viajeros”. El docente explicará que esta vez han viajado a la Antigua Roma, una civilización que construyó grandes ciudades, caminos y edificios impresionantes. A partir de la observación de imágenes como el Coliseo, las calzadas o los acueductos, se iniciará una conversación guiada con preguntas como: ¿Cómo creéis que eran las ciudades romanas? ¿Para qué servían esos caminos? ¿Cómo vivían los romanos? De este modo, se despertará la curiosidad del alumnado y dará comienzo el proceso de descubrimiento y construcción de su propia ciudad romana a lo largo de la unidad.</p>			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer de forma global algunas características de la civilización romana. • Desarrollar habilidades lógico-matemáticas, creativas y psicomotrices a través de actividades manipulativas. • Expresar y comunicar ideas, experiencias y aprendizajes mediante el lenguaje oral. 		
Objetivos de la programación	1, 4, 7, 9, 11.	Objetivos de etapa	c, d, g, i
Competencias clave	CCL, STEM, CPSAA, CCr, CCu		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE2	Criterios de evaluación.	1.2 2.3
Contenidos	<p>A – El cuerpo y el control del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El movimiento. - Autonomía en la realización de tareas. <p>B – Desarrollo y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de errores y correcciones. <p>D – Personas y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Celebraciones, costumbres y tradiciones. 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE2	Criterios de evaluación	2.1 2.4 2.6
Contenidos	<p>A – El entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. - Nociones espaciales básicas. <p>B – Experimentación en el entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas de ensayo-error 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE2 CE3 CE5	Criterios de evaluación	2.2 3.4 3.7 5.6
Contenidos.	<p>C - Comunicación verbal oral.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verbalización de la secuencia de acciones. <p>D – Aproximación al lenguaje escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Otros códigos de representación gráfica. <p>G – Lenguaje y expresión plásticos y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. <p>H – Lenguaje y expresión corporal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo. 		
Producto final			
<p>“Nos convertimos en romanos”, cada grupo de alumnos representará frente al resto algo de lo que se ha aprendido en las clases mostrándolo y explicándolo. Se grabará como si estuviésemos en un teatro romano para el video de YouTube.</p>			

Tabla 4.3. E.P. Unidad didáctica 3

UD4: VIKINGOS			
N.º de sesiones: 8		Fecha: 26 noviembre – 19 diciembre 2025	
Situación de aprendizaje			
<p>Para iniciar la unidad, el alumnado encontrará en el aula una sorpresa: el suelo estará decorado como si fuera el mar y, en el centro, aparecerá un pequeño “barco vikingo” (hecho con cartón o materiales reciclados) junto a un casco con cuernos y una botella con un mensaje en su interior. Al abrirla en asamblea, descubrirán un mensaje dirigido a los “pequeños viajeros” en el que se les pide ayuda para convertirse en auténticos vikingos y emprender una gran aventura por el mar. El docente explicará que han viajado a la época de los vikingos, exploradores que navegaban en sus barcos en busca de nuevos lugares. A partir de imágenes de drakkars, mapas y aldeas vikingas, se iniciará una conversación guiada con preguntas como: ¿Cómo viajaban los vikingos? ¿Dónde vivían? ¿Qué llevaban en sus barcos?</p>			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la cooperación, la participación activa y la gestión de emociones mediante dinámicas grupales. • Conocer aspectos básicos de la cultura vikinga. • Explorar y comprender nociones básicas relacionadas con el entorno, el espacio y la orientación. 		
Objetivos de la programación	6,8,9,12	Objetivos de etapa	c, d, e, i
Competencias clave	STEM, CD, CPSAA, CCr, CCu		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE2	Criterios de evaluación.	1.4 2.2
Contenidos	<p>A – El cuerpo y el control del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera. <p>B – Desarrollo y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de ayuda y colaboración. - 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE1 CE2	Criterios de evaluación	1.1 1.3 2.2
Contenidos	<p>A – El entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. - Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas. - Nociones espaciales básicas. - 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE1 CE5	Criterios de evaluación	1.4 5.3 5.4
Contenidos.	<p>A – Intención e interacción comunicativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Convenciones sociales de intercambio lingüístico. <p>D – Aproximación al lenguaje escrito.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textos escritos en diferentes soportes. - Aproximación al código escrito. <p>E – Aproximación a la educación literaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. 		
Producto final			
<p>Crearán un video estilo “draw my life” cada alumno tendrá un dibujo asociado que deberá realizar y luego la profesora montará el video con la voz de cada alumno superpuesta para contar como eran los vikingos.</p>			

Tabla 4.4. E.P. Unidad didáctica 4.

UD5: LOS MAYAS			
N.º de sesiones: 6			
Fecha: 8 enero – 28 enero 2026			
Situación de aprendizaje			
Para iniciar la unidad, el alumnado encuentra en la maleta viajera una ruleta del calendario maya incompleta, junto a un código QR con un vídeo en el que un investigador pide ayuda para recuperar sus piezas perdidas. A partir de este reto, los niños y niñas se adentran en la selva maya, descubriendo sus elementos y recuperando, mediante distintas actividades, las piezas necesarias hasta reconstruir el calendario de forma cooperativa.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar todas las piezas participando en las actividades de forma activa. • Conocer la cultura Maya. • Desarrollar la confianza en uno mismo. 		
Objetivos de la programación	2, 4, 7, 9, 12	Objetivos de etapa	a, d, g,h
Competencias clave	CPSAA, STEM, CCr, CP, CCL		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE2 CE4	Criterios de evaluación.	1.1 2.2 4.2
Contenidos	A – El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE1 CE2 CE3	Criterios de evaluación	1.1 1.4 2.5 3.1
Contenidos	A – El entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Cualidades o atributos de los objetos. - Situaciones en que se hace necesario medir. - El tiempo y su organización B – Experimentación en el entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la investigación en el entorno. C – Indagación en el medio físico y natural <ul style="list-style-type: none"> - Cuidado y protección de los animales. 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE1 CE4 CE5	Criterios de evaluación	1.3 3.1 4.2 5.5
Contenidos.	D – Aproximación al lenguaje escrito <ul style="list-style-type: none"> - Otros códigos de representación gráfica. - Iniciación a estrategias de búsqueda de información. F - Lenguaje y expresión musical. <ul style="list-style-type: none"> - Propuestas musicales en distintos formatos. H – Lenguaje y expresión corporal. <ul style="list-style-type: none"> - Interés e iniciativa en participar en danzas. J – Lengua Extranjera. <ul style="list-style-type: none"> - Aproximación a la lengua extranjera. 		
Producto final			
El vídeo se plantea como un pequeño informativo en el que el alumnado actúa como periodistas que anuncian que el calendario maya se había perdido. A lo largo del reportaje, explican brevemente cómo, gracias a las actividades realizadas, han conseguido encontrar las piezas y reconstruirlo hasta completarlo.			

Tabla 4.5. E.P. Unidad didáctica 5.

UD6: EL IMPERIO INCA			
N.º de sesiones: 7		Fecha: 29 enero – 17 febrero 2026	
Situación de aprendizaje			
Para iniciar la unidad, el alumnado encontrará una noticia en la asamblea: “Se cierra Machu Picchu: ha desaparecido una piedra muy importante del Imperio Inca”. A partir de ella, se generará curiosidad y se presentará Machu Picchu como una antigua ciudad inca en las montañas. El alumnado asumirá la misión de convertirse en exploradores para recuperar la piedra perdida. A lo largo de la unidad, descubrirán cómo vivían los incas mediante juegos, retos y actividades, hasta resolver el misterio y reabrir simbólicamente la ciudad.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el trabajo en equipo y cooperación para superar un reto común. • Descubrir que ha pasado con la pieza perdida, explorando e investigando el Imperio Maya. • Valorar y respetar otras culturas y formas de vida, reconociendo la importancia del patrimonio histórico como Machu Picchu. 		
Objetivos de la programación	3, 5, 11, 12	Objetivos de etapa	a, e, f, i
Competencias clave	CPSAA, CC, CCr, CCu, STEM, CCL		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE4	Criterios de evaluación	4.1 4.3
Contenidos	A – El cuerpo y el control de este. <ul style="list-style-type: none"> - Identificación y respeto de las diferencias. D – Personas y emociones. <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales. - La amistad como elemento protector. 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE1 CE2	Criterios de evaluación	1.4 2.5
Contenidos	A – El entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. - Situaciones en las que se hace necesario medir. B – Experimentación en el entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos. - Procesos y resultados. 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE2 CE3 CE5	Criterios de evaluación	2.1 2.2 3.5 5.5
Contenidos	A – Intención e interacción comunicativa <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación interpersonal. F – Lenguaje y expresión musical. <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades sonoras. - Intención expresiva en las producciones musicales. G – Lenguaje y expresión plástica y visual. <ul style="list-style-type: none"> - Manifestaciones plásticas variadas. 		
Producto final			
Para recuperar la pieza perdida, los alumnos crean una canción con ayuda de la profesora para el video de YouTube, en la canción se contarán todas las actividades que hemos tenido que realizar para conseguir la pieza de Machu Picchu.			

Tabla 4.6. E.P. Unidad didáctica 6.

UD7: IMPERIO AZTECA			
N.º de sesiones: 7		Fecha: 18 febrero – 6 marzo 2026	
Situación de aprendizaje			
Al abrir la maleta viajera, el alumnado descubre una carta antigua en la que se cuenta la historia de un niño azteca que ha perdido la memoria y necesita ayuda para recuperarla. A partir de este momento, los alumnos asumirán la misión de investigar sobre la cultura azteca para ayudarle a recordar quién es y cómo vivía su pueblo.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer algunas características básicas del Imperio Azteca. • Identificar diferencias entre la vida en la antigüedad y en la actualidad. • Fomentar el respeto y el interés por otras culturas. 		
Objetivos de la programación	1, 10, 11, 12	Objetivos de etapa	b, e, g, i
Competencias clave	STEM, CPSAA, CCr, CCu		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE3 CE4	Criterios de evaluación.	3.1 4.2
Contenidos	A – El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - El juego espontaneo y dirigido como actividad placentera. C – Hábitos de vida saludable. <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos y prácticas responsables. - Identificación de situaciones peligrosos y prevención de accidentes. D – Personas y emociones. <ul style="list-style-type: none"> - Celebraciones, costumbres y tradiciones. 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE1 CE3	Criterios de evaluación	1.6 3.4
Contenidos	A – El entorno. <ul style="list-style-type: none"> - El tiempo y su organización. - Aproximación a los principales hechos del pasado. 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE2 CE3 CE4 CE5	Criterios de evaluación	2.1 3.2 4.4 5.3 5.4
Contenidos.	C – Comunicación verbal oral. <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas. D – Aproximación al lenguaje escrito. <ul style="list-style-type: none"> - Textos escritos en diferentes soportes. - Intención comunicativa. E – Aproximación a la educación literaria. <ul style="list-style-type: none"> - Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios. 		
Producto final			
El alumnado creará un cuento sobre un niño azteca en el que reflejará lo aprendido sobre su cultura, y posteriormente se grabará para el canal de YouTube del aula.			

Tabla 4.6. E.P. Unidad didáctica 6.

UD8: LOS HADZABE			
N.º de sesiones: 7		Fecha: 9 marzo – 26 marzo 2026	
Situación de aprendizaje			
El reto comenzará recibiendo un correo que contiene un video que nos envía una detective pidiéndonos ayuda. Se encuentra en Tanzania y ha encontrado un poblado desierto y por el suelo hay arcos y flechas (Que son mostradas por fotos en el video). Nos pide ayuda para encontrar a la tribu perdida y la razón por la que no están ahí. Nos dice que según vaya averiguando cosas nos irá mandando pistas para encontrarlo.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y describir características básicas de la vida en Tanzania. Participar en actividades de expresión artística y corporal. Comunicar de forma oral lo aprendido. 		
Objetivos de la programación	1, 4, 11, 12	Objetivos de etapa	b, d , e , f
Competencias clave	CPSAA, CC, STEM, CCr, CCu		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE2 CE3	Criterios de evaluación.	2.2 3.1
Contenidos	B – Desarrollo y emociones. <ul style="list-style-type: none"> Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo. Aceptación de errores y correcciones. C – Hábitos de vida. <ul style="list-style-type: none"> Rutinas: planificación de las acciones para resolver una tarea. D – Personas y emociones. <ul style="list-style-type: none"> Formulas de cortesía y relación social. Grupos de pertenencia. 		
Area II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE2 CE3	Criterios de evaluación	2.3 2.6 3.3 3.4
Contenidos	A – El entorno. <ul style="list-style-type: none"> Aproximación a los principales hechos del pasado. Indagación sobre el paso del tiempo. B – Experimentación en el entorno. <ul style="list-style-type: none"> Pautas para la investigación en el entorno. Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE1 CE3 CE4	Criterios de evaluación	1.2 1.4 3.1 4.1
Contenidos.	A – Intención e interacción comunicativa. <ul style="list-style-type: none"> Repertorio comunicativo y elementos de la comunicación. Convenciones sociales del intercambio lingüístico. D – Aproximación al lenguaje escrito. <ul style="list-style-type: none"> Otros códigos de representación gráfica. Iniciación a estrategias de búsqueda de información. G – Lenguaje y expresión plásticos y visuales. Materiales, elementos, técnicas y procedimientos		
Producto final			
El producto final será una representación teatral de esta tribu, y de sus costumbres, de su forma de vida y de su aspecto. Se hará un video de la representación y será enviada al detective. Finalmente, el detective nos enviará una carta de agradecimiento, habiendo conseguido encontrar a la tribu y sabiendo más acerca de ella gracias a nuestra investigación. Nos enviará una moneda de oro única a cada uno.			

Tabla 4.8. E.P. Unidad didáctica 8.

UD9: SUMERIA			
N.º de sesiones: 6		Fecha: 7 abril – 23 abril 2026	
Situación de aprendizaje			
Al abrir la maleta viajera, el alumnado encuentra un pergamino con extraños símbolos que no logran comprender. La docente presenta una pequeña “leyenda” que permite descifrar la escritura cuneiforme y, entre todos, van descubriendo letra a letra el mensaje oculto: “Bienvenidos a Sumeria”. A partir de este hallazgo, se despierta la curiosidad del grupo y se propone al alumnado investigar en casa, junto a sus familias, qué era Sumeria, para compartirlo al día siguiente en el aula.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar la importancia de las normas para la convivencia • Conocer y comprender aspectos básicos de la civilización sumeria. • Desarrollar habilidades de expresión oral y comunicación al asumir el papel de periodistas. 		
Objetivos de la programación	2, 4, 5, 11.	Objetivos de etapa	b, c, f, j
Competencias clave	CCL, CC, CCr, CCu		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE3	Criterios de evaluación.	1.1 4.3
Contenidos	A – El cuerpo y el control de este. <ul style="list-style-type: none"> - El movimiento D – Personas y emociones. <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales. 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE1 CE2	Criterios de evaluación	1.3 2.3 2.4
Contenidos	B – Experimentación en el entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas de investigación. - Estrategias para proponer soluciones. 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE1 CE3	Criterios de evaluación	1.2 1.4 3.1 3.4
Contenidos.	A – Intención e interacción comunicativa. <ul style="list-style-type: none"> - Repertorio comunicativo. C – Comunicación verbal oral. <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas. - Intención comunicativa de los mensajes. G – Lenguaje y expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> - Manifestaciones plásticas variadas. 		
Producto final			
El vídeo se planteará como un pequeño informativo en el que el alumnado se convierte en periodistas que informan desde Sumeria. A lo largo del vídeo, diferentes alumnos presentarán noticias sobre la vida en esta civilización, mostrando sus construcciones, la escritura cuneiforme o sus inventos.			

Tabla 4.9. E.P. Unidad didáctica 9.

UD10: LOS FENICIOS			
N.º de sesiones: 6		Fecha: 24 abril – 12 mayo 2026	
Situación de aprendizaje			
Para iniciar la unidad, el alumnado encontrará en el aula la maleta viajera acompañada de una red de pescador, conchas y un pequeño barco de madera. En su interior habrá un pergamino con un mensaje dirigido a los “pequeños viajeros” en el que se les propone una misión: ayudar a unos comerciantes fenicios que han perdido su ruta por el mar y necesitan volver a sus ciudades. Cada vez que los alumnos aprendan algo de los fenicios se irán encontrando trozos de mapa que les conducirá a su hogar.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer de forma global algunas características de la civilización fenicia. • Participar en la resolución de retos de manera cooperativa. • Desarrollar actitudes de respeto hacia el medio marino y el cuidado del entorno. 		
Objetivos de la programación	1, 5, 7, 9	Objetivos de etapa	a, e, g, i
Competencias clave	CCL, CPSAA, CC, CCr		
Area I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE3	Criterios de evaluación	1.2 3.1
Contenidos	B – Desarrollo y emociones. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo. C – Hábitos de vida saludable para el cuidado del entorno. - Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente.		
Area II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE1 CE2 CE3	Criterios de evaluación	1.5 2.3 3.1
Contenidos	A – El entorno. - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. B – Experimentación en el entorno. - Estrategias y técnicas de investigación. C – Indagación en el medio físico y natural. - Influencia de las acciones de las personas. - Cuidado y protección de los animales.		
Area III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE1 CE3	Criterios de evaluación	1.1 3.3 3.4
Contenidos.	A – Intención e interacción comunicativa. - El uso del lenguaje para decir la verdad, las mentiras y sus efectos. C – Comunicación verbal oral. - Discriminación auditiva y conciencia fonológica. G – Lenguaje y expresión plásticos y visuales. - Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas.		
Producto final			
El vídeo se planteará como un concurso tipo “Pasapalabra fenicio”, en el que el alumnado se convierte en participantes de un juego con un rosco de palabras, imágenes y sonidos relacionadas con esta civilización. Cuando se complete el rosco los fenicios conseguirán el mapa al completo.			

Tabla 4.10. E.P. Unidad didáctica 10.

UD11: CHINA ANTIGUA			
N.º de sesiones: 7		Fecha: 13 mayo – 29 mayo 2026	
Situación de aprendizaje			
El alumnado recibe una carta en la maleta viajera en la que se les pide ayuda para organizar el baile del Año Nuevo Chino. En ella se indica que deberán prepararse porque habrá que comer con palillos, participar con un gran dragón, vestir ropa tradicional, decorar con una gran muralla y bailar una canción típica. Ante este reto, el alumnado se da cuenta de que necesita conocer mejor esta cultura, por lo que se inicia una pequeña investigación guiada sobre el Año Nuevo Chino a través de imágenes, vídeos y preguntas, despertando su curiosidad y motivación para la unidad.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer de forma global aspectos básicos de la cultura de la China antigua. • Desarrollar la motricidad fina, la creatividad y la expresión corporal. • Valorar y respetar otras culturas y tradiciones. 		
Objetivos de la programación	2,7,11,12	Objetivos de etapa	a, b, d, i
Competencias clave	STEM, CPSAA, CCr, CCu		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE4	Criterios de evaluación	1.3 4.5
Contenidos	A – El cuerpo y el control de este. <ul style="list-style-type: none"> - Los sentidos, sus funciones y la estimulación de estos. D – Personas y emociones. <ul style="list-style-type: none"> - Celebraciones, costumbres y tradiciones. 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE1	Criterios de evaluación	1.1
Contenidos	A – El entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. B – Experimentación en el entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la investigación en el entorno. 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE2 CE3 CE4	Criterios de evaluación	2.2 3.5 4.3
Contenidos.	D – Aproximación al lenguaje escrito. <ul style="list-style-type: none"> - Textos escritos en diferentes soportes. E – Aproximación a la educación literaria. <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la biblioteca como fuente de información. F – Lenguaje y expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> - Materiales, elementos, técnicas y procedimientos. H – Lenguaje y expresión corporal. <ul style="list-style-type: none"> - Interés en participar en danzas. 		
Producto final			
El producto final consistirá en la organización de la gran fiesta del Año Nuevo Chino, en la que el alumnado participará en diferentes actividades como el baile del dragón, la ambientación del aula y la recreación de elementos tradicionales. Se invitará a las familias a asistir y, además, se realizará la grabación del evento para el canal de YouTube del aula.			

Tabla 4.11. E.P. Unidad didáctica 11.

UD12: IMPERIO ISLÁMICO			
N.º de sesiones: 7		Fecha: 1 junio – 19 junio 2026	
Situación de aprendizaje			
El alumnado recibe en la maleta viajera un pergamino misterioso acompañado de objetos como un pequeño mapa, telas decoradas y una “llave antigua”. En el mensaje, un personaje viajero procedente de Al-Ándalus les pide ayuda para contar al mundo cómo era la vida en el Imperio Islámico, ya que muchas personas lo han olvidado.			
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en hábitos de alimentación saludable y diversidad cultural. • Promover actitudes de respeto y valoración hacia otras culturas. • Conocer aspectos básicos de la vida en el Imperio Islámico. 		
Objetivos de la programación	3, 6, 8, 12	Objetivos de etapa	b, d, g, j
Competencias clave	CCL, CD, CPSAA, CCu		
Área I: Crecimiento en armonía			
Competencias Específicas	CE1 CE2	Criterios de evaluación.	1.4 2.2
Contenidos	A - El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - Autonomía en la realización de tareas B – Desarrollo y emociones. <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de ayuda y colaboración. D – Personas y emociones. <ul style="list-style-type: none"> - Grupos de pertenencia. - Celebraciones, costumbres y tradiciones. 		
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno			
Competencias Específicas	CE2 CE3	Criterios de evaluación	2.6 3.4
Contenidos	A – El entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Aproximación a los principales hechos del pasado. B – Experimentación en el entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos. - Procesos y resultados. 		
Área III: Comunicación y representación de la realidad.			
Competencias Específicas	CE1 CE3	Criterios de evaluación	1.2 1.4 3.1 3.3 3.5
Contenidos.	C – Comunicación verbal oral. <ul style="list-style-type: none"> - Textos orales formales e informales. - Intención comunicativa de los mensajes. F – Lenguaje y expresión musical. <ul style="list-style-type: none"> - Intención expresiva en las producciones musicales. I – Alfabetización digital. <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones y herramientas con distintos fines. 		
Producto final			
Para cerrar el blog de YouTube, el alumnado realizará un programa de radio final en el que compartirán lo aprendido sobre el islam y las culturas trabajadas, destacando lo que más les ha sorprendido y gustado. Como despedida, cerrarán el canal recordando su viaje como “pequeños viajeros”.			

Tabla 4.12. E.P. Unidad didáctica 12.

METODOLOGÍA:

La presente propuesta didáctica se fundamenta en una metodología activa, participativa y experiencial, en la que el alumnado se convierte en protagonista de su propio aprendizaje. Este enfoque se alinea con las teorías constructivistas del aprendizaje defendidas por autores como Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes sostienen que el conocimiento se construye a través de la interacción con el entorno y con los demás.

A lo largo de las diferentes unidades didácticas, el proceso de enseñanza-aprendizaje se organiza en torno a un proyecto globalizador en el que los niños asumen el rol de “pequeños viajeros y creadores de contenido”, construyendo conocimiento mediante la exploración de distintas civilizaciones. Este planteamiento conecta con el aprendizaje significativo de David Ausubel, ya que se parte de los conocimientos previos del alumnado para integrar nuevos aprendizajes de manera coherente.

Como elemento motivador, se utiliza la *maleta viajera*, que introduce cada nueva civilización mediante retos o situaciones problemáticas. Este recurso favorece la implicación emocional y la curiosidad, aspectos clave en el aprendizaje según Jerome Bruner.

Aprendizaje basado en Proyectos (ABP)

La metodología se estructura a través del Aprendizaje Basado en Proyectos, organizando cada unidad en tres fases: motivación, desarrollo y cierre. En ellas, el alumnado investiga, experimenta, crea y comunica lo aprendido mediante productos finales como vídeos, dramatizaciones o representaciones.

El ABP se fundamenta en las ideas de John Dewey, quien defendía el aprendizaje a través de la experiencia, y ha sido desarrollado en el ámbito educativo actual por autores como William Kilpatrick.

Este enfoque favorece:

- La investigación guiada.
- La resolución de retos.
- La transferencia del aprendizaje a contextos reales

Trabajo por rincones

El trabajo por rincones se emplea como estrategia organizativa que permite atender a la diversidad del aula y favorecer la autonomía del alumnado. A través de distintos espacios (arte, juego simbólico, construcción, experimentación o lenguaje), los niños realizan actividades variadas relacionadas con la civilización trabajada.

Esta organización facilita la participación, la toma de decisiones y el aprendizaje a diferentes ritmos, promoviendo además la responsabilidad individual y colectiva.

Este tipo de organización se apoya en las aportaciones de María Montessori, quien defendía la importancia de un ambiente preparado y del aprendizaje autónomo.

Aprendizaje a través del juego

El juego constituye el eje central de la práctica educativa, especialmente mediante el juego simbólico y las dramatizaciones. A través de la recreación de situaciones propias de cada cultura (mercados, aldeas, celebraciones), el alumnado comprende los contenidos de forma vivencial y significativa.

El carácter lúdico de las actividades favorece la motivación, la implicación y el aprendizaje natural.

El valor educativo del juego ha sido ampliamente estudiado por Friedrich Fröbel, creador del concepto de jardín de infancia, y por Lev Vygotsky, quien destacaba el papel del juego en el desarrollo cognitivo y social.

Aprendizaje cooperativo

Se fomenta el aprendizaje cooperativo mediante actividades grupales en las que el alumnado trabaja de forma conjunta para alcanzar objetivos comunes, como la elaboración de murales, representaciones o vídeos.

Este enfoque promueve habilidades sociales como la comunicación, el respeto, la escucha activa y la resolución de conflictos, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado.

Aprendizaje por descubrimiento y experimentación

La propuesta metodológica potencia el aprendizaje por descubrimiento, favoreciendo que el alumnado explore, investigue y construya su propio conocimiento a través de la experimentación directa.

Las actividades manipulativas, la observación y la formulación de preguntas permiten desarrollar la curiosidad y el pensamiento crítico desde edades tempranas.

Este enfoque se sustenta en las aportaciones de Jerome Bruner, quien defendía que el aprendizaje es más significativo cuando el alumno descubre por sí mismo los contenidos.

En definitiva, la metodología propuesta favorece un aprendizaje activo, significativo y contextualizado, en el que el alumnado construye su conocimiento a través de la experiencia, el juego y la interacción con los demás. Este enfoque permite no solo la adquisición de contenidos, sino también el desarrollo de competencias clave, habilidades sociales y capacidades comunicativas, en coherencia con los principios pedagógicos establecidos en la normativa vigente. Asimismo, se promueve una educación inclusiva, motivadora y adaptada a las características del alumnado, garantizando su participación y protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

RECURSOS:

Los recursos didácticos constituyen un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilitan la comprensión de los contenidos y favorecen la participación activa del alumnado. En la presente propuesta, se seleccionan de manera intencional y coherente con la metodología activa planteada, atendiendo a las características del alumnado de Educación Infantil y a sus intereses. Se emplearán recursos variados, tanto materiales como digitales y espaciales, que permitirán enriquecer las experiencias de aprendizaje, fomentar la motivación y favorecer la construcción de conocimientos de forma significativa. Asimismo, estos recursos se integran dentro del proyecto global de

creación de contenido audiovisual, contribuyendo al desarrollo de competencias y a la consecución de los objetivos propuestos.

RECURSOS PERSONALES	Personal docente	Tutora Orientadora PT/AL Especialista en inglés. Especialista en psicomotricidad. Apoyo.
	Personal no docente	Familias Alumnos
RECURSOS MATERIALES	Básicos o escolares	Papeles, pinturas, lápices, tijeras, pegatinas. Plastilina, arcilla. Cartulina ...
	Digitales e informáticos	Pizarra digital, ordenador, cámara de YouTube, altavoces...
	Didácticos	Juguetes, regletas, construcciones, puzles, instrumentos, equipamiento de psicomotricidad...
RECURSOS ESPACIALES	En el centro	Aula, patio, aula de psicomotricidad, comedor, huerto, biblioteca.

Tabla 5. Recursos. E.P

EVALUACIÓN:

La evaluación constituye un elemento fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Infantil, con un carácter global, continuo y formativo. En esta propuesta didáctica se orienta a valorar tanto la adquisición de contenidos como el desarrollo de competencias, habilidades y actitudes del alumnado, en coherencia con la metodología activa planteada. Este enfoque se fundamenta en la evaluación formativa, entendida como un proceso que permite recoger información sobre el progreso del alumnado y ajustar la intervención educativa (Bloom, 1969), integrándose de manera natural en situaciones reales de aprendizaje y favoreciendo la atención a la diversidad.

¿Qué se evaluará?

La evaluación de la presente unidad didáctica se centrará en valorar de manera global el proceso de aprendizaje del alumnado, atendiendo no solo a la adquisición de contenidos, sino también al desarrollo de competencias,

habilidades y actitudes, en coherencia con el carácter integrador propio de la etapa de Educación Infantil y con lo establecido en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, por el que se regula la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid.

En primer lugar, se evaluarán los aprendizajes relacionados con el contenido, comprobando el grado en que el alumnado es capaz de reconocer y comprender aspectos básicos de la civilización trabajada, tales como su forma de vida, vestimenta, costumbres o tradiciones. Asimismo, se valorará la identificación de elementos culturales característicos, como construcciones, objetos o prácticas propias, así como la capacidad de establecer diferencias sencillas entre distintas culturas, favoreciendo una visión más amplia y respetuosa del mundo.

En segundo lugar, se tendrán en cuenta las competencias y habilidades desarrolladas a lo largo de la unidad. En este sentido, se observará la capacidad del alumnado para expresarse oralmente, especialmente durante la realización del producto final (vídeo, dramatización o exposición), así como su creatividad en la elaboración de materiales y en la participación en las actividades propuestas. Del mismo modo, se valorará el trabajo en equipo, atendiendo a la cooperación, la interacción con los iguales y la contribución al logro de objetivos comunes. También se considerará el grado de autonomía mostrado por el alumnado en la realización de tareas, la toma de decisiones y la participación en los diferentes rincones de aprendizaje.

Por último, se evaluarán las actitudes y valores manifestados durante el desarrollo de la unidad, tales como el interés y la curiosidad por conocer otras culturas, el respeto hacia la diversidad cultural y la implicación activa en las actividades propuestas. Estos aspectos resultan fundamentales en la etapa de Educación Infantil, ya que, tal y como recoge el citado decreto, la evaluación debe atender al desarrollo integral del alumnado en todas sus dimensiones.

En definitiva, la evaluación se orienta a obtener una visión global del progreso del alumnado, integrando conocimientos, habilidades y actitudes, y poniendo el foco en el proceso de aprendizaje más que en el resultado final.

¿Cómo se evaluará?

La evaluación de la presente unidad didáctica se llevará a cabo mediante una combinación de técnicas e instrumentos que permiten recoger información de manera sistemática, continua y contextualizada, en coherencia con el carácter global y formativo de la etapa de Educación Infantil, tal y como establece el Decreto 36/2022.

En primer lugar, la observación directa y sistemática constituirá la principal técnica de evaluación. Esta se desarrollará a lo largo de todas las sesiones, especialmente durante las actividades de juego, trabajo por rincones, dramatizaciones y dinámicas grupales. A través de la observación, el docente podrá recoger información relevante sobre el proceso de aprendizaje del alumnado en situaciones reales, valorando tanto los avances como las dificultades, y ajustando la intervención educativa en consecuencia.

Como complemento a la observación, se emplearán rúbricas sencillas, adaptadas a la etapa, que permitirán valorar aspectos como la participación, el trabajo en equipo, la creatividad y la expresión oral, especialmente en relación con el producto final. Estas rúbricas incluirán indicadores claros y observables, tales como la participación activa en las actividades, la colaboración con los compañeros o la capacidad de expresar ideas de forma comprensible, facilitando así una evaluación más objetiva y estructurada.

Asimismo, se utilizarán listas de control para registrar de forma concreta la adquisición de determinados aprendizajes. A través de estas, se podrá comprobar si el alumnado reconoce elementos básicos de la civilización trabajada, participa en las actividades propuestas o utiliza vocabulario específico, permitiendo un seguimiento individualizado del progreso.

Un elemento clave en la evaluación será el producto final de la unidad, consistente en la creación de un vídeo al estilo de un canal de YouTube. Este producto no solo permitirá valorar el resultado final, sino también todo el proceso de elaboración, incluyendo la participación, la cooperación y la implicación del alumnado. De este modo, el vídeo actúa como una evidencia global del aprendizaje, integrando conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas a lo largo de la unidad.

Por último, se incorporará la autoevaluación del alumnado, adaptada a la etapa mediante herramientas visuales y accesibles, como el uso de caritas o preguntas sencillas. Este recurso favorece la toma de conciencia sobre el propio aprendizaje y promueve la reflexión desde edades tempranas.

En conjunto, estos instrumentos permiten llevar a cabo una evaluación variada, flexible y ajustada a las características del alumnado, garantizando una valoración integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como instrumento complementario, se empleará una lista de control que permitirá registrar de manera sencilla y sistemática el grado de adquisición de los aprendizajes por parte del alumnado, facilitando el seguimiento individualizado y la toma de decisiones pedagógicas.

INDICADORES	SÍ ✓	EN PROCESO ●	NO X
Reconoce elementos básicos de la civilización trabajada (vestimenta, costumbres, vivienda...).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica objetos o símbolos característicos (templos, mercados, herramientas...).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participa activamente en las actividades propuestas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestra interés y curiosidad por la civilización trabajada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se expresa oralmente para comunicar lo aprendido.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Colabora con sus compañeros en actividades grupales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Respeto turnos y normas durante las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participa en la creación del vídeo final.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliza vocabulario básico relacionado con la unidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Realiza tareas con autonomía en los rincones de trabajo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tabla 6. Checklist de ejemplo. E.P.

¿Cuándo se evaluará?

La evaluación en la presente unidad didáctica se concibe como un proceso continuo que se desarrolla a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, diferenciando tres momentos clave: inicial, continua y final, en coherencia con el carácter formativo de la evaluación en Educación Infantil, tal y como establece el Decreto 36/2022.

En primer lugar, se realizará una evaluación inicial, con el objetivo de conocer los conocimientos previos, intereses y experiencias del alumnado en relación con la civilización que se va a trabajar. Esta se llevará a cabo principalmente a través de la asamblea inicial, mediante preguntas abiertas, diálogo y actividades motivadoras que permitan identificar qué saben los niños y desde dónde parten, facilitando así la adaptación de la intervención educativa a sus necesidades.

En segundo lugar, se desarrollará una evaluación continua, que constituye el eje principal del proceso evaluador. Esta tendrá lugar a lo largo de todas las sesiones, mediante la observación directa durante los diferentes momentos de la jornada (rincones, juegos, actividades dirigidas, dramatizaciones, etc.). La evaluación será continua y formativa, permitiendo ajustar la intervención educativa en función del progreso del alumnado, así como detectar posibles dificultades y atender a la diversidad de ritmos de aprendizaje.

Por último, se llevará a cabo una evaluación final, orientada a valorar el grado de consecución de los aprendizajes al finalizar la unidad didáctica. Esta se concretará en el análisis del producto final (vídeo), así como en actividades de cierre como la asamblea de reflexión, en la que el alumnado podrá expresar lo aprendido, compartir experiencias y tomar conciencia de su propio proceso de aprendizaje.

En conjunto, estos tres momentos permiten obtener una visión global y coherente del desarrollo del alumnado, favoreciendo una evaluación ajustada, flexible y centrada en el proceso.

¿Quién evaluará?

La evaluación de la presente unidad didáctica se plantea como un proceso compartido en el que intervienen distintos agentes, favoreciendo una visión más completa y participativa del aprendizaje del alumnado.

En primer lugar, el docente actúa como principal agente evaluador, siendo el encargado de observar, registrar y analizar el progreso del alumnado a lo largo de toda la unidad. A través de la observación directa y del uso de instrumentos como rúbricas y listas de control, el docente recoge información relevante que le permite ajustar la intervención educativa y dar respuesta a las necesidades individuales del grupo.

En segundo lugar, se promueve la participación del alumnado en su propio proceso de evaluación, mediante estrategias de autoevaluación adaptadas a la etapa de Educación Infantil. A través de herramientas sencillas, como el uso de caritas o preguntas guiadas (“¿Me ha gustado?”, “¿He participado?”), los niños y niñas comienzan a tomar conciencia de su aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de la autonomía y la autorregulación.

Asimismo, se incorpora la evaluación compartida, mediante momentos de reflexión grupal, especialmente tras la realización del producto final. A través de asambleas o diálogos en gran grupo, el alumnado puede expresar lo que ha aprendido, valorar el trabajo realizado y escuchar a sus compañeros, promoviendo habilidades comunicativas, el respeto y la escucha activa.

Por último, se contempla la participación de las familias como agentes colaboradores en el proceso evaluador, especialmente a través de la visualización del producto final (vídeo). Este recurso permite acercar el aprendizaje al entorno familiar y recoger un feedback informal que contribuye a reforzar la motivación del alumnado y a consolidar el vínculo entre escuela y familia.

En conjunto, esta evaluación compartida favorece una visión más rica y completa del proceso educativo, implicando a todos los agentes en el desarrollo integral del alumnado.

Autoevaluación docente

La autoevaluación docente constituye un elemento clave para la mejora continua de la práctica educativa, permitiendo al profesorado reflexionar sobre su intervención y tomar decisiones fundamentadas para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque se apoya en la idea del profesional reflexivo, propuesta por Schön (1983), quien destaca la importancia de analizar la propia práctica para mejorarla de manera constante.

Asimismo, esta perspectiva queda respaldada por la normativa vigente, ya que el Decreto 36/2022, de 8 de junio, establece la importancia de que el profesorado evalúe su propia práctica educativa como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta misma línea, la Orden 460/2023, que regula aspectos de organización, funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la Educación Infantil, recoge de manera más específica la necesidad de dicha reflexión, incluyendo una serie de criterios orientativos para la autoevaluación docente, lo que pone de manifiesto la relevancia de este proceso dentro del marco educativo actual.

En esta propuesta didáctica, el docente evaluará tanto el desarrollo de las actividades como los resultados obtenidos, identificando los aspectos que han favorecido el aprendizaje del alumnado, así como aquellos que requieren mejora. Se tendrán en cuenta elementos como la adecuación de la metodología, la organización de las sesiones, la motivación generada, la atención a la diversidad y la eficacia de los instrumentos de evaluación utilizados.

A continuación, se presenta una tabla de criterios de autoevaluación docente adaptada a partir de la Orden 460/2023, que permite analizar de manera estructurada los distintos ámbitos de la práctica educativa.

ÁMBITO	INDICADORES	CONSEGUIDO	EN PROCESO	NO CONSEGUIDO
Planificación	La programación se ajusta al currículo y a la normativa vigente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Los objetivos, contenidos y actividades están bien definidos y relacionados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Metodología	Se utilizan metodologías activas y motivadoras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se promueve la participación activa del alumnado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÁMBITO	INDICADORES	CONSEGUIDO	EN PROCESO	NO CONSEGUIDO
Atención a la diversidad	Se adaptan las actividades a los diferentes ritmos de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se aplican medidas inclusivas (DUA, apoyos, flexibilización).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clima de aula	Se favorece un ambiente de respeto, confianza y colaboración.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se gestionan adecuadamente los conflictos y normas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Evaluación	Se emplean instrumentos variados (rúbricas, observación, checklist...).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	La evaluación permite ajustar la práctica docente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Resultados	El alumnado progresa en sus aprendizajes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se alcanzan los objetivos propuestos en la unidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reflexión docente	Se identifican fortalezas de la práctica educativa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se plantean propuestas de mejora para futuras intervenciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tabla 7. Autoevaluación docente. E.P.

En definitiva, la autoevaluación docente permite al profesorado adoptar una actitud crítica y reflexiva sobre su práctica, favoreciendo la mejora continua y la calidad del proceso educativo, en coherencia con una enseñanza innovadora y centrada en el alumnado.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

La atención a la diversidad constituye un principio fundamental del sistema educativo español, orientado a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado. En este sentido, la Ley Orgánica 2/2006 de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, establece que las administraciones educativas deben asegurar los recursos necesarios para que todo el alumnado alcance el máximo desarrollo posible de sus capacidades, prestando especial atención a aquellos que presentan necesidades específicas de apoyo educativo.

En el ámbito de la Comunidad de Madrid, el Decreto 36/2022 refuerza este planteamiento, señalando que la intervención educativa debe adaptarse a las características individuales del alumnado, respetando sus ritmos de aprendizaje,

intereses y necesidades, y promoviendo un enfoque inclusivo que favorezca la participación de todos los niños y niñas.

En la actualidad, la diversidad en las aulas es una realidad cada vez más evidente, observándose un incremento en el número de alumnos que presentan necesidades educativas específicas, ya sean de carácter cognitivo, emocional, social o lingüístico. Este contexto exige una respuesta educativa flexible y ajustada, que permita dar cabida a la heterogeneidad del alumnado desde una perspectiva inclusiva, evitando enfoques homogéneos que no respondan a las necesidades reales del aula.

No obstante, en la etapa de Educación Infantil es importante tener en cuenta que muchos de estos alumnos no cuentan aún con un diagnóstico formal, ya que gran parte de las dificultades de aprendizaje o del desarrollo no pueden identificarse con precisión en edades tan tempranas. Por ello, la intervención educativa no debe centrarse únicamente en diagnósticos, sino en la observación continua del alumnado y en la detección temprana de posibles necesidades, permitiendo así una actuación preventiva y ajustada a cada caso.

De este modo, la atención a la diversidad en Educación Infantil se configura como un proceso dinámico y flexible, basado en la adaptación de la enseñanza a las características individuales del alumnado, con el objetivo de garantizar la inclusión, la igualdad de oportunidades y el desarrollo integral de todos los niños y niñas.

Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se presenta como un enfoque pedagógico clave para garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, respondiendo a la diversidad del alumnado desde el propio diseño de la enseñanza. Este modelo, desarrollado por el Center for Applied Special Technology (CAST), propone la eliminación de barreras en el aprendizaje mediante la planificación de propuestas flexibles que permitan a todo el alumnado acceder, participar y progresar en igualdad de condiciones (CAST, 2018).

El DUA se fundamenta en la idea de que no es el alumnado quien debe adaptarse al sistema educativo, sino que es el propio proceso de enseñanza el que debe diseñarse para dar respuesta a la diversidad. En esta programación didáctica, este principio se materializa desde la planificación inicial de las unidades, diseñando actividades abiertas, flexibles y accesibles que permiten distintos niveles de participación y logro.

Este enfoque se articula en torno a tres principios fundamentales: proporcionar múltiples formas de representación, de acción y expresión, y de implicación (CAST, 2018).

En primer lugar, el principio de múltiples formas de representación hace referencia a la necesidad de presentar la información de diferentes maneras para facilitar su comprensión. En la presente programación, este principio se implementa mediante el uso de recursos variados como cuentos, vídeos, imágenes, dramatizaciones, materiales manipulativos y explicaciones orales. Por ejemplo, la introducción de cada civilización a través de la *maleta viajera* permite presentar los contenidos de forma visual, narrativa y experiencial, facilitando el acceso al aprendizaje a todo el alumnado, independientemente de sus capacidades o estilos de aprendizaje.

En segundo lugar, el principio de múltiples formas de acción y expresión implica ofrecer diferentes maneras para que el alumnado pueda demostrar lo que ha aprendido. En esta propuesta, se permite que los niños y niñas expresen sus conocimientos a través de distintos formatos, como la dramatización, la creación de materiales, el juego simbólico o la participación en el vídeo final del “canal de YouTube”. De este modo, no se limita la evaluación a una única forma de expresión, sino que se respetan las diferentes capacidades comunicativas y expresivas del alumnado, favoreciendo una participación más inclusiva (CAST, 2018).

Por último, el principio de múltiples formas de implicación se centra en la motivación y el compromiso del alumnado con el aprendizaje. En esta programación, se promueve la implicación a través de elementos motivadores como la narrativa del viaje por civilizaciones, el uso de retos y misiones, el trabajo cooperativo y la creación de un producto final significativo (vídeo). Además, se

tienen en cuenta los intereses del alumnado, permitiendo cierta flexibilidad en la elección de actividades o roles dentro del grupo, lo que favorece un mayor compromiso y participación activa (CAST, 2018).

Asimismo, el DUA se refleja en la organización del aula y en la propuesta metodológica, mediante el trabajo por rincones, que permite adaptar las actividades a distintos ritmos de aprendizaje, y en el uso del aprendizaje cooperativo, que facilita la ayuda entre iguales y la participación de todo el alumnado. También se contemplan apoyos específicos, como la simplificación de instrucciones, el uso de apoyos visuales o la intervención del profesorado de apoyo (PT y AL), garantizando así la accesibilidad de las actividades.

En definitiva, el Diseño Universal para el Aprendizaje no se plantea como un elemento añadido, sino como un eje vertebrador de la programación didáctica, estando presente en la planificación, desarrollo y evaluación de las actividades. De este modo, se asegura una respuesta educativa inclusiva que permite atender a la diversidad del aula desde el diseño inicial, favoreciendo la participación, el aprendizaje y el desarrollo integral de todo el alumnado.

En definitiva, la atención a la diversidad se configura como un principio esencial de la práctica educativa, especialmente en la etapa de Educación Infantil, donde se sientan las bases del desarrollo integral del alumnado. Tal y como señalan autores como Mel Ainscow, avanzar hacia una educación inclusiva implica no solo atender a las necesidades individuales, sino transformar el contexto educativo para que todos los alumnos y alumnas puedan participar y aprender juntos. En esta misma línea, Gerardo Echeita destaca que la inclusión no debe entenderse como una intervención puntual, sino como un compromiso continuo con la equidad y la justicia educativa.

De este modo, la presente programación didáctica asume la diversidad como un valor enriquecedor del aula, integrando medidas que favorecen la participación, el acceso y el progreso de todo el alumnado, en coherencia con un enfoque inclusivo que sitúa al niño o la niña en el centro del proceso educativo.

CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.

La presente programación didáctica no se concibe como una propuesta aislada, sino como un elemento integrado dentro del conjunto de planes y proyectos educativos del centro. En este sentido, contribuye de manera activa al desarrollo de diferentes planes institucionales, como el plan de convivencia, el plan de atención a la diversidad, el plan de fomento de la lectura o el plan digital, entre otros. A través de las actividades propuestas y de la metodología empleada, se favorece el desarrollo de valores, competencias y hábitos coherentes con dichos planes, promoviendo una educación global, inclusiva y coordinada. De este modo, se garantiza la coherencia entre la práctica de aula y las líneas estratégicas del centro, reforzando la calidad del proceso educativo y el desarrollo integral del alumnado.

Plan de convivencia

La programación favorece la construcción de un clima de aula positivo basado en el respeto, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. A través de actividades como el trabajo cooperativo en rincones, las dramatizaciones o la creación conjunta del vídeo final, el alumnado desarrolla habilidades sociales como la escucha activa, el respeto por los turnos de palabra y la valoración de las aportaciones de los demás. Además, el conocimiento de distintas civilizaciones fomenta actitudes de respeto hacia la diversidad cultural, contribuyendo a una convivencia inclusiva.

Plan de atención a la diversidad

Tal y como se ha desarrollado anteriormente, esta programación incorpora medidas inclusivas desde su diseño, permitiendo la participación de todo el alumnado. El trabajo por rincones, la variedad de recursos y la flexibilidad en las formas de expresión (dramatización, dibujo, vídeo, juego simbólico) facilitan la adaptación a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Asimismo, se contemplan apoyos visuales, simplificación de instrucciones y la posible intervención de profesionales de apoyo (PT y AL), garantizando una respuesta educativa ajustada a las necesidades del grupo.

Plan de fomento de la lectura

El proyecto promueve el acercamiento a la lectura de manera significativa y motivadora. A lo largo de las unidades didácticas se incorporan cuentos, leyendas y textos adaptados relacionados con cada civilización (por ejemplo, mitos griegos o leyendas chinas), así como actividades en la biblioteca del centro. Además, el uso del lenguaje oral en asambleas, narraciones y en la elaboración del vídeo final favorece el desarrollo de la competencia comunicativa, sentando las bases para el gusto por la lectura y la expresión.

Plan digital

La programación integra el uso de herramientas digitales de forma funcional y adaptada a la etapa de Educación Infantil. El elemento central del proyecto, la creación de un “canal de YouTube”, implica el uso de recursos audiovisuales como vídeos, grabaciones o visualización de contenidos, siempre bajo la supervisión del docente. Asimismo, se pueden utilizar recursos digitales como presentaciones, imágenes o códigos QR para introducir las distintas civilizaciones, favoreciendo una primera alfabetización digital.

Plan de acción tutorial

La programación contribuye al desarrollo personal y emocional del alumnado, favoreciendo el autoconocimiento, la expresión de emociones y la construcción de la identidad. A través de las asambleas, las actividades grupales y las reflexiones finales tras cada unidad, se fomenta la participación, la autoestima y el sentimiento de pertenencia al grupo. Además, el trabajo sobre otras culturas permite desarrollar valores como la empatía, la tolerancia y el respeto.

En definitiva, la presente programación didáctica se configura como una propuesta coherente e integrada dentro del proyecto educativo del centro, contribuyendo de manera activa al desarrollo de sus distintos planes y líneas de actuación. Esta interrelación permite no solo enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también garantizar una educación global, inclusiva y de calidad, en la que el alumnado se sitúa como protagonista de su propio aprendizaje y desarrollo integral.

CONCLUSIONES

"La educación no es preparación para la vida; la educación es la vida en sí misma." — John Dewey

Esta afirmación resume de manera precisa el enfoque que ha guiado el desarrollo del presente Trabajo de Fin de Grado, en el que se ha diseñado una propuesta de programación didáctica centrada en la experiencia, la participación activa y el aprendizaje significativo desde la etapa de Educación Infantil. A través del proyecto "Pequeños viajeros, grandes historias", se ha planteado una metodología innovadora en la que el alumnado se convierte en protagonista de su propio proceso de aprendizaje, explorando distintas civilizaciones mediante la creación de contenidos audiovisuales.

Uno de los principales aportes de este trabajo radica en la integración de metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el trabajo por rincones, el aprendizaje cooperativo y el juego, las cuales favorecen la motivación, la autonomía y el desarrollo integral del alumnado. Este enfoque no solo facilita la adquisición de contenidos culturales, sino que también potencia el desarrollo de competencias clave, especialmente la comunicación, la creatividad, la competencia digital y la capacidad de trabajo en equipo.

Asimismo, la incorporación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje refuerza el carácter inclusivo de la propuesta, permitiendo dar respuesta a la diversidad presente en el aula desde una perspectiva flexible y preventiva. En este sentido, la programación se adapta a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje del alumnado, garantizando su participación.

En relación con la evaluación, se ha planteado un enfoque continuo, formativo y global, centrado no solo en los contenidos, sino también en el desarrollo de habilidades y actitudes. La utilización de instrumentos variados, como la observación directa, las rúbricas, las listas de control y la autoevaluación, permite obtener una visión completa del proceso de aprendizaje y facilita la toma de decisiones pedagógicas ajustadas.

En cuanto a los objetivos planteados al inicio de este trabajo, puede afirmarse que han sido alcanzados de manera satisfactoria, ya que se ha logrado diseñar una programación didáctica coherente, innovadora y ajustada al marco

normativo vigente, integrando metodologías activas y estrategias inclusivas que favorecen el aprendizaje significativo en Educación Infantil.

Por otro lado, la oportunidad de llevar a la práctica algunas de las sesiones durante el periodo de prácticas han permitido comprobar la viabilidad de la propuesta en un contexto real de aula. La respuesta del alumnado ha sido muy positiva, mostrando altos niveles de motivación, implicación y participación, lo que refuerza la validez del enfoque metodológico planteado y su potencial para generar aprendizajes significativos.

La posibilidad de implementar esta propuesta en el aula supone, además, una oportunidad para analizar su desarrollo y detectar posibles mejoras, reforzando la importancia de la reflexión docente como herramienta clave para la mejora continua. En esta línea, la educación adquiere un papel fundamental en la formación de individuos críticos, creativos y capaces de desenvolverse en una sociedad diversa y en constante cambio.

Tal y como señala Nelson Mandela, “la educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”, idea que cobra especial relevancia en etapas tempranas como la Educación Infantil, donde se sientan las bases del desarrollo personal, social y emocional del alumnado.

En última instancia, educar en la etapa de Educación Infantil implica mucho más que transmitir conocimientos: supone ofrecer al alumnado oportunidades para comprender el mundo que le rodea, valorar la diversidad y construir su propia identidad desde el respeto y la curiosidad. Propuestas como la desarrollada en este trabajo evidencian que es posible transformar el aula en un espacio dinámico, creativo y significativo, donde aprender se convierte en una experiencia vivida. Así, se contribuye no solo al desarrollo académico, sino también a la formación de ciudadanos críticos, abiertos y capaces de desenvolverse en una sociedad globalizada, sentando las bases de una educación con sentido, comprometida con el presente y orientada hacia el futuro.

BIBLIOGRAFÍA:

- Ainscow, M. (2001). *Developing inclusive schools: Implications for leadership*. Routledge.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Bloom, B. S. (1969). Some theoretical issues relating to educational evaluation. En R. W. Tyler (Ed.), *Educational evaluation: New roles, new means* (pp. 26–50). National Society for the Study of Education.
- Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.
- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- CAST. (2018). *Universal design for learning guidelines version 2.2*. <http://udlguidelines.cast.org>
- Comunidad de Madrid. (2022). *Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM).
- Comunidad de Madrid. (2023). *Orden 460/2023, de 16 de febrero, por la que se regulan determinados aspectos de la evaluación en la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. Macmillan.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Froebel, F. (1887). *The education of man*. Appleton.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.
- Kilpatrick, W. H. (1918). The project method. *Teachers College Record*, 19(4), 319–335.
- 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, 340, de 30 de diciembre de 2020.
- Mandela, N. (2003). *Lighting your way to a better future* (Speech). University of the Witwatersrand.
- Montessori, M. (1912). *The Montessori method*. Frederick A. Stokes Company.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Piaget, J. (1977). *La construcción de lo real en el niño*. Crítica.

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, 28, de 2 de febrero de 2022.

Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*. Basic Books.

Unión Europea. (2018). *Recomendación del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (2018/C 189/01)*. Diario Oficial de la Unión Europea.

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

ANEXOS:

Horario escolar:

La realización de las actividades vinculadas al proyecto se organiza dentro de los espacios establecidos en el horario escolar del aula, integrándose de manera flexible en la rutina diaria del alumnado. Concretamente, se destinan aproximadamente dos horas diarias al desarrollo del proyecto, permitiendo así una continuidad en el aprendizaje y favoreciendo la inmersión progresiva en las distintas civilizaciones trabajadas. Este tiempo se distribuye combinando momentos de asamblea, trabajo por rincones, actividades cooperativas y propuestas manipulativas, garantizando una metodología activa, dinámica y adaptada a las necesidades del grupo.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 – 9:45	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:45 – 10:30	Proyecto	Rincones	Inglés	Religión o valores	Plástica
10:30 – 11:15	Juego libre	Inglés	Proyecto	Proyecto	Música
11:15 – 11:45	RECREO				
11:45 – 12:30	Inglés	Plástica	Psicomotricidad	Rincones	Inglés
12:30 – 13:15	Música	Proyecto	Religión o valores	Psicomotricidad	Rincones
13:15 – 13:45	Rincones	Juego libre	Plástica	Juego libre	Psicomotricidad

Tabla 8. Horario escolar. Elaboración propia.

Unidad didáctica 5: LOS MAYAS.

A continuación, se va a desarrollar la unidad didáctica número 5, especificando los objetivos, competencias, actividades y criterios de evaluación a tener en cuenta según el Decreto 36/2022.

SITUACION DE APRENDIZAJE:

La presente situación de aprendizaje se desarrollará durante el mes de enero, concretamente desde el 8 hasta el 28, y se inicia con un elemento altamente motivador vinculado al contexto cercano del alumnado. A la vuelta de las vacaciones de Navidad, los niños y niñas encontrarán en el aula una caja misteriosa que ha sido dejada por los Reyes Magos. En su interior aparece un

calendario maya incompleto, al que le faltan numerosas piezas, despertando así la curiosidad e interés del grupo.

A partir de este hallazgo, y dentro de la maleta viajera, descubrirán un objeto sorprendente: una gran ruleta que representa dicho calendario, junto a un código QR que la docente escaneará para acceder a un vídeo. En él, un investigador pide ayuda a los “pequeños viajeros”, explicando que se han perdido las piezas del calendario maya y que es necesario recuperarlas.

A partir de este reto, el alumnado deberá adentrarse simbólicamente en la selva maya, investigando y descubriendo diferentes elementos de esta civilización, como sus templos, símbolos, animales y tradiciones. A lo largo de la unidad, y mediante diversas actividades manipulativas, lúdicas y cooperativas, los niños y niñas irán encontrando las piezas perdidas, reconstruyendo poco a poco el calendario. De este modo, se promueve un aprendizaje significativo basado en la exploración, la motivación y el trabajo en equipo, culminando con la reconstrucción completa del calendario maya como logro final compartido.

SESIÓN 1 : SITUACIÓN DE APRENDIZAJE			
Materiales:	Caja misteriosa Calendario maya incompleto (cartón / goma EVA) Piezas desmontables del calendario (con velcro o imanes) Maleta viajera Código QR (enlace a vídeo) Vídeo introductorio (investigador / personaje) Pizarra digital		
Temporalización:	1 sesión 45 minutos		
Objetivos de la programación.	2, 12, 4	Objetivos de etapa:	d, g
Competencias clave	CPSAA, CCL		
ÁREA I			
Competencias específicas:	CE4	CE:	4.2
Contenidos	A – El cuerpo y el control del mismo. - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento.		
ÁREA II			
Competencias específicas:	CE1	CE:	1.1
Contenidos	A – El entorno. - El tiempo y su organización: día – noche, estaciones, ciclos, calendario. Ubicación temporal de actividades.		
ÁREA III			
Competencias específicas:	CE3	CE:	3.1
Contenidos	D. Aproximación al lenguaje.		

	- Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación.
--	--

Tabla 9.1 Sesión 1. E.P

DESARROLLO DE LAS SESIONES:

SESIÓN 2			
Materiales:	Maquetas o esculturas de templos mayas de diferentes tamaños. Hilos o cuerdas (adaptados para medir de forma manipulativa). Cestas o bandejas para organizar los templos. Elementos decorativos de selva.		
Temporalización:	2 sesiones de 45 minutos.		
Objetivos de la programación.	7,9	Objetivos de etapa:	d, g
Competencias clave	STEM		
ÁREA I			
Competencias específicas:	CE 4	CE:	4.2
Contenidos	A - El cuerpo y el control del mismo. - Autonomía en la realización de tareas. Hábitos de organización.		
ÁREA II			
Competencias específicas:	CE1	CE:	1.1 1.4
Contenidos	A – El entorno. - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. - Situaciones en las que se hace necesario medir.		
ÁREA III			
Competencias específicas:	-----	CE:	-----
Contenidos	-----		

Tabla 10.1. Sesión 2, E.P

ACTIVIDAD 1:

Inicio (10 minutos)
La docente introduce la actividad contando que los templos mayas están desordenados en la selva y necesitan ser organizados. Se presentan las maquetas o esculturas y se explica cómo medirlas utilizando un hilo. Se realiza una demostración sencilla para que el alumnado comprenda el procedimiento.
Desarrollo (30 minutos)
El alumnado recibe un fragmento de plastilina, los alumnos crearán su propio templo (dejándoles libre albedrío) cada templo tendrá diferentes formas y tamaños, cuando hayan acabado, los alumnos recibirán un fragmento de hilo, deberán colocar el hilo al lado del templo que han creado y dibujarán una marca en el hilo señalando donde acaba el centro, lo recortarán por ahí y luego los alumnos en pequeños grupos clasificarán de mayor a menor los hilos que simulan sus templos.
Cierre (5 minutos)
Cada grupo expone brevemente su clasificación al resto de la clase. A continuación, se realiza una pequeña conversación sobre la cultura maya, explicando que los templos eran construcciones muy importantes donde realizaban ceremonias y observaban el cielo, contextualizando así el aprendizaje.

Tabla 10.2. Actividad 1. Sesión 2. E.P

ACTIVIDAD 2:

Inicio (5 minutos)
Se recuerda lo trabajado en la sesión anterior y se explica que ahora deberán clasificar los templos según diferentes criterios en los rincones del aula.
Desarrollo (35 minutos)
El aula se organiza en 4 rincones de trabajo rotativos: <ul style="list-style-type: none"> • Rincón 1: Ordenación por tamaño (grande, mediano, pequeño). • Rincón 2: Clasificación por forma (tipo de estructura del templo). • Rincón 3: Clasificación por color. • Rincón 4: Ordenar por número de elementos (escalones) Los grupos van pasando por los distintos rincones, manipulando los templos y realizando las clasificaciones propuestas. La docente acompaña y observa el proceso.
Cierre (5 minutos)
Se realiza una breve asamblea donde el alumnado comparte qué criterio le ha resultado más fácil o difícil. Para finalizar, se introduce un comentario cultural sobre los mayas, destacando la importancia de sus templos en la selva. Como elemento motivador, la docente entrega al grupo una nueva pieza del calendario maya perdido, reconociendo el trabajo realizado y avanzando en el reto de reconstrucción del calendario.

Tabla 10.3. Actividad 2. Sesión 2. E.P.

SESIÓN 3			
Materiales:	Pizarra digital. Juego interactivo de clasificación de animales previamente preparado. Tarjetas con el nombre de los animales en inglés (flashcards).		
Temporalización:	2 sesiones de 45 minutos		
Objetivos de la programación.	4, 7	Objetivos de etapa:	g , h
Competencias clave	CP, CCL		
ÁREA I			
Competencias específicas:	-----	CE:	-----
Contenidos	-----		
ÁREA II			
Competencias específicas:	CE2 CE3	CE:	2.5 3.1
Contenidos	C – Indagación en el medio físico y natural. - Cuidado y protección de animales.		
ÁREA III			
Competencias específicas:	CE1	CE:	1.3
Contenidos	D – Aproximación al lenguaje escrito, - Otros códigos de representación gráfica: interpretación de imágenes. J – Lengua extranjera. - Aproximación a la lengua extranjera.		

Tabla 11.1. Tabla sesión 3. E.P

ACTIVIDAD 1:

Inicio (10 minutos)
La sesión comienza con una conversación guiada sobre los animales de la selva, preguntando al alumnado cuáles conocen y presentando algunos nuevos mediante imágenes y sonidos. La docente introduce el vocabulario en inglés (monkey, jaguar, snake, parrot...) y sus sonidos, repitiéndolos de forma dinámica para favorecer la memorización.
Desarrollo (25 minutos)

Se realiza una actividad de asociación en la que los niños y niñas escuchan sonidos de animales y deben identificar a qué animal corresponden, nombrándolo en inglés. Posteriormente, se lleva a cabo un minijuego tipo memory o bingo, donde el alumnado relaciona imágenes de animales con sus nombres o sonidos, reforzando el vocabulario de forma lúdica.
Cierre (10 minutos)
Se realiza una breve asamblea donde se repasan los animales aprendidos. A continuación, se introduce una pequeña reflexión sobre la importancia de cuidar a los animales y respetar su entorno natural. Además, se explica que en la cultura maya muchos animales eran muy importantes y tenían un significado especial, como el jaguar, que representaba la fuerza y el poder. Como reconocimiento al trabajo realizado, el alumnado recibe una nueva pieza del calendario maya perdido.

Tabla 11.2. Actividad 1, Sesión 3. E.P

ACTIVIDAD 2:

Inicio (5 minutos)
Se recuerda el vocabulario aprendido en la sesión anterior y se plantea el reto: los bebés animales se han perdido en la selva y necesitan encontrar a sus familias.
Desarrollo (35 minutos)
Se organiza el aula como un espacio de juego donde se colocan diferentes “familias” de animales en distintos puntos. Cuando suena el sonido de un animal, los niños y niñas deben desplazarse hacia la familia correspondiente y decir en voz alta su nombre en inglés, ya que “los animales solo entienden este idioma”. La actividad se repite con diferentes animales, favoreciendo el movimiento, la atención y la adquisición del vocabulario.
Cierre (5 minutos)
Se realiza una breve puesta en común sobre la actividad. Para finalizar, se refuerza la importancia de cuidar a los animales y no separarlos de sus familias. Se añade un breve comentario cultural explicando que los mayas convivían con estos animales en la selva y los respetaban mucho. Como elemento motivador, la docente entrega otra pieza del calendario maya, avanzando así en la reconstrucción del mismo.

Tabla 11.3. Actividad 2. Sesión 3. E.P

SESIÓN 4			
Materiales:	Tarjetas con códigos secretos (símbolos y su correspondencia con letras). Plantillas de descodificación adaptadas al nivel del alumnado. Panel con el “alfabeto secreto maya” Lápices y rotuladores. Pistas escritas o ilustradas que indiquen dónde está escondida la pieza. Pieza del calendario maya correspondiente a la sesión.		
Temporalización:	2 sesiones de 45 minutos.		
Objetivos de la programación.	4, 7	Objetivos de etapa:	d, g
Competencias clave	STEM, CCL		
ÁREA I			
Competencias específicas:	CE2	CE:	2.2
Contenidos	A – El cuerpo y el control del mismo. - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento.		
ÁREA II			
Competencias específicas:	CE2	CE:	2.5
Contenidos	B – Experimentación en el entorno. - Pautas para la investigación: interés, asombro y cuestionamiento.		

ÁREA III			
Competencias específicas:	CE4	CE:	4.2
Contenidos	D – Aproximación al lenguaje escrito. <ul style="list-style-type: none"> - Otros códigos de representación gráfica: símbolos. - Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación. 		

Tabla 12.1. Sesión 5. E.P.

ACTIVIDAD 1:

Inicio (10 minutos)
La docente introduce la actividad mostrando algunos símbolos mayas y explicando que tenían su propia forma de escritura. Se presenta una leyenda o clave sencilla donde cada símbolo corresponde a una letra. Se realiza una explicación guiada para que el alumnado comprenda cómo funciona este sistema.
Desarrollo (25 minutos)
Cada alumno y alumna, de forma individual, utiliza la leyenda para escribir su nombre con simbología maya en una plantilla. La docente acompaña el proceso, resolviendo dudas y ayudando en la identificación de letras y símbolos, favoreciendo la iniciación a la lectoescritura de manera lúdica.
Cierre (10 minutos)
Se realiza una puesta en común donde algunos alumnos comparten sus nombres escritos en símbolos. Se refuerza la idea de que los mayas utilizaban sistemas de escritura para comunicarse y registrar información importante. Como elemento motivador, se recuerda que estos conocimientos serán necesarios para encontrar nuevas pistas del calendario.

Tabla 12.2. Actividad 1. Sesión 5. E.P.

ACTIVIDAD 2:

Inicio (5 minutos)
Se recuerda lo aprendido en la sesión anterior sobre los símbolos mayas y se plantea el reto: descifrar varios mensajes secretos para encontrar la pieza perdida del calendario.
Desarrollo (35 minutos)
El aula se organiza en distintos rincones con códigos secretos adaptados al nivel del alumnado. En pequeños grupos, los niños y niñas deberán descifrar los mensajes utilizando la leyenda de símbolos. Una vez todos los grupos hayan pasado por los rincones, se realiza una actividad conjunta en la que toda la clase descifra el último mensaje, que contiene la pista final.
Cierre (5 minutos)
Siguiendo la pista descifrada, el alumnado encuentra la pieza del calendario maya escondida en el aula. Para finalizar, se realiza una breve reflexión sobre la importancia de la escritura en la cultura maya y cómo les ha ayudado a resolver el reto, celebrando el logro conseguido de forma cooperativa.

Tabla 12.3. Actividad 2. Sesión 5. E.P.

SESIÓN 5			
Materiales:	Música inspirada en la cultura maya. Altavoces o equipo de sonido. Espacio amplio del aula o sala de psicomotricidad. Carteles o pictogramas con los pasos de la danza (apoyo visual). Pieza del calendario maya que se entregará al final. Video del jefe Maya.		
Temporalización:	2 sesiones de 45 minutos.		
Objetivos de la programación.	2, 7, 12	Objetivos de etapa:	a,d
Competencias clave	CPSAA, CCr		
ÁREA I			

Competencias específicas:	CE1 CE4	CE:	1.1 4.2
Contenidos	A – El cuerpo y el control del mismo. - Autonomía en la realización de tareas y regulación del comportamiento.		
ÁREA II			
Competencias específicas:	_____	CE:	_____
Contenidos	-----		
ÁREA III			
Competencias específicas:	CE5	CE:	5.5
Contenidos	F – Lenguaje y expresión musical. - Propuestas musicales en distintos formatos. H – Lenguaje y expresión corporal. - Interés e iniciativa en participar en danzas.		

Tabla 13.1. Sesión 6. E.P.

ACTIVIDAD 1:

Inicio (10 minutos)
La docente introduce la sesión mostrando vídeos de danzas inspiradas en la cultura maya. A partir de ellos, se realiza una breve conversación sobre cómo se movían, el ritmo y el significado de la danza en su cultura, destacando que era una forma de celebración y expresión.
Desarrollo (25 minutos)
El alumnado se organiza en pequeños grupos. Cada grupo recibe varias tarjetas con diferentes movimientos de danza (giros, saltos, palmadas, desplazamientos...). A partir de estos movimientos, deberán crear una pequeña coreografía. La docente guía el proceso, fomentando la creatividad, la coordinación y el trabajo cooperativo.
Cierre (10 minutos)
Cada grupo presenta su danza al resto de la clase. Se valoran los esfuerzos y se comentan los movimientos realizados. Para finalizar, se refuerza la idea de la importancia de la danza en la cultura maya y se anticipa que en la siguiente sesión deberán crear una danza conjunta para conseguir una pieza del calendario.

Tabla 13.2. Actividad 1. Sesión 6. E.P.

ACTIVIDAD 2:

Inicio (5 minutos)
Se recuerda lo trabajado en la sesión anterior y se plantea el reto: crear entre todos una coreografía final para mostrársela al “jefe de los mayas” y conseguir la pieza del calendario.
Desarrollo (35 minutos)
De forma grupal, se construye una danza conjunta seleccionando algunos de los movimientos creados en la sesión anterior. Se ensaya la coreografía varias veces, trabajando el ritmo, la coordinación y la memoria. Finalmente, se representa la danza frente al “jefe de los mayas” (docente caracterizada o figura simbólica).
Cierre (5 minutos)
Tras la actuación, el “jefe de los mayas” entrega al alumnado una nueva pieza del calendario maya como recompensa por su esfuerzo. Se realiza una breve reflexión sobre la experiencia, destacando la danza como elemento importante de la cultura maya y como forma de expresión colectiva.

Tabla 13.3. Actividad 2. Sesión 6. E.P.

Sesión 6 y producto final:

La presente sesión constituye el cierre de la unidad didáctica 5 y se desarrollará a lo largo de entre 2 y 3 clases de 45 minutos cada una, destinadas a la elaboración del producto final: un blog informativo sobre la civilización maya. En primer lugar, el alumnado organiza junto a la docente el contenido del vídeo, recordando las actividades realizadas (templos, animales, códigos, danza, etc.) y repartiendo roles sencillos (presentadores, exploradores, encargados de mostrar materiales...). Posteriormente, se preparan los escenarios dentro del aula, utilizando los materiales elaborados durante la unidad (máscaras, templos, piezas del calendario...), y se ensayan breves intervenciones orales adaptadas a su nivel. A continuación, se lleva a cabo la grabación por partes, permitiendo repetir tomas si es necesario y favoreciendo un ambiente relajado y motivador. Finalmente, se visualiza el resultado en grupo, celebrando el trabajo realizado y reforzando el aprendizaje adquirido, concluyendo que han logrado reconstruir el calendario maya completo.

Materiales:

- Tablet, móvil o cámara para grabación.
- Decoración del aula (selva, templos, etc.).
- Materiales elaborados en la unidad (máscaras, templos, piezas del calendario...).
- Ordenador o pizarra digital para visualizar el vídeo.
- Altavoces (opcional, para ambientación).

EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

La evaluación de la presente unidad didáctica se plantea como un proceso continuo, global y formativo, acorde con las características de la etapa de Educación Infantil y en consonancia con el Decreto 36/2022. Se centra en la observación del proceso de aprendizaje del alumnado durante el desarrollo de las distintas sesiones, valorando no solo los resultados, sino también la participación, el esfuerzo y la evolución individual.

Se llevará a cabo principalmente mediante técnicas de observación directa y sistemática, registrando el grado de consecución de los aprendizajes a través de instrumentos como listas de control, escalas de valoración y registros anecdóticos. Estos instrumentos permitirán recoger información relevante sobre el desarrollo de competencias en situaciones reales de aprendizaje, como las actividades de clasificación, expresión artística, danza, resolución de códigos o el cuento motor.

Los criterios de evaluación estarán vinculados a las actividades propuestas a lo largo de la unidad, valorando aspectos como:

- La participación activa en las actividades individuales y grupales.
- La capacidad de clasificación y razonamiento lógico (templos, animales...).
- La iniciación a la lectoescritura a través de la descodificación de símbolos.
- El uso básico del vocabulario en inglés relacionado con los animales.
- La expresión corporal y coordinación en la danza y actividades motrices.
- La creatividad y motricidad fina en las actividades plásticas.
- La comprensión de elementos básicos de la cultura maya.
- La cooperación y el respeto hacia los compañeros.

Como instrumento principal, se utilizará una rúbrica de evaluación cualitativa con tres niveles de logro:

- No iniciado: no muestra interés o necesita ayuda constante.
- En proceso: realiza la actividad con apoyo o de forma irregular.
- Conseguido: realiza la actividad de forma autónoma y adecuada a su nivel.

Asimismo, se realizará una evaluación del producto final, el vídeo tipo vlog, valorando la implicación del alumnado, su capacidad para expresar lo aprendido y su participación en la reconstrucción del calendario maya. Este producto

permite evidenciar de manera global los aprendizajes adquiridos durante la unidad.

Por otro lado, se contempla la autoevaluación y coevaluación de forma sencilla y adaptada a la edad, a través de asambleas finales donde el alumnado expresa qué le ha gustado más, qué ha aprendido y cómo se ha sentido durante las actividades.

Finalmente, la evaluación tendrá en cuenta la atención a la diversidad, adaptando los criterios y la intervención docente a las necesidades del alumnado, siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando así la participación y el progreso de todo el grupo.

Además, se llevará a cabo una autoevaluación docente con el objetivo de reflexionar sobre el desarrollo de la unidad didáctica y mejorar futuras intervenciones educativas. Para ello, la docente analizará aspectos como la adecuación de las actividades propuestas, el grado de motivación del alumnado, la organización de los tiempos, la eficacia de los materiales utilizados y la atención a la diversidad. Esta reflexión permitirá identificar fortalezas y aspectos de mejora, favoreciendo una práctica docente más consciente, flexible y ajustada a las necesidades del grupo.

Lista de control – Evaluación Unidad Didáctica: Civilización Maya

Alumno/a: _____ **Fecha:** _____

Ítems a observar	Sí	En proceso	No
Participa activamente en las actividades propuestas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clasifica objetos (templos, animales...) según diferentes criterios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce y utiliza símbolos sencillos (códigos mayas).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliza vocabulario básico en inglés (animales de la selva).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se expresa corporalmente con coordinación (danza, circuito).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestra creatividad en actividades plásticas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ítems a observar	Sí	En proceso	No
Identifica elementos básicos de la cultura maya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coopera y respeta a sus compañeros/as.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participa en el producto final (vlog).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tabla 14. Lista de control UD5. E.P

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

En la presente unidad didáctica sobre la civilización maya, la atención a la diversidad se ha tenido en cuenta a lo largo de todas las sesiones mediante la aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Las actividades propuestas (clasificación de templos, juegos con animales en inglés, descodificación de símbolos, danza, circuito motor o expresión plástica) ofrecen diferentes formas de acceso, participación y expresión, adaptándose a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado. Se han incorporado apoyos visuales (imágenes, pictogramas, tarjetas), materiales manipulativos y trabajo cooperativo en pequeños grupos, facilitando la inclusión de todo el alumnado, especialmente de aquellos con necesidades específicas de apoyo educativo. Asimismo, la docente realiza una intervención flexible, ofreciendo ayuda individualizada cuando es necesario y permitiendo distintos niveles de complejidad en las tareas, garantizando así la participación y el aprendizaje significativo de todo el grupo.

MATERIALES:

Dentro de esta situación de aprendizaje, se han diseñado y elaborado diversos materiales propios con el objetivo de adaptar los recursos a las características, intereses y nivel madurativo del alumnado de Educación Infantil. La creación de estos materiales permite ofrecer propuestas más contextualizadas, significativas y motivadoras, favoreciendo la implicación activa del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

MAQUETAS ESCULTURAS DE SESIÓN 2:

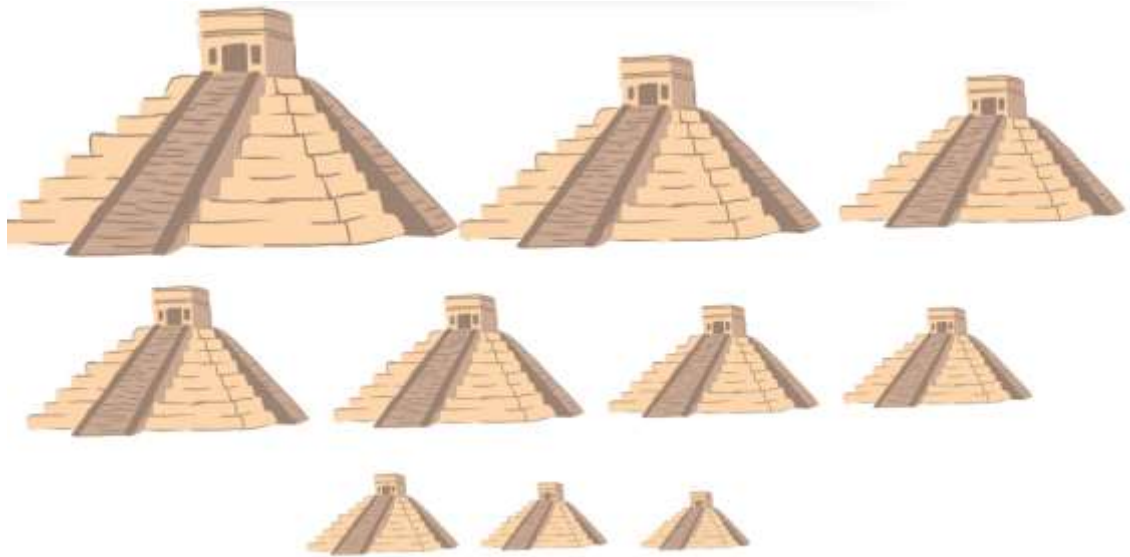


Imagen 1. Ordenación por tamaños.



Imagen 1.2. Clasificación por forma.

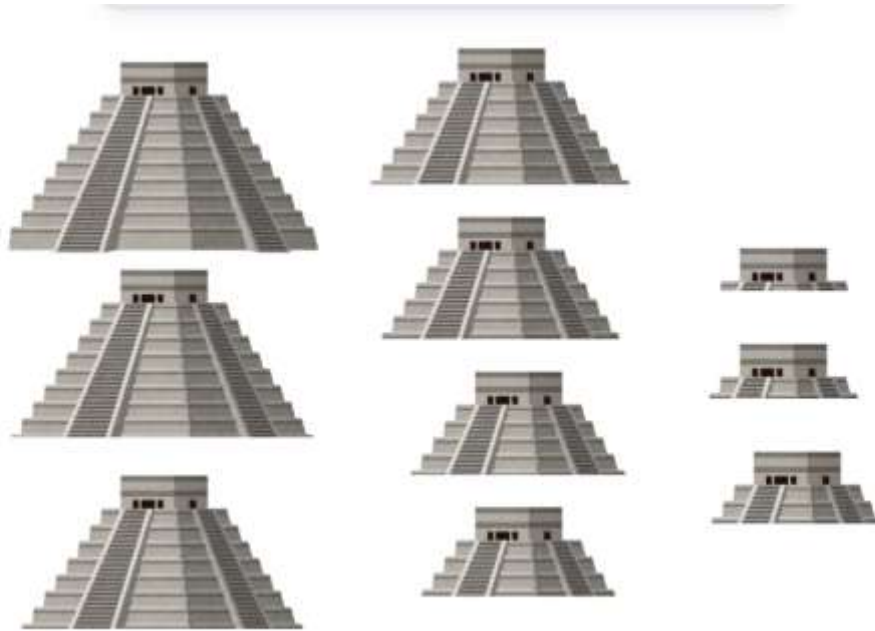


Imagen 1.3 Clasificación por número de escalones.

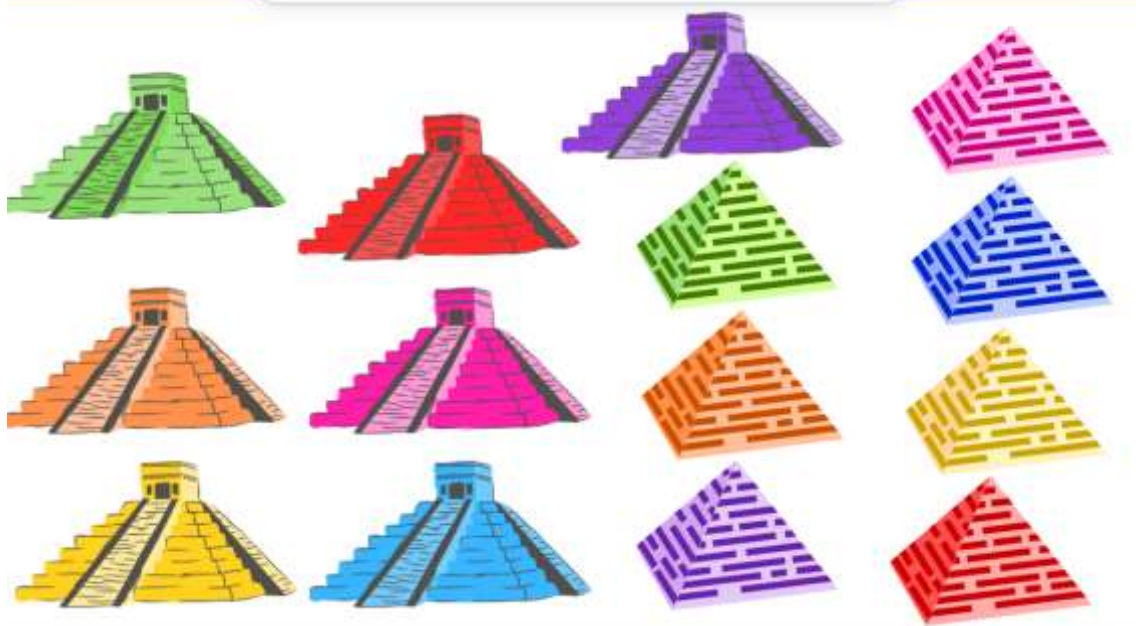


Imagen 1.4. Clasificación por colores.

JUEGO INTERACTIVO Y FLASHCARD DE ANIMALES SESIÓN 3:

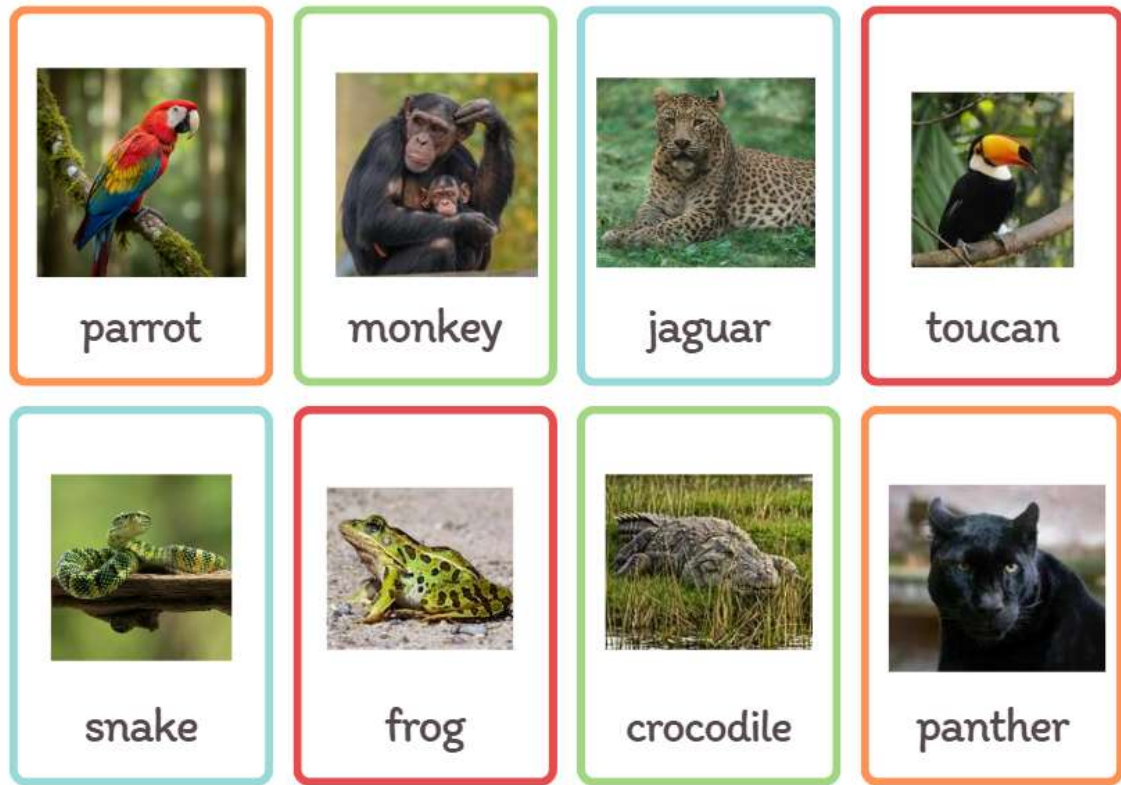


Imagen 2.1 Flashcards de animales.

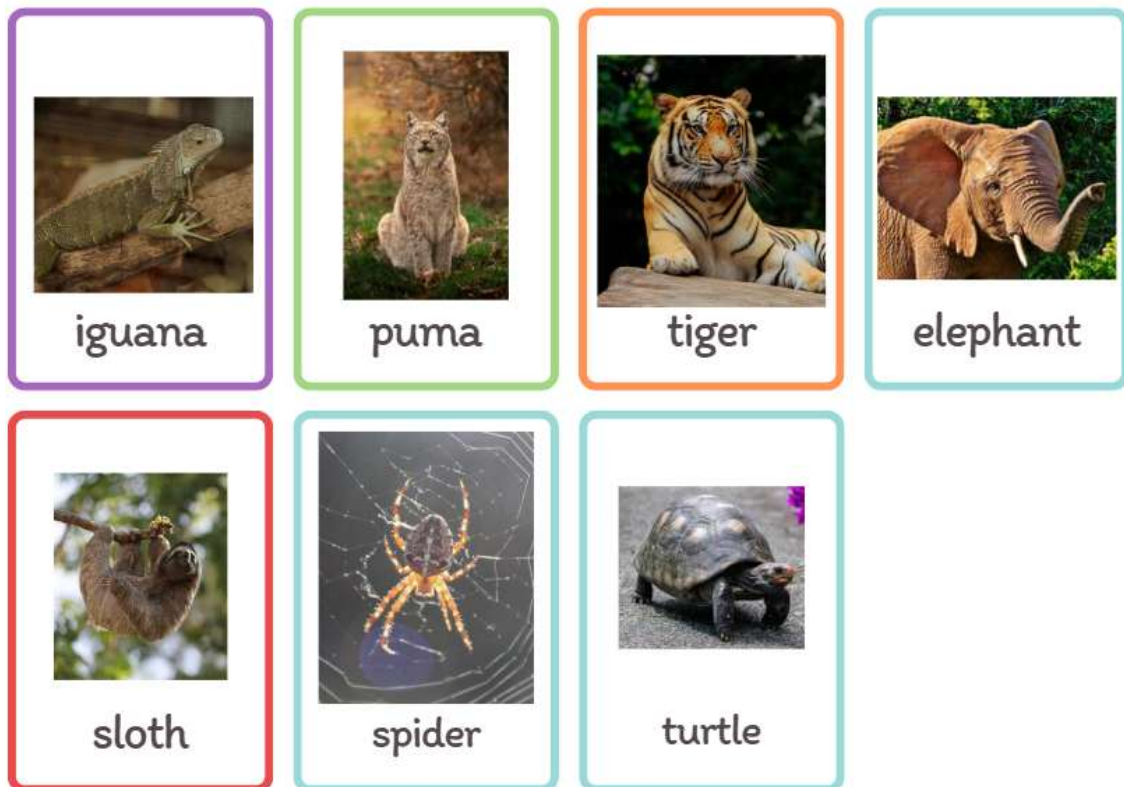


Imagen 2.2. Flashcards de animales.

CÓDIGOS SECRETOS Y SÍMBOLOS SESIÓN 4:

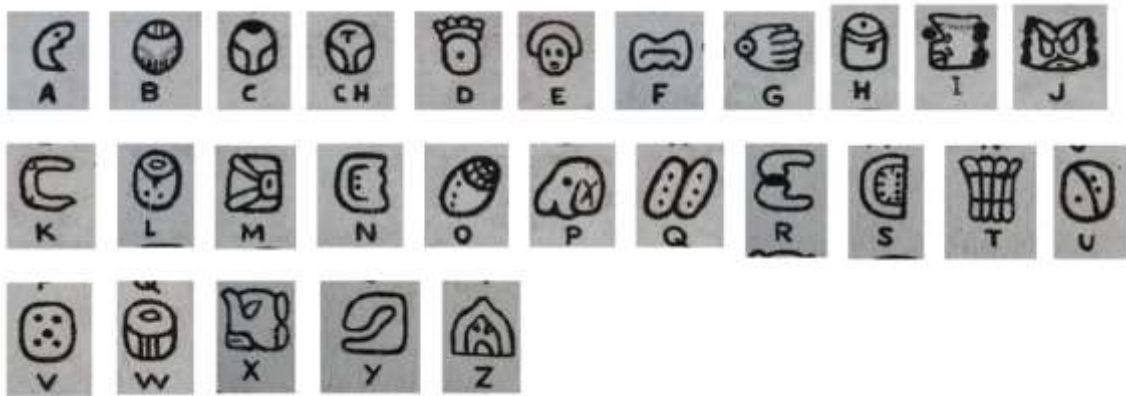


Imagen 3.1. Abecedario Maya.

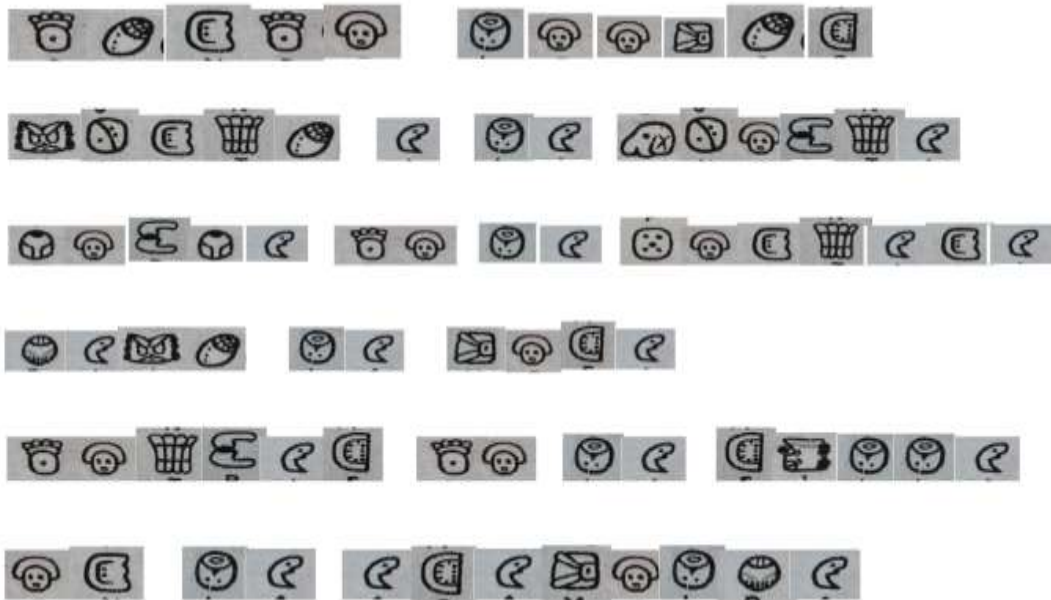


Imagen 3.2. Frases por descifrar.

