



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO FIN DE GRADO

Universidad Pontificia Comillas

Educación Infantil

Curso: 2025/2026

Alejandra Gómez de la Vega Undabarrena

Directora: María Nieves Cisneros Vadillo

Doble Grado en Educación Primaria y Educación Infantil

Universidad Pontificia Comillas

DE LA SEGURIDAD A LA CONEXIÓN

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA INCLUSIVA PARA ALUMNADO TEA EN
AULA ORDINARIA DE 3º EDUCACIÓN INFANTIL BASADA EN
EL MÉTODO TEACCH Y EL MODELO DIRFLOORTIME

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. INTRODUCCIÓN & JUSTIFICACIÓN | 4 |
| 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA | 5 |
| 2.1. MARCO TEÓRICO | 5 |
| MÉTODO TEACCH..... | 5 |
| MODELO DIRFLOORTIME | 7 |
| 2.2. MARCO LEGAL | 9 |
| 3. CONTEXTUALIZACIÓN..... | 10 |
| 4. OBJETIVOS | 13 |
| 5. COMPETENCIAS..... | 14 |
| 6. CONTENIDOS | 18 |
| 7. METODOLOGÍA..... | 36 |
| 7.1. APRENDIZAJE COOPERATIVO..... | 37 |
| 7.2. RINCONES DE APRENDIZAJE..... | 38 |
| 7.3. AULA EXPERIMENTAL | 39 |
| 7.4. CUENTO MOTOR | 39 |
| 7.5. DUA..... | 40 |
| 8. EVALUACIÓN | 40 |
| 9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES | 46 |
| 10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES..... | 52 |
| 11. CONCLUSIONES..... | 55 |
| 12. BIBLIOGRAFÍA | 56 |
| 13. ANEXOS | 58 |
| 13.1. UNIDAD 8 DESARROLLADA – JUGAMOS A VENDER | 58 |
| 13.2. RECURSOS Y MATERIALES ELABORADOS..... | 74 |

1. INTRODUCCIÓN & JUSTIFICACIÓN

Esta programación didáctica para 3º de Educación Infantil nace de una profunda curiosidad y motivación personal hacia el universo del autismo, la diversidad y la educación especial. Siempre he sabido que este era mi camino, pero han sido diferentes experiencias, profesores y prácticas lo que ha reafirmado mi vocación y mi deseo de culminar esta etapa académica centrando mi TFG en la atención a la diversidad y la inclusión en el aula. El objetivo de este Trabajo de Fin de Grado es desarrollar una programación didáctica para un aula ordinaria con alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA), donde el día a día se convierta en una oportunidad constante de aprendizaje y vínculo a través del juego, equilibrando la necesidad de autonomía y relación con los demás.

Para lograrlo, la programación se fundamenta en la complementariedad de dos enfoques: el Método TEACCH y el modelo DIRFloortime (Greenspan y Wieder, 2006). Combinar ambos métodos nos permiten ofrecer una respuesta más integral, atendiendo tanto al mundo exterior como al mundo interior de los alumnos. Por un lado, utilizamos la estructurada del Método TEACCH para organizar el espacio y el tiempo, ofreciendo al alumno la seguridad y previsibilidad que necesita para entender su entorno e interactuar con él. Para ello organizaremos la clase en rincones y espacios claros y utilizaremos pictogramas, rutinas y agendas visuales, para que todos los niños sepan siempre el “qué” y el “dónde”.

Partiendo de esa seguridad, implementamos el enfoque DIR para trabajar la comunicación y el vínculo a través del juego y los intereses naturales del niño. Este modelo nos permite centrarnos en la apertura de círculos de comunicación y en el fomento del afecto como motor del aprendizaje. De este modo transformamos las rutinas en un puente emocional que fomente la atención compartida y el placer de descubrir el mundo junto a sus compañeros.

El fin último del TFG no es diseñar una programación en la que el alumno sea el que se adapte al aula, sino que el aula se transforme en un espacio sensible a la singularidad de todos y cada uno de los alumnos. Que cada niño, desde su propia forma de sentir y procesar la realidad, encuentre en la escuela un lugar seguro donde no solo pueda aprender, sino donde se sienta comprendido, vinculado y participe.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA

2.1. MARCO TEÓRICO

La fundamentación teórica de este trabajo parte de la premisa de que el desarrollo infantil es un proceso integral donde lo cognitivo y emocional son inseparables. En el caso del alumnado con Trastorno del Espectro Autista, esta conexión cobra una relevancia mayor, ya que las dificultades en el procesamiento de la información y la comunicación social impactan directamente en ambas dimensiones.

Para diseñar una programación realmente inclusiva, es necesario recurrir a dos enfoques, diferentes pero complementarios, que permitan abordar de manera integral tanto la dimensión cognitiva como la emocional en todo el alumnado y especialmente en los alumnos con TEA. Bajo esta premisa, la propuesta se sustenta en los siguientes enfoques:

MÉTODO TEACCH

El método TEACCH (Training and Education of Autistic and Related Communication Handicapped Children) representa uno de los enfoques educativos con mayor evidencia científica en el ámbito del autismo. Su principal impulsor fue el Dr. Eric Schopler, quien estableció el método formalmente en 1972 en la Universidad de Carolina del Norte. Schopler introdujo una premisa innovadora para la época: el autismo no era una consecuencia de un estilo de crianza inadecuado, sino un trastorno del neurodesarrollo que requería de un trabajo conjunto entre profesionales y padres para su intervención.

La base teórica del modelo se asienta sobre la comprensión de la “Cultura del Autismo”. Este concepto que nos invita a cambiar la perspectiva: en lugar de intentar que el niño actúe como una persona neurotípica, el enfoque propone comprender que el cerebro de un niño con TEA conlleva un estilo de aprendizaje único caracterizado por diferencias en el procesamiento sensorial, la comunicación y las funciones ejecutivas.

Entre sus rasgos distintivos se encuentra también la fortaleza en el procesamiento de la información visual frente a la auditiva, la tendencia a fijarse en detalles específicos y no tanto en el contexto global y las dificultades en planificación y transición entre tareas.

El objetivo del TEACCH no es hacer al alumno encajar en un entorno estándar, sino adaptar ese entorno para que sea compatible con su manera de percibir el mundo. Para materializar esta adaptación, el método utiliza la **Enseñanza Estructurada** como herramienta, dividiendo la intervención en cuatro partes o niveles fundamentales: Estructura Física, Agendas Visuales, Sistemas de Trabajo y Estructura e Información Visual.

- **Estructura Física:** consiste en organizar el espacio del aula de manera que sea comprensible a simple vista, delimitando físicamente las áreas para cada actividad. Estos límites ayudan al alumno a identificar las diferentes actividades que ocurren en cada rincón, reduciendo las distracciones y desorientación espacial.
- **Agendas Visuales:** la agenda u horarios visuales responden a la pregunta ¿qué voy a hacer hoy? Mediante pictogramas y fotos secuenciadas, tanto de arriba abajo como de derecha a izquierda, el alumno puede anticipar los cambios de actividad. Esto reduce la ansiedad ante la incertidumbre y facilita las transiciones.
- **Sistemas de Trabajo:** el sistema de trabajo le comunica al alumno, de forma visual y sin intervención del maestro, cuatro respuestas clave: ¿Qué trabajo tengo que hacer? ¿Cuánto trabajo hay? ¿Cómo sé que estoy avanzando? Y ¿Qué ocurre cuando termino? Normalmente se emplean bandejas o cajas organizadoras que el niño completa de manera independiente.
- **Estructura e Información Visual:** este nivel se refiere al diseño de la tarea en sí. El material debe de ser auto explicativo, utilizando códigos de códigos, plantillas, etiquetas etc., que indiquen como realizar la actividad. El objetivo es que el alumno comprenda el ejercicio mirando el material, lo que fomenta el aprendizaje sin error y evita la frustración de no entender las instrucciones orales.

El método TEACCH va más allá de la mera organización del espacio y los materiales, es una herramienta de justicia educativa. Al adaptar el entorno al funcionamiento cognitivo de alumnos con TEA, garantiza que la enseñanza sea accesible y predecible para todos. En conclusión, esta estructura no busca limitar al niño sino proporcionarle el soporte necesario para que desarrolle su autonomía en el aula. Al eliminar la incertidumbre y el estrés sensorial, el alumno recupera el control sobre su propia actividad y la regulación necesaria para que el aprendizaje y la inclusión sean posibles.

MODELO DIRFLOORTIME

El modelo DIRFloortime, nació de la labor clínica e investigadora de Stanley Greenspan, psiquiatra Infantil, y la Serena Wieder, psicóloga clínica, quienes propusieron un cambio de paradigma en la intervención de los trastornos del desarrollo. Según Greenspan y Weider (2006), para ayudar a los niños con necesidades especiales, no basta con trabajar conductas aisladas; sino que, lo importante es construir bases sólidas para las capacidades sociales, emocionales e intelectuales. Por ello, diseñaron un enfoque que sitúa las emociones y los intereses naturales del niño en el centro de su aprendizaje, entendiendo que el afecto y las emociones son el motor que permite a las diferentes partes del cerebro trabajar juntas y de manera integrada.

Para comprender en profundidad este modelo, es necesario analizar el acrónimo que lo nombra: DIR®. Este sintetiza los tres ejes fundamentales sobre los que está construido: Desarrollo, Diferencias Individuales y Relación; tres componentes esenciales que deben evaluarse e intervenirse de manera conjunta para favorecer el desarrollo del niño.

En primer lugar, la D (Desarrollo) se explica a través de las Capacidades del Desarrollo Emocional funcional (FEDCs). Estas capacidades funcionan como una escalera de seis niveles que el niño debe subir para unir su inteligencia y sus emociones. No son metas aisladas sino parte de un todo, donde cada escalón ayuda al alumno a organizar lo que siente y participar de manera significativa. Los seis niveles o etapas son los siguientes; **1.** Regulación e Interés en el Mundo, **2.** Vínculo y Relación, **3.** Comunicación Intencional Bidireccional, **4.** Comunicación Compleja y

Resolución conjunta de Problemas, **5.** Creación de Ideas Emocionales y uso de Símbolos, **6.** Pensamiento lógico y creación de puentes entre ideas y emociones.

A continuación, el modelo introduce la I (Diferencias Individuales). Este pilar nos invita a ajustar la mirada hacia el perfil neurobiológico único de cada uno de nuestros alumnos. Esto implica observar y analizar como cada niño recibe y procesa la información de los estímulos sensoriales y como se expresa. Comprender estas diferencias nos permite diseñar entornos y apoyos que garanticen la calma y seguridad en la intervención.

Por último, el eje que articula todo el modelo es la Relación (R). El modelo sostiene que el crecimiento cerebral y el aprendizaje no ocurren de la nada, sino a través de interacciones afectivas de calidad. Es en el vínculo entre adulto y niño, docente y alumno, donde se produce el aprendizaje. Ajustando nuestra forma de relacionarnos con el niño, su perfil sensorial y sus intereses, podemos impulsarle a subir peldaños de la escalera del desarrollo (D).

La base práctica de este método es la técnica *Floortime* o “tiempo de suelo”. Como explican Greenspan y Weider (1998), esta estrategia consiste en que el adulto se sitúe, tanto física como emocionalmente, al nivel del niño para seguir su iniciativa y unirse a sus intereses. En lugar de dirigir la actividad, el educador entra en el mundo del alumno para abrir y cerrar “círculos de comunicación” que le ayuden a avanzar en su desarrollo. El objetivo final, como señalan Greenspan y Shanker (2004), es que el niño aprenda a combinar ideas para pensar de forma lógica y creativa, logrando no solo competencias académicas, sino también disfrutar de las relaciones con el entorno y sus iguales.

Como sostiene Greenspan (1998), el vínculo emocional es el verdadero motor del aprendizaje. A través del juego, la relación se convierte en el puente que permite al niño integrar sus emociones y sentidos, transformando una simple actividad en el aula en un motor de evolución constante.

2.2. MARCO LEGAL

Esta programación se rige por 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*, LOMLOE, que sitúa la inclusión como un pilar del sistema educativo, junto con el *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación infantil*, a nivel nacional.

Dentro del contexto de la Comunidad de Madrid, la propuesta se desarrolla siguiendo 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*, que establece el currículo de la etapa en nuestra región, y la *Orden 460/2023, de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid*, permitiendo ajustar los criterios a las realidades individuales del alumnado.

Finalmente, para dar respuesta a la presencia de alumnos con TEA en el aula, esta propuesta se ampara en la *Ley 1/2022, de 10 de febrero, Maestra de Libertad de Elección Educativa de la Comunidad de Madrid*, que se operativiza a través del *Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid*. Esta norma autonómica es fundamental ya que regula la atención a las diferencias individuales y organiza la orientación educativa, proporcionando el marco necesario para aplicar las adaptaciones y metodologías propuestas en este TFG.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

En este apartado se detallan las características generales y específicas del centro inventado, su profesorado, espacios y la clase objetivo que han sido utilizados para el diseño de la programación didáctica.

3.1. CENTRO

El centro educativo es un colegio mixto y católico de carácter concertado que contempla las etapas de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. Se encuentra situado en el barrio de la Piovera, dentro del distrito de Hortaleza, una zona de nivel socioeconómico medio-alto. El colegio está cerca de varios parques y zonas verdes muy amplias como el Parque Juan Carlos I, el Pinar del Parque Conde Orgaz o el parque de El Capricho, que permiten diferentes salidas didácticas.

El propio centro cuenta con varias zonas ajardinadas, huerto propio, patios grandes y separados para las distintas etapas, pistas de fútbol y baloncesto, y piscina cubierta donde pueden realizar muy diversas actividades al aire libre durante el día y extraescolares por las tardes.

Para la etapa de Educación Infantil, el centro cuenta con dos aulas de Psicomotricidad, un aula TIC Smile and Learn y un Aula Experimental equipada y diseñada para trabajar diferentes estímulos a través de experimentación libre. Además, las clases están equipadas con mesas, sillas, pizarras digital y analógica, mobiliario como armarios y baldas, juegos, rincón de asamblea, una alfombra y rincón de la calma. Además, el centro es preferente para alumnado TEA. En educación Infantil hay 7 alumnos con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE), 4 con diagnóstico de TEA, 2 alumnos en seguimiento sin diagnóstico, y 1 con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL) y posible diagnóstico de TEA. Por ello, todo el profesorado está formado en Pedagogía Terapéutica (PT) para que la atención a los niños ACNEE, se realice siempre dentro del aula.

En definitiva, es un colegio con una gran infraestructura y muchos recursos, tanto físicos como materiales, que permiten que la enseñanza trascienda más allá del aula y facilitan la implementación de diferentes adaptaciones, metodologías y la puesta en marcha de proyectos de innovación.

3.2. CLASE

Esta programación ha sido diseñada para una clase de 3º de Infantil, que en total cuenta con 15 alumnos, 7 niñas y 8 niños. Esta ratio reducida favorece un clima más familiar y facilita una atención más individualizada. Dentro del aula se trabaja por gemelos, parejas de compañeros para actividades rutinarias y desplazamientos, que van cambiando cada trimestre para favorecer la relación de amistad entre todos.

En el grupo, hay dos alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE), uno con diagnóstico de TEA nivel 2 (alumno A) y otro con Trastorno Específico del Lenguaje (TEL) y en seguimiento por sintomatología compatible con el espectro autista (alumno B). El resto del grupo está compuesto por 12 niños sin dificultades aparentes, pero con sus propios ritmos y peculiaridades.

El Alumno A tiene un diagnóstico de TEA nivel 2 y requiere de ayuda notable en su día a día, tanto en casa como en el colegio. Tiene una necesidad muy marcada de rutinas debido a su alta invariabilidad ante el entorno, cualquiera mínimo cambio en la disposición del aula, actividades o rutinas le desregula por completo.

A nivel comunicativo se caracteriza por encontrarse en una etapa preverbal y de atención comunicativa instrumental, es decir, que busca al adulto para usarlo como herramienta para alcanzar aquello que desea, pero carece de atención conjunta espontánea. Presenta desafíos importantes en la comunicación social y en la reciprocidad socioemocional, con una escasa iniciativa para compartir intereses y logros con los demás en una etapa de desarrollo donde predomina la búsqueda de autorregulación y atención compartida básica. Sus intereses son de carácter sensorial y repetitivo, especialmente en el movimiento de objetos, lo que dificulta su apertura a los círculos de comunicación de forma espontánea.

Su canal preferente es el visual, respondiendo mejor a la información por imágenes que la instrucción auditiva, que a menudo le genera una sobrecarga sensorial y desconexión del entorno. Por ello, la intervención requiere del método TEACCH para asegurar que el entorno sea predecible, proporcionándole el orden y seguridad que necesita para mantenerse regulado y del modelo DIRFloortime para que, aprovechando sus intereses, comience a relacionarse y descubra el placer en las interacciones y el juego con otros.

El Alumno B tiene un diagnóstico de TEL y sintomatología compatible con el espectro autista, pendiente de seguimiento. Su perfil se caracteriza por una invariabilidad ante los cambios en las rutinas que conoce y una dificultad importante en la consolidación de aprendizajes, manifestando retrocesos rápidos en contenidos que no se refuerzan visualmente. A nivel comunicativo presenta un perfil muy interesante, tiene bastante iniciativa social, pero no verbal, busca a sus iguales y adultos mediante contacto ocular, físico o acercándose, sin embargo, esta intención no se traslada al plano oral, donde su habla es muy escasa y si aparece o responde es difícil de comprender. Esta brecha entre su deseo de interactuar y su incapacidad de expresarse verbalmente le genera momentos de frustración.

Por esto, el método TEACCH es vital para proporcionarle sistemas de comunicación aumentativa que den soporte a sus mensajes, mientras que el modelo DIRFloortime se centra en validar su comunicación no verbal para, desde el afecto y el juego, motivarle a introducir nuevos sonidos y palabras funcionales que den sentido a sus interacciones y círculos de comunicación.

El resto del grupo de 3º de Infantil es muy heterogéneo, son despiertos y curiosos y la dinámica del aula es muy participativa y activa, y les gusta descubrir e investigar por sí solos y a través del juego. Los otros 13 niños son también únicos, y se puede ver entre ellos una gran diversidad en los ritmos de maduración, tanto en autonomía como en habilidades de autorregulación de sus emociones.

Dentro del grupo cada niño destaca por sus fortalezas y aporta diferentes cosas a la dinámica del aula; hay algunos más movidos e inquietos que mantienen despierto el ambiente, otros más tranquilos y maduros que aportan orden y ayudan el resto. Además, destaca especialmente un alumno con mucha inquietud intelectual, curiosidad por todo lo que le rodea y unos intereses muy marcados sobre los que investiga en profundidad. A nivel cognitivo es muy completo y precoz, lee, escribe, razona y calcula con facilidad y tiene mucho interés por encontrar respuestas a las preguntas que va encontrándose. Además, es muy social y tiene una comprensión de sí mismo y sus emociones mucho mayores que sus compañeros.

Les gusta jugar y aprender a todos juntos y como han compartido clase todos desde los 3 años han desarrollado una sensibilidad natural para cuidarse unos a otros y ayudar a sus compañeros, especialmente a los dos que presentan más dificultades.

3.3. CLAUSTRO

El centro cuenta con un equipo docente altamente cualificado para la atención a la diversidad. Este claustro destaca por tener a todo su profesorado formado en la especialidad de Pedagogía Terapéutica (PT), lo que garantiza una mirada inclusiva y una base de intervención común en todas las aulas. Asimismo, el centro dispone de una orientadora para las etapas de Infantil y Primaria, que realiza las evaluaciones psicopedagógicas y asesora a los docentes en el diseño e implementación de las adaptaciones.

En Educación Infantil, el equipo cuenta con el apoyo de una maestra de Audición y Lenguaje (AL), que realiza intervenciones específicas con los alumnos que lo requieren durante 45 minutos semanales. Además, el claustro cuenta con 3 maestras de inglés y 2 auxiliares de conversación del Programa BEDA, lo que permite organizar agrupamientos más flexibles en áreas como psicomotricidad, inglés o experimentación. Esta cantidad de recursos permite implementar más fácilmente enfoques integrales como TEACCH y DIRFloortime.

4. OBJETIVOS

La presente programación contribuye a la consecución y desarrollo de los objetivos de etapa establecidos en 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.*

4.1. 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. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- d) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales
- e) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.

- f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h) Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- j) Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

5. COMPETENCIAS

5.1. COMPETENCIAS CLAVE

Competencia en comunicación lingüística

Esta competencia busca aprovechar el intercambio comunicativo dentro del aula para enriquecer el lenguaje oral y avanzar desde las expresiones básicas a un lenguaje más estructurado y competente. Es la base sobre la que construimos la interacción social en el aula de 5 años.

En esta programación, la CCL no se limita al habla, sino que abarca la intención comunicativa y la comprensión de símbolos. Es esencial para el Alumno B porque a través del Modelo DIRFloortime buscamos que la intención comunicativa se transforme en habla funcional a través del juego y el vínculo. La usaremos en asambleas y cuentos motores principalmente, para que los alumnos aprendan a poner palabras a sus acciones, necesidades, deseos etc.

Competencia Digital

Esta competencia busca acercar al niño de forma guiada a los conocimientos relacionados con la información y la tecnología mediante el uso seguro y responsable de las herramientas adecuadas. En este centro, trabajamos esta competencia a través de la plataforma de SMILE & LEARN, para acercar a los niños, poco a poco y de manera lúdica y responsable, a las tecnologías. En esta unidad, esta competencia se trabajará en la unidad 12: Viaje en cohete.

Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología

Esta competencia se desarrolla mediante la observación, manipulación y experimentación de su entorno a través de objetos y materiales tangibles, que invitan al niño a hacerse preguntas y utilizar la lógica y el razonamiento para buscar respuestas. Esta competencia busca despertar su curiosidad y pensamiento crítico y es fundamental para trabajar los centros de interés y unidades planteadas para el segundo y tercer trimestre de la programación didáctica planteada. Además, es una estrategia inclusiva clave para ACNEE y ACNEAE, ya que facilita la comprensión de conceptos lógicos a través de la manipulación, ayudándolos a comprender mejor y a formular sus primeras hipótesis sobre el mundo que les rodea.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

Esta competencia es el pilar de la identidad y la autorregulación. Se centra en la adquisición de los procesos mentales y conductuales necesarios y deseados para una buena convivencia e interacción social.

Además, el desarrollo de esta competencia a través del método TEACCH es fundamental para el Alumno A, ya que, le proporciona la estructura y estrategias necesarias para aprender de manera autónoma sin desregularse ante los cambios en el entorno. Esta competencia es clave para fomentar la confianza y seguridad en sí mismos y la gestión emocional necesaria para enfrentarse a nuevos aprendizajes dentro y fuera del aula.

Competencia ciudadana

Esta competencia busca desarrollar el sentido de pertenencia, respeto y cuidado mutuo y del entorno natural. Es especialmente importante en 3º de infantil para preparar el cambio de etapa a Primaria, y en este aula para la inclusión de los Alumnos A y B. Dentro de esta programación aparece explicitada la importancia y cuidado de los seres vivos en las unidades 9, 13 y 14 y el respeto por los demás y el trabajo en equipo en la unidad 12 y 15 por el respeto al trabajo en equipo. Esta competencia transforma el aula en un lugar seguro y sensible a las diferencias, donde la diversidad enriquece a todos los alumnos y es un valor primordial.

Competencia en conciencia y expresiones culturales

Esta competencia engloba la competencia creativa y la cultural, que fomentan la expresión del mundo interior sin necesidad del lenguaje verbal. La competencia creativa estimula la curiosidad y la imaginación a través del juego simbólico permitiendo al niño crear y plantear ideas y soluciones propias. Por otro lado, la competencia cultural utiliza diferentes lenguajes; corporal, plástico, musical, para expresar sentimientos y tomar conciencia de su identidad mediante las manifestaciones artísticas del entorno.

Es especialmente importante para esta programación porque ofrece a los alumnos A y B canales de expresión alternativos para conectar y relacionarse con los demás.

5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Esta tabla presenta las competencias específicas que se trabajan en las distintas unidades de la programación didáctica y los criterios de evaluación seleccionados para evaluarlas. Más adelante, en el apartado de contenido, se especificará de nuevo unidad por unidad las competencias clave, competencias específicas, criterios de evaluación, objetivos de etapa y objetivos didácticos que se trabajarán.

| Competencias Específicas | Criterios de Evaluación |
|---|--|
| ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA | |
| 1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y la adquisición de estrategias de control sensorial y motriz para adecuar sus acciones al entorno de manera segura | 1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento. (uds. 4 y 10) 1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa. (Uds. 2, 5 y 13) 1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino. (ud. 6 y 7 y 11) |
| 2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr la seguridad emocional y afectiva. | 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones. (Uds. 1 y 15) 2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos (Uds. 3 y 14) |

| | |
|--|---|
| <p>3. Adoptar normas, rutinas y hábitos desarrollando la confianza en sí mismos y en sus posibilidades para relacionarse y promover un estilo de vida saludable y responsable.</p> | <p>3.1 Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto. (Ud. 9, 12)</p> <p>3.2 Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás. (Ud. 8)</p> |
| <p>ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</p> | |
| <p>1. Identificar características y cualidades de objetos y fenómenos mediante la experimentación y manipulación, utilizando los sentidos para conocer el mundo que les rodea y desarrollar destrezas lógico matemático</p> | <p>1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. (Uds. 2, 5, 8 y 10)</p> <p>1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás. (Uds. 4, 6 y 12)</p> |
| <p>2. Desarrollar procedimientos del método científico mediante la observación y manipulación, para empezar a conocer e interpretar el entorno y responder a las situaciones y retos que enfrentan.</p> | <p>2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros. (Uds. 3, 7, 9 y 13)</p> <p>2.2 Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. (Uds. 1 y 11)</p> <p>2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos (Ud. 5)</p> <p>2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales. (Ud. 8)</p> |
| <p>3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por el efecto humano sobre ella, para aprender sobre la importancia de su cuidado.</p> | <p>3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas. (Uds. 14 y 15)</p> <p>3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico. (Ud. 13 y 14)</p> |
| <p>ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</p> | |
| <p>1. Manifiestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de la comunicación para expresar sus necesidades e intenciones.</p> | <p>1.1 Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad. (Uds. 2, 6, 7, 8)</p> <p>1.2 Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. (Uds. 13 y 14)</p> |

| | |
|--|--|
| <p>2. Interpretar y comprender mensajes apoyándose en sus conocimientos y recursos para relacionarse y responder al entorno.</p> | <p>2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás. (Uds. 5 y 10)</p> |
| <p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.</p> | <p>3.1 Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente (Uds. 4 y 12)</p> |
| <p>4. Participar por iniciativa propia y mostrando curiosidad, en actividades relacionadas con textos escritos.</p> | <p>4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa. (Ud. 9 y 11)</p> |
| <p>5. Valorar las diferentes lenguas presentes en el entorno y otras manifestaciones culturales.</p> | <p>5.1 Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno (Uds. 1, 3 y 15)</p> |

Tabla 1. Competencias Específicas y Criterios de Evaluación

6. CONTENIDOS

En este apartado se van a desarrollar las 15 unidades didácticas que integran esta programación. La presente programación se articula alrededor de 6 Centros de Interés diferentes que actúan como eje globalizador y dotan de significado al proceso de aprendizaje, conectándolo con la curiosidad natural del niño y permitiendo que el aprendizaje surja de contextos cercanos y motivadores.

Bajo este paraguas, se desarrollan las 15 unidades didácticas de esta programación según las exigencias competenciales del sistema educativo actual. Los contenidos han sido extraídos del Decreto 36/2022, que se corresponden con los saberes básicos del Real Decreto 95/2022.

A continuación, se encuentran la tabla de objetivos didácticos de cada unidad de la programación relacionados con sus objetivos de etapa, competencias clave y específicas correspondientes, la tabla de centros de interés y temporalización, los contenidos transversales y una tabla para cada unidad didáctica.

6.1. OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA PROGRAMACIÓN

En este apartado se especifican los objetivos didácticos de la programación y su relación con los objetivos de etapa (OE), las competencias clave (CC) y las competencias específicas (CE) de cada una de las 15 unidades didácticas.

| Objetivos didácticos | OE | CC | CE |
|--|----------|------------------|----------------------------|
| 1. Identificar y expresar las emociones propias y ajenas a través del cuerpo y el lenguaje, estableciendo vínculos de confianza que favorezcan la seguridad emocional en el reencuentro escolar. | A, E y G | CPSAA CCL | Á1: 2 Á2: 2 Á3: 5 |
| 2. Orientarse y actuar con autonomía en los espacios físicos del aula, identificando la funcionalidad de los rincones de juego y trabajo mediante el uso de apoyos visuales. | A, E y G | CPSAA CCL | Á1: 1 Á2: 1 Á3: 1 |
| 3. Interiorizar las normas de convivencia y las pautas de relación social, empleando estrategias de autorregulación y anticipación para gestionar las transiciones y los tiempos de espera. | A, E y G | CPSAA CCL | Á1: 2 Á2: 2 Á3: 5 |
| 4. Desarrollar la curiosidad y la capacidad de observación para discriminar estímulos visuales y auditivos, iniciándose en el pensamiento científico y la categorización de la realidad. | F y G | STEM CPSAA | Á1: 1 Á2: 1 Á3: 3 |
| 5. Explorar el entorno a través del tacto y el olfato, identificando cualidades de los objetos y regulando la respuesta ante diferentes estímulos sensoriales. | F y G | STEM CPSAA | Á1: 1 Á2: 1, 2 Á3: 2 |
| 6. Adquirir hábitos de higiene y alimentación saludable, utilizando el lenguaje funcional para expresar gustos, preferencias y necesidades básicas. | A y F | CPSAA CCL | Á1: 1 Á2: 1 Á3: 1 |
| 7. Iniciarse en el razonamiento lógico-matemático mediante situaciones de compra y venta, utilizando el conteo y la clasificación de objetos en contextos de la vida cotidiana. | D y G | STEM CCL | Á1: 1 Á2: 2 Á3: 1 |
| 8. Participar en juegos de roles asumiendo diferentes funciones sociales, respetando los turnos y desarrollando habilidades de negociación y comunicación con los iguales. | A y D | CPSAA CCL | Á1: 3 Á2: 1, 2 Á3: 1 |
| 9. Conocer los animales que viven bajo el mar y aprender a cuidarlos, despertando el respeto por la naturaleza y la importancia de no ensuciar su hogar. | F | STEM CC | Á1: 3 Á2: 2 Á3: 4 |
| 10. Jugar y experimentar con el agua para descubrir cómo cambia (hielo, líquido) y por qué algunas cosas flotan y otras se hunden, haciendo pequeñas "adivanzas" sobre lo que va a pasar. | F | STEM CPSAA | Á1: 1 Á2: 1, 2 Á3: 2 |
| 11. Descubrir el Sol, la Luna y las estrellas para entender por qué existe el día y la noche y cómo influye esto en nuestras rutinas de sueño y actividad. | F | STEM CPSAA | Á1: 1 Á2: 2 Á3: 4 |
| 12. Usar la imaginación para "viajar" al espacio a través del juego motor y el arte, representando de forma creativa cómo sería vivir en otros planetas. | B y F | CD CCEC CC | Á1: 3 Á2: 1 Á3: 3 |

| | | | |
|--|-------------|--------------------|----------------------------|
| 13. Participar en el cuidado de las plantas del colegio, observando cómo crecen desde la semilla y entendiendo que los alimentos que comemos vienen de la tierra y del trabajo en el huerto. | F | STEM CC | Á1: 1 Á2: 2 Á3: 1, 3 |
| 14. Descubrir y reconocer la importancia de los insectos, especialmente las abejas, en el medio y comprender el proceso básico de la polinización y su impacto. | F | STEM CC | Á1: 2 Á2: 3 Á3: 1, 3 |
| 15. Aprender a trabajar juntos en equipo para recoger los frutos de lo aprendido y compartir con los demás nuestros éxitos del curso usando el cuerpo, el dibujo o la palabra. | A, D y F | CPSAA CCL CC | Á1: 2 Á2: 3 Á3: 5 |

Tabla 2. Objetivos didácticos de la Programación

6.2. TEMPORALIZACIÓN

La temporalización de las sesiones y unidades de la programación ha sido diseñada a partir de la *Orden 1476/2025, de 4 de mayo, del Consejero de Educación, Ciencia y Universidades, por la que se establece el calendario escolar para el curso 2025/2026 en los centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Madrid.*

| PRIMER TRIMESTRE | | |
|-----------------------------------|-----------------------|--------------------|
| CI 1: Mi Mapa de Aventuras | | |
| UD 1 | ¡Hola, Amigos! | 8 sept – 26 sept |
| UD 2 | Mi rincón Favorito | 29 sept – 10 oct |
| UD 3 | Normas Mágicas | 13 oct – 24 oct |
| CI 2: La Fábrica de los Sentidos | | |
| UD 4 | Mis Ojos y Mis Oídos | 27 oct – 7 nov |
| UD 5 | Toco y Huelo | 10 nov – 21 nov |
| UD 6 | ¡Qué Rico! | 24 nov – 19 dic |
| SEGUNDO TRIMESTRE | | |
| CI 3: El Supermercado de la Clase | | |
| UD 7 | ¿Qué vamos a comprar? | 7 ene – 23 ene |
| UD 8 | Jugamos a Vender | 26 ene – 13 feb |
| CI 4: Bajo el mar | | |
| UD 9 | Peces de Colores | 16 feb – 6 mar |
| UD 10 | El agua se mueve | 9 mar – 27 mar |
| TERCER TRIMESTRE | | |
| CI 5: Pequeños Astrónomos | | |
| UD 11 | El Sol y la Luna | 6 abril – 24 abril |
| UD 12 | Viaje en Cohete | 27 abril – 15 mayo |
| CI 6: Guardianes de la Naturaleza | | |
| UD 13 | Semillas Mágicas | 18 mayo – 29 mayo |
| UD 14 | Las abejas | 1 jun – 12 jun |
| UD 15 | La Gran Cosecha | 15 jun – 19 jun |

Tabla 3. Temporalización y Centros de Interés

6.3. TABLAS UNIDADES DIDÁCTICAS

| UNIDAD DIDACTICA 1: ¡Hola, Amigos! | | | |
|---|---|---------------------------|----------|
| N.º de sesiones | 6 sesiones | | |
| Fechas | 8 sept – 26 sept | | |
| Cuento motor | El monstruo de los colores va al cole | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>¡Bienvenidos al aula! Los alumnos volverán de vacaciones y encontrarán sus fotos en el suelo del aula y una cartulina “MURAL DE AMIGOS” donde encontrarán un hueco para cada una de sus fotos y debajo un hueco para escribir su color favorito y su cumpleaños. Empezarán recordando que todos son amigos de todos y un equipo con sus diferencias (juguetes, cumpleaños, colores favoritos etc.)</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Familiarizarse con la rutina de la nueva aula - Identificar y expresar las emociones propias y ajenas a través del cuerpo y el lenguaje, estableciendo vínculos de confianza que favorezcan la seguridad emocional en el reencuentro escolar. - Afianzar el sentido de pertenencia y el compañerismo (trabajo cooperativo por gemelos) | | |
| Objetivos de la programación | 1 | Objetivos de etapa | A, E y G |
| Competencias específicas | A1: 2 | Competencias clave | CPSAA |
| | A2: 2 | | CCL |
| | A3: 5 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las emociones. - La amistad como elemento protector - El nombre propio y su trazo - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. - Memorización y recitado de algunos textos literarios disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima y la belleza de las palabras producen. (en todas las asambleas trabajamos con las rimas de Tamara Chubarovsky desde 3 años) | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones</p> <p>Área 2 2.2 Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.</p> <p>Área 3 5.1 Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno.</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 2: Mi rincón Favorito | | | |
|---|--|---------------------------|----------|
| N.º de sesiones | 4 sesiones | | |
| Fechas | 29 sept – 10 oct | | |
| Cuento motor | Los secretos del cole de Éric Veillé | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>En esta segunda unidad invitamos a los niños a convertirse en exploradores de su propia aula. El reto es descifrar un mapa visual, su “Mapa de Aventuras” que los llevará a descubrir los diferentes “tesoros” del aula, cada material, cada rincón... Trabajar por los gemelos con los que ya habrán trabajado las primeras semanas e irán pasando por los diferentes rincones y lugares viendo que posibilidades tienen y experimentándolos por primera vez.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Orientarse y actuar con autonomía en el aula, identificando los diferentes lugares y rincones y sus funciones mediante apoyos visuales. - Conocer los diferentes materiales del aula a su disposición: juegos, material artístico, sus libros etc. | | |
| Objetivos de la programación | 2 | Objetivos de etapa | A, E y G |
| Competencias específicas | A1: 1 | Competencias clave | CPSAA |
| | A2: 1 | | CCL |
| | Á3: 1 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Rincones y materiales del aula - Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Autonomía en la realización de tareas y hábitos de organización, atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad. - El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones: dentro-fuera, encima-debajo, cerca-lejos, juntos-separados, de frente-de lado-de espaldas, izquierda-derecha. - Relaciones de orden, seriación, correspondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>Área 2 1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>Área 3 1.1 Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 3: Normas Mágicas | | | |
|--|--|---------------------------|----------|
| N.º de sesiones | 4 sesiones | | |
| Fechas | 13 oct – 24 oct | | |
| Cuento motor | Pórtate Bien de Editorial Carambuco | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>Para esta unidad los alumnos deberán encontrar escondidos en diferentes lugares unos pictogramas de normas (en el aula experimental, Don Pimpón el árbol, les habrá dejado pistas para encontrarlas todas). Luego se sentarán e intentarán descifrar todos juntos a que se refiere cada norma. Tras esto se hará un pequeño mural de normas que pondremos en el aula.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Interiorizar las normas de convivencia y las pautas de relación social - Estrategias de autorregulación y anticipación para gestionar las transiciones y los tiempos de espera. - Comenzar a desarrollar actitudes de iniciativa, participación etc. | | |
| Objetivos de la programación | 3 | Objetivos de etapa | A, E y G |
| Competencias específicas | A1: 2 | Competencias clave | CPSAA |
| | A2: 2 | | CCL |
| | A3: 5 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales (pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...), afectivas y normas de convivencia. - Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. - Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales - Roles y encargados de tareas dentro del aula. - Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. Aceptación de correcciones para mejorar sus acciones - Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas: igual que, más que, menos que, tantos como, muchos, pocos, alguno, ninguno, etc. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos</p> <p>Área 2 2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>Área 3 5.1 Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno.</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 4: Mis Ojos y Mis Oídos | | | |
|--|--|---------------------------|-------|
| N.º de sesiones | 4 sesiones | | |
| Fechas | 27 oct – 7 nov | | |
| Cuento motor | El Flautista de Hamelin | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>Los niños llegarán a un aula experimental a oscuras (no completamente, suficiente luz para orientarse) con diferentes rincones y mesas de experimentación con instrumentos, objetos sonoros, pequeñas luces, mesas con cascos, luces en agua, fibra óptica, luces de navidad, interruptores. Irán probando los diferentes rincones y de repente encenderemos la luz y nos sentaremos cerca del árbol (Don Pimpón) y guiaremos un dialogo e intercambio entre ellos sobre lo que han experimentado, sus hipótesis, preguntas etc., y como se han <i>sentido</i>.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la curiosidad y la capacidad de observación para discriminar estímulos visuales y auditivos - Iniciar en el pensamiento científico y la categorización de la realidad. | | |
| Objetivos de la programación | 4 | Objetivos de etapa | F y G |
| Competencias específicas | A1: 1 | Competencias clave | STEM |
| | A2: 1 | | CPSAA |
| | A3: 3 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Identificación y respeto de las diferencias. - Los sentidos, sus funciones y la estimulación de los mismos. El cuerpo y el entorno: referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos...) y temporales (duración, orden, velocidad, ritmo...). - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades - Cualidades de los objetos, materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos) y tamaño. - Imagen global y segmentada del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos propios - El sonido, el silencio y sus cualidades. Diferenciación entre ruido, silencio, música. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</p> <p>Área 2 1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.</p> <p>Área 3 3.1 Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 5: Toco y Huelo | | | |
|---|---|---------------------------|-------|
| N.º de sesiones | 4 sesiones | | |
| Fechas | 10 nov – 21 nov | | |
| Cuento motor | Los 5 sentidos de Nacho | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>En la sesión de inicio de unidad habrá en clase dos cajas sensoriales y otros dos rincones de juego (para que todos experimenten con tiempo las dos). En una de ellas habrá objetos de diferentes texturas y tamaños y deberán intentar adivinar y clasificarlos por tamaños. En la otra estará la maestra y el niño se tapan los ojos e ira oliendo diferentes cosas, y simultáneamente iremos haciéndoles preguntas y dialogando de manera guiada con ellos.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Explorar el entorno a través del tacto y el olfato - Identificar cualidades y atributos de los objetos - Identificar las emociones asociadas a sensaciones: agradables y desagradables - Adquirir estrategias de regulación a la respuesta ante diferentes estímulos sensoriales novedosos. | | |
| Objetivos de la programación | 5 | Objetivos de etapa | F y G |
| Competencias específicas | Á1: 1 | Competencias clave | STEM |
| | A2: 1 y 2 | | CPSAA |
| | Á3: 2 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Los sentidos, sus funciones y la estimulación de los mismos. El cuerpo y el entorno: referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos...) y temporales (duración, orden, velocidad, ritmo...). - Cualidades de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura, grosor, temperatura... y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar) - Herramientas básicas para la manifestación, regulación y control de emociones y la conducta. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>Área 2 1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos</p> <p>Área 3 2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 6: ¡Qué Rico! | | | |
|---|--|---------------------------|-------|
| N.º de sesiones | 6 sesiones + (una semana de navidad) | | |
| Fechas | 24 nov – 19 dic | | |
| Cuento motor | Tina Disfruta Comiendo | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>Ha venido un chef a clase de visita por que necesita ayuda para preparar un menú rico y saludable para un colegio y necesita nuestra ayuda para pensarlo y crear algunos platos fáciles. Cada mesa tendrá una serie de ingredientes preparados y una pequeña receta que seguir. Al final probaremos nuestro plato para decidir cuales irán al menú del chef.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir hábitos de higiene y alimentación saludable - Utilizar el lenguaje para expresar gustos, preferencias y necesidades básicas. - Usar cuantificadores y lenguaje adecuado a diferentes situaciones. - Funcionalidad de los números y la suma en la vida cotidiana | | |
| Objetivos de la programación | 6 | Objetivos de etapa | A y F |
| Competencias específicas | A1: 1 | Competencias clave | CPSAA |
| | A2: 1 | | |
| | A3: 1 | | CCL |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Identificación y localización de partes externas e internas del cuerpo. Representación gráfica del esquema corporal. - Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones. - Hábitos y prácticas responsables con la alimentación, la higiene y el descanso. - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Conteo, establecimiento de relaciones de comparación y transformación (añadir, quitar, repartir, cambiar, sumar) por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana. - Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas: igual que, más que, menos que, tantos como, muchos, pocos, alguno, ninguno, etc. - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>Área 2 1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.</p> <p>Área 3 1.1 Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 7: ¿Qué vamos a comprar? | | | |
|---|--|---------------------------|-------|
| N.º de sesiones | 6 sesiones | | |
| Fechas | 7 ene – 23 ene | | |
| Cuento motor | <u>Un mercado de Fábula</u> (hipervinculado) | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>Al llegar al aula los niños encuentran en el rincón de juego simbólico, un mercado con fruta, verdura, carne, pan etc., pero sin ninguna etiqueta y con un vendedor nervioso porque tiene que vender y ha perdido las etiquetas con los nombres y precios de las cosas y necesitamos ayudarlo a recuperarlos a tiempo para abrir su mercado.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el conteo y la clasificación de objetos en contextos de la vida cotidiana. - Trabajar la comunicación verbal y no verbal mediante el juego simbólico asumiendo diferentes roles. - Iniciar la escritura en cuadrícula | | |
| Objetivos de la programación | 7 | Objetivos de etapa | D y G |
| Competencias específicas | A1: 1 | Competencias clave | STEM |
| | A2: 2 | | CCL |
| | A3: 1 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego simbólico - El trazo: direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, distribución y posición al escribir. - Clasificación por categorías (frutas, verduras, grandes, pequeñas) - Conteo - Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas: igual que, más que, menos que, tantos como, muchos, pocos, alguno, ninguno, etc. - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias - Lectura e interpretación de otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números, fotografías, carteles etc. - Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>Área 2 2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>Área 3 1.1 Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 8: Jugamos a vender | | | |
|--|--|---------------------------|-------|
| N.º de sesiones | 6 sesiones | | |
| Fechas | 26 ene – 13 feb | | |
| Cuento motor | Ana va al mercado de Editorial GEU | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| A Don Pimpón el viento le ha mezclado todas las frutas, verduras e ingredientes de su cocina y ahora no sabe cómo colocarlos para que no se aplasten unos a otros y les pedirá ayuda para separarlos por pesos. En el aula experimental prepararemos diferentes rincones para pesar y medir varios objetos, alimentos etc., de diferentes maneras (palmas, dedos, metro, regla, balanzas, peso) y dejaremos que experimenten con ello y luego separen. | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Iniciar el razonamiento lógico-matemático mediante situaciones de compra y venta - Participar en juegos de roles asumiendo diferentes funciones sociales. - Respetar los turnos - Desarrollar habilidades de negociación y comunicación con los iguales | | |
| Objetivos de la programación | 8 | Objetivos de etapa | A y D |
| Competencias específicas | A1: 3 | Competencias clave | CPSAA |
| | A2: 1 y 2 | | CCL |
| | A3: 1 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Fórmulas de cortesía y relación social - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones - Establecimiento de relaciones de comparación y transformación (añadir, quitar, repartir, cambiar) por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana. - Situaciones en que se hace necesario medir. Empleo de unidades de medida (pie, palmo...) y la exploración de las magnitudes de medida, peso, capacidad, trasvases, mezclas. - Números cardinales y ordinales. - Aproximación a la serie numérica: representación gráfica y oral para contar y construir la serie numérica. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1</p> <p>3.2 Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás.</p> <p>Área 2</p> <p>1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales.</p> <p>Área 3</p> <p>1.1 Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 9: Peces de colores | | | |
|---|--|---------------------------|------|
| N.º de sesiones | 6 sesiones | | |
| Fechas | 16 feb – 6 mar | | |
| Cuento motor | El Pez Arcoíris | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>En esta unidad la situación de aprendizaje inicial será directamente el cuento de El pez Arcoíris adaptado a cuento motor con una asamblea inicial, desarrollo y asamblea final en la que reflexionaremos sobre el cuento juntos, nuestras diferencias y lo que nos hace especiales a cada uno y cada uno pintará y decorará un pez al que luego le pondremos una escama brillante (serán los primeros elementos del rincón del mar que crearemos en la clase.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los animales que viven bajo el mar - Aprender a respetar y cuidar la naturaleza y los animales que viven en ella. - Entender la importancia y necesidad de cuidarla y no ensuciarla. - Reforzar el sentimiento de pertenencia y respeto a las diferencias | | |
| Objetivos de la programación | 9 | Objetivos de etapa | F |
| Competencias específicas | A1: 3 | Competencias clave | STEM |
| | A2: 2 | | CC |
| | A3: 4 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Identificación y respeto de las diferencias. - El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción y manipulativas. - Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente - Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Respeto y protección del medio natural. - Limpieza y recogida selectiva de residuos. - Cuidado y protección de los animales. Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos - Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación - Manifestaciones plásticas variadas: representación de la figura humana diferenciando las distintas partes de su cuerpo, los colores primarios y su mezcla, el uso del collage con diversos materiales | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 3.1 Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.</p> <p>Área 2 2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>Área 3 4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 10: El agua se mueve | | | |
|---|--|---------------------------|-------|
| N.º de sesiones | 6 sesiones | | |
| Fechas | 9 mar – 27 mar | | |
| Cuento motor | Ciclo del Agua de Cometa Roja | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>En el aula experimental Don Pimpón se le han descolocado sus juguetes favoritos, ya no sabe cuáles se hunden y cuales no y por eso no quiere jugar con ellas, porque si se hunden, él no puede recogerlas y las perderá. Necesita nuestra ayuda para volver a ordenarlas por categorías (se hunde o no) para poder volver a jugar y ser feliz otra vez. Por gemelos, tendrán un barreño de agua y deberán ir probando y apuntando en unas hojas de Don Pimpon, cuales se hunden y cuales no y despues deberán ordenarlas en dos cajas.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Jugar con el agua para descubrir cómo cambia (hielo, líquido) - Experimentar y cuestionarse por qué algunas cosas flotan y otras se hunden. - Investigar y conocer de manera básica el ciclo del agua - Manipular, trasvasar y explorar materiales de diferente densidad. | | |
| Objetivos de la programación | 10 | Objetivos de etapa | F |
| Competencias específicas | Á1: 1 | Competencias clave | STEM |
| | Á2: 1 y 2 | | CPSAA |
| | Á3: 2 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Planificación de las acciones para resolver una tarea - Relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas - Estrategias y técnicas de investigación: observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis. - Comportamiento de materiales (peso, mezclas o trasvases) - Concepto de lleno y vacío - El agua: el ciclo del agua y sus diferentes estados (hielo, liquido, gas) y fenómenos relacionados (lluvia, nieve) - Iniciación a estrategias de búsqueda de información - Utilización de la biblioteca como fuente de información, entretenimiento y disfrute. - Plantear hipótesis simples y buscar respuestas a sus preguntas | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 1.1 Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</p> <p>Área 2 1.1 Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos</p> <p>Área 3 2.1 Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás</p> | | |

| UNIDAD DIDÁCTICA 11: El Sol y la Luna | | | |
|---|--|---------------------------|-------|
| N.º de sesiones | 6 sesiones | | |
| Fechas | 6 abril – 24 abril | | |
| Cuento motor | A que sabe la Luna | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>¿A dónde va el sol cuando nos dormimos? Llegaremos al aula con una pregunta sobre la que deberemos investigar. ¿Tiene la tierra un horario y un ritmo como nosotros?</p> <p>Don pimpón nos habrá dejado unos materiales que nos subiremos a clase para intentar responder estas preguntas. Una luz, un globo terráqueo, una luna y una cuerda. En un rincón durante esa semana cada uno irá jugando con ello e intentando responder a esas preguntas. Más tarde, cada uno expondrá en voz alta sus hipótesis y respuestas de manera oral</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Descubrir el Sol, la Luna y las estrellas para entender por qué existe el día y la noche. - Conocer las diferencias entre el día y la noche y comprender de manera sencilla el efecto en nuestra actividad y rutinas. - Conocer los diferentes conceptos y elementos temporales. | | |
| Objetivos de la programación | 11 | Objetivos de etapa | F |
| Competencias específicas | A1: 1 | Competencias clave | STEM |
| | A2: 2 | | CPSAA |
| | A3: 4 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Aproximación y obtención de información del universo y sus elementos de diferentes fuentes - El sol y la Luna - Rutinas del día y rutinas de la noche - El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, calendario. - Conceptos básicos sobre la tierra y la rotación y su efecto en las estaciones - Interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Textos orales formales e informales. - Intención comunicativa para relatar hechos, hipótesis o compartir conocimiento - Exposición clara y organizada de las ideas - Orientación espaciotemporal, esquema corporal y memoria visual. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 1.3 Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en las tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.</p> <p>Área 2 2.2 Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.</p> <p>Área 3 4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.</p> | | |

| UNIDAD DIDÁCTICA 12: Viaje en cohete | | | |
|---|--|---------------------------|-------|
| N.º de sesiones | 6 sesiones | | |
| Fechas | 27 abril – 15 mayo | | |
| Cuento motor | Polvo de Estrellas de Stephanie Roth Sisson | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| Llegamos al aula experimental y hay un traje de astronauta en el suelo y muchas piezas de un puzle repartidas por el suelo y todos juntos deberán ordenarlas. El puzle no está completo, solo hay 3 piezas (pero se puede ver que es un cohete). Don Pimón les contará que deben ir consiguiendo las piezas del cohete durante las siguientes semanas para que el astronauta pueda volver al espacio a seguir investigando. | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Usar la imaginación para "viajar" al espacio a través del juego motor y el arte. - Representar de forma creativa cómo es vivir en nuestro planeta y cómo sería vivir en otros planetas. - Construir un cohete y sus partes con materiales reciclados - Trabajar el uso responsable de las tecnologías (uso en momentos específicos y para fines específicos) | | |
| Objetivos de la programación | 12 | Objetivos de etapa | B y F |
| Competencias específicas | A1: 3 | Competencias clave | CD |
| | A2: 1 | | CCEC |
| | Á3: 3 | | CC |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Obtención de información acerca del universo y sus elementos indagando en diferentes fuentes, entre ellas y especialmente las digitales - Figuras geométricas y uso del tangram para construir figuras - Juego motriz: saltos, lanzamientos y desplazamientos - Normas básicas para el uso de juegos en dispositivos digitales. - Manifestaciones artísticas: construcciones con piezas pequeñas y grandes y con materiales reciclados. - Juego psicomotriz con piezas pequeñas - Planificación de las acciones para resolver una tarea - Pedir y ofrecer ayuda. - Estrategias de planificación y organización de tareas - Actitud de escucha y colaboración. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 3.1 Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.</p> <p>Área 2 1.2 Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.</p> <p>Área 3 3.1 Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente</p> | | |

| UNIDAD DIDÁCTICA 13: Semillas Mágicas | | | |
|---|--|---------------------------|------|
| N.º de sesiones | 4 sesiones | | |
| Fechas | 18 mayo – 29 mayo | | |
| Cuento motor | Había una vez una Semilla | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>Esta sesión y unidad empezará en un jardín del colegio. Habremos preparado una plantilla de cartón con trozos de celo para hacer una búsqueda del tesoro por los jardines para encontrar tres tipos de hojas, tres tipos de flores y tres tipos de semillas (estas últimas las habremos puesto en cajas con semillas escondidas en diferentes sitios). Una vez encontrado todo nos sentaremos a hablar de donde salen las flores y las hojas. Tras esto iremos al aula experimental donde Don Pimpón nos espera con una carta que nos dice que cada uno deberá elegir una de esas tres semillas para plantarla y cuidarla durante lo que queda de curso.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Participar en el cuidado de las plantas del colegio - Observar el crecimiento de las plantas y desarrollar hábitos de respeto y cuidado del entorno - Entender que los alimentos que comemos vienen de la tierra y del trabajo en el huerto. | | |
| Objetivos de la programación | 13 | Objetivos de etapa | F |
| Competencias específicas | A1: 1 | Competencias clave | STEM |
| | A2: 2 | | CC |
| | A3: 1 y 3 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - Ciclo de vida de las plantas y sus partes - Fotosíntesis (de manera simple) - Herramientas del huerto - Respeto por todos los seres vivos y el medio natural - Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza - Influencia de las acciones de las personas en el medio físico - Materiales, elementos y técnicas plásticos como medio de comunicación: dibujo, pintura, modelado y pegado. - El trazo: linealidad, distribución y posición al escribir. - Textos escritos en diferentes soportes: libros, revistas, periódicos... - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 1.2 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.</p> <p>Área 2 2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.</p> <p>Área 3 1.2 Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. 3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.</p> | | |

| UNIDAD DIDACTICA 14: Las abejas | | | |
|---|---|---------------------------|------|
| N.º de sesiones | 4 sesiones | | |
| Fechas | 1 jun – 12 jun | | |
| Cuento motor | <u>El Dulce Zumbido</u> | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>Nos convertimos en científicos de la polinización porque ha aparecido una colmena colgada del árbol del aula experimental (Don Pimpon) y un montón de flores (con alguna abeja posada) justo debajo del árbol. Abriremos la colmena y veremos diferentes tipos de abejas haciendo diferentes trabajos, diferentes zonas y pequeños panales de miel. Dialogaremos sobre esto y sobre de donde puede venir la miel y sobre los trabajos de la colmena. Nos llevaremos la colmena a clase para seguir investigando sobre las abejas, curiosidades y su función en el mundo.</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Descubrir y reconocer la importancia de los insectos, especialmente las abejas, en el medio - Comprender el proceso básico de la polinización y su impacto. - Desarrollar hábitos de cuidado del entorno y los insectos | | |
| Objetivos de la programación | 14 | Objetivos de etapa | F |
| Competencias específicas | A1: 2 | Competencias clave | STEM |
| | A2: 3 | | CC |
| | A3: 1 y 3 | | |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - El mundo de los insectos - Las Abejas y su morfología - Actitudes de Cuidado y respeto en el trabajo en equipo - Formas y descubrimiento de algunos polígonos regulares - Respeto por todos los seres vivos y el medio natural - Influencia de las acciones de las personas en el medio físico - Materiales, elementos y técnicas plásticos como medio de comunicación: dibujo, pintura, modelado y pegado. - Descubrimiento a través del juego simbólico: Observación, imitación y representación de diferentes roles - Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos</p> <p>Área 2 3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.</p> <p>Área 3 1.2 Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.</p> <p>3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.</p> | | |

| UNIDAD DIDÁCTICA 15: La Gran Cosecha | | | |
|--|---|---------------------------|----------|
| N.º de sesiones | 2 sesiones | | |
| Fechas | 15 jun – 19 jun | | |
| Cuento motor | Parábola del sembrador | | |
| Situación de aprendizaje | | | |
| <p>El curso está terminando y tenemos que preparar una fiesta para recoger todo lo aprendido en el curso y preparar una fiesta para que nuestros padres vean lo aprendido y recibamos el verano con emociones buenas y ganas de seguir aprendiendo. Don pimpón nos escribirá una carta de despedida contándonos algunas curiosidades y sorpresas que encontraremos en primaria y nos dará una lista de cosas que hacer para preparar la fiesta de fin del verano. (esta será una merienda con los padres el último día donde cada uno contará a sus padres lo que ha ido aprendiendo a través de un pequeño mural que habrán hecho todos).</p> | | | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar juntos en equipo de manera autónoma y evaluar nuestra colaboración. - Compartir con los demás nuestros éxitos del curso usando el cuerpo, el dibujo o la palabra. - Comprender la importancia de la familia y los amigos. | | |
| Objetivos de la programación | 15 | Objetivos de etapa | A, D y F |
| Competencias específicas | A1: 2 | Competencias clave | CPSAA |
| | A2: 3 | | CCL |
| | A3: 5 | | CC |
| Conocimientos, destrezas y aptitudes | <ul style="list-style-type: none"> - La naturaleza como fuente de alimento - Identificación y relato de los propios aprendizajes - Valoración positiva de las propias habilidades y capacidades. - Reconocimiento y respeto por los aprendizajes de los demás. - La familia y los amigos como apoyo en el aprendizaje - Expresión de emociones de agradecimiento a sus iguales y adultos - Organización de los aprendizajes en un producto final - Exposición oral de sus trabajos y aprendizajes siguiendo un orden - Conciencia del cambio de etapa e identificación de las emociones al respecto. - Emociones positivas y de curiosidad ante el cambio de etapa, rutinas y figuras docentes. | | |
| Criterios de evaluación | <p>Área 1 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.</p> <p>Área 2 3.1 Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.</p> <p>Área 3 5.1 Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno.</p> | | |

6.4. CONTENIDOS TRANSVERSALES

En el Decreto 36/2022 se establecen unos contenidos transversales que deben trabajarse en todas las áreas del durante el proceso de aprendizaje y que están incluidos y son todos trabajados a lo largo de todas las unidades de esta programación. Estos contenidos son los siguientes:

1. Contenidos que favorezcan la educación en valores, respeto mutuo, empatía, igualdad, libertad y rechazo a la violencia.
2. Identificación de hechos sociales relativos a la cultura propia y la adquisición de valores y prácticas relacionadas con el cuidado del medio ambiente.
3. Experiencias que favorezcan el reconocimiento y gestión de las emociones.
4. Incentivar el pensamiento estratégico, valiente, crítico y constructivo para fomentar la curiosidad, fantasía, iniciativa, imaginación, creatividad e indagación.
5. Incorporar hábitos saludables a las practicas cotidianas que contribuyan al cuidado del propio cuerpo, prevención de accidentes y educación vial.

Además de los contenidos establecidos por la legislación, por el carácter inclusivo de esta programación se ha incorporado como elemento trasversal el juego espontáneo y compartido.

El modelo DIRFloortime entiende el juego no solo como una actividad lúdica sino una herramienta fundamental para el desarrollo de capacidades como la resolución de problemas sociales y emocionales o la creatividad. Fomentando el paso del juego sensorial y funcional al juego simbólico y cooperativo y respetando los intereses de cada alumno y sus tiempos, convertimos el juego en el escenario principal para el aprendizaje individualizado y la creación y fortalecimiento de vínculos.

7. METODOLOGÍA

En el diseño y desarrollo de esta programación se han empleado diferentes metodologías para conseguir diferentes objetivos, todas ellas se evidencian en diferentes momentos y actividades de esta.

En primer lugar, los niños trabajan en **cooperativo** a través de un agrupamiento por **gemelos** y a su vez por grupos de gemelos, agrupaciones que se van alternando.

Al empezar las unidades e introducir nuevos centros de interés se emplean **el cuento motor** para fomentar la imaginación y el gusto por la lectura al mismo tiempo que el lenguaje corporal y la motricidad.

También empleamos el **Aula Experimental** para presentar los centros de interés de manera motivadora, fomentando a su vez la experimentación, manipulación y el razonamiento. Dentro del aula se trabajan los contenidos curriculares en diferentes **Rincones de Aprendizaje**; rincón de lógico-matemático, rincón de lectoescritura, rincón creativo, rincón de juego simbólico, rincón de TICS, rincón de la calma y rincón de construcciones. Además, toda la programación está creada aplicando el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** garantizando una educación que tenga en cuenta las diferencias individuales de todos y cada uno de los alumnos.

Pero el objetivo principal de esta programación es emplear el **método TEACCH** y el **modelo DIRFloortime** para que alumnos TEA en un aula ordinaria puedan desde su propia forma de sentir y procesar la realidad, aprender, sentir, comprender y vincularse con los demás y con su entorno. Estos dos modelos están englobados en el marco teórico del TFG y por ello no van a desarrollarse en este apartado.

7.1. APRENDIZAJE COOPERATIVO

El aprendizaje cooperativo se define como un sistema de interacción que establece una interdependencia entre los miembros de un grupo. Esta metodología se fundamenta en la teoría de la Interdependencia Positiva de Johnson & Johnson (1994), que sostiene que el éxito individual está ligado al éxito del grupo, que el esfuerzo de cada uno beneficia no solo a sí mismos sino a los demás y a un objetivo común. Para que esta metodología sea efectiva, debe sostenerse sobre 5 pilares fundamentales:

- **Interdependencia positiva:** los niños se sienten parte de un todo, parte del mismo barco. Si cada uno hace su parte están contribuyendo a un todo, a un objetivo común con los demás.
- **Responsabilidad individual:** aunque el trabajo sea grupal, todos los niños son responsables de su propia tarea.
- **Interacción cara a cara:** los alumnos trabajan juntos físicamente, interactúan se animan, comparten materiales y se ayudan unos a otros.

- **Habilidades sociales:** los alumnos al principio no saben trabajar en equipo, ni todo lo que conlleva por ello el profesor va fomentando diferentes habilidades, de escucha, paciencia, esperar su turno, ayuda, que son la base del trabajo en equipo.
- **Evaluación grupal:** al final de cada actividad el grupo debe pararse a pensar sobre el trabajo de cada uno y del grupo.

Esto dentro del aula y de esta programación se materializa en diferentes estrategias. En primer lugar, los niños trabajan por gemelos y a su vez en un grupo de 4-5 personas que se mantienen estables durante el trimestre generando así vínculos de confianza. La estructura física del aula consiste en mesas en islas, permitiendo la interacción cara a cara de los niños, el intercambio de materiales compartidos y la aplicación de técnicas sencillas como el folio giratorio o el 1-2-4.

Además, se asignan roles visuales en cada grupo con un carnet de mesa con fotos y pictogramas con los diferentes cargos dentro del grupo, que irán cambiando cada semana. Esta organización es fundamental para los alumnos A y B, ya que los roles visuales proporcionan la predictibilidad necesaria para participar de las interacciones.

7.2. RINCONES DE APRENDIZAJE

La metodología por rincones se fundamenta en los principios de la Escuela Nueva y las aportaciones de autores como María Montessori y Célestin Freinet, quienes defendían un ambiente preparado donde el niño pudiera ser el protagonista de su propio aprendizaje a través de la libre elección.

En el contexto de la Educación Infantil, esta metodología se define según Laguía y Vidal (2008), como una forma de organización que divide el espacio físico del aula en diferentes rincones de actividad simultánea, permitiendo que los alumnos trabajen de forma autónoma o en pequeños grupos. Esta estructura no solo fomenta la autonomía, la iniciativa y la creatividad, sino que es una herramienta excelente de inclusión, ya que permite al maestro ofrecer una atención individualizada y ajustar los retos a los distintos ritmos de aprendizaje. En esta programación podemos encontrar los siguientes rincones: rincón de lectoescritura, rincón de lógico-matemático, rincón creativo, rincón de juego simbólico, rincón de TICS, rincón de la calma y rincón de construcciones.

7.3. AULA EXPERIMENTAL

Dentro de esta programación el Aula Experimental no se plantea como una metodología sino como una propuesta innovadora para la creación de un espacio diseñado para fomentar la manipulación, la investigación y el descubrimiento del entorno. Este espacio actúa como un laboratorio inspirado en la pedagogía de la escucha de Reggio Emilia (Malaguzzi, 2001), donde los niños se convierten en pequeños científicos que tocan, sienten e investigan.

La Pedagogía de la Escucha se define como una actitud del docente que se basa en los siguientes puntos:

- **El niño como poseedor de "cien lenguajes"**: Malaguzzi defiende que el niño tiene infinitas formas de expresarse y estas aparecen en el momento adecuado.
- **El aula como "tercer maestro"**: si el aula está bien diseñada y ofrece materiales sugerentes educará por sí solo a través del asombro. El aula deja de ser un entorno físico para convertirse en un recurso motivador.
- **La documentación**: el maestro debe escuchar y observar lo que ocurre en el laboratorio para ofrecer a los niños los materiales necesarios para que ellos mismos den respuestas a las hipótesis que plantean, y para entender los intereses de los niños y proponer nuevos retos.

El aula experimental es el escenario idóneo para favorecer la imaginación y las competencias STEM, ya que manipulan, experimentan y descubren el mundo por sí mismos de forma libre pero guiada. Además, potencia la inclusión al permitir a cada alumno descubrir y experimentar a su propio ritmo y modo.

7.4. CUENTO MOTOR

Según Conde Caveda (2001), el cuento motor es una variante del cuento tradicional donde la historia no se lee y escucha sentados, sino que es jugado y representado mediante acciones motrices, retos y desafíos físicos, y tiene unas características y objetivos específicos. A través del cuento motor se fomenta el aprendizaje significativo y se trabajan los contenidos de manera globalizada en cada unidad didáctica. Conde Caveda propone la siguiente estructura: Calentamiento, parte Central (acción motriz), vuelta a la calma y puesta en común.

En esta programación, el cuento motor es otra herramienta más para la inclusión, la narración vivenciada, el movimiento y la imitación entre iguales elimina la barrera del lenguaje y favorece la relación y el vínculo. Es un momento perfecto para conectar emocionalmente, ganar confianza en sí mismos a través del movimiento y fomentar la creatividad en una situación donde no hay respuestas equivocadas, solo movimiento y diversión.

7.5. DUA

El DUA no es una metodología sino un enfoque, un marco de trabajo para asegurar que el aprendizaje sea accesible para todos sin necesidad de adaptaciones. Este enfoque nace en la década de los 90 en el CAST (*Center for Applied Special Technology*), donde investigadores como Anne Meyer y David Rose trasladaron los principios de la arquitectura accesible al ámbito educativo, donde sostienen que las barreras no residen en el alumno sino en el diseño curricular. Basándose en la neurociencia, el DUA organiza la enseñanza en tres redes cerebrales fundamentales: la afectiva, la de reconocimiento y la estratégica, lo que se traduce en ofrecer múltiples formas de implicación, representación y acción. (CAST, 2018).

En la práctica de mi aula de 3º de Infantil, el DUA funciona como un "paraguas" que permite que estrategias como los rincones, el aprendizaje cooperativo o el aula experimental sean accesibles para todos. El diseño universal para el aprendizaje elimina la necesidad de realizar adaptaciones porque las necesidades de todos y cada uno de los alumnos están cubiertas el diseño de cada unidad.

8. EVALUACIÓN

El artículo 16 del Decreto 36/2022, de 8 de junio, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil, la evaluación debe de ser global, continua y formativa.

La evaluación de esta programación es global ya que en ella se trabajan y por tanto se evalúan las tres áreas del currículo. Además, es continua porque se evalúa a los alumnos durante todo el proceso de aprendizaje: antes para tener un punto de partida, durante para conocer su progreso, ritmo y necesidades, y después para conocer la evolución.

Y, por último, es formativa ya que la evaluación de esta programación está enfocada al aprendizaje y no a la obtención de una calificación.

¿QUÉ?

La etapa de Educación Infantil está enfocada en evaluar los ritmos, características y avances en el desarrollo de los alumnos en distintas áreas y para ello se crean los criterios de evaluación, referencias para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa.

Estos criterios están vinculados a las tres diferentes áreas: 1. Crecimiento en armonía, 2. Descubrimiento y exploración del entorno y 3. Comunicación y representación de la Realidad. A su vez, estas áreas se dividen en competencias específicas, directamente vinculadas también a los criterios de evaluación, y más adelante en bloques de conocimientos, destrezas y actitudes que será también evaluados de manera formativa.

En definitiva, en esta programación se evalúa todo, tanto las competencias clave, como las específicas y los conocimientos, destrezas y actitudes que se trabajan en cada unidad didáctica, de maneras diferentes. En el apartado de competencias específicas se puede encontrar una tabla que relaciona las competencias específicas y los criterios de evaluación seleccionados, con cada unidad de la programación.

Tabla de competencias específicas, criterios de evaluación y unidades.

¿CUÁNDO?

La evaluación es global, continua y formativa, tres adjetivos que ya responden a esta pregunta. Siempre se está evaluando. La evaluación es continua porque se evalúa antes, durante y después del proceso de aprendizaje. En cada tarea, en cada rincón de juego en cada interacción, la observación del maestro ya está evaluando porque está recopilando datos y detalles del proceso evolutivo de los aprendizajes de cada niño.

En esta programación se plantea, además de la observación, una evaluación previa al comenzar el curso y otra al final de curso ya que pasan a primaria. Al final de cada unidad realizaremos una evaluación individual de las competencias específicas y los

criterios de evaluación seleccionados. Para esto, usaremos como instrumento una rúbrica de evaluación, desarrollada en el siguiente apartado.

Además, terminaremos cada unidad con una asamblea de autoevaluación en la que mediante el diálogo y una ficha sencilla de autoevaluación, reflexionarán sobre su propio aprendizaje y su proceso. Esta rúbrica también está incluida en el apartado de cómo se va a evaluar.

¿QUIÉN?

A la hora de evaluar, es principalmente el profesor responsable del grupo quien se encarga coordinándose con otros maestros que pasan por el aula, como las especialistas de inglés y auxiliares. Como se ha mencionado anteriormente se evalúa en función de unos criterios de evaluación previamente establecidos y con herramientas previamente diseñadas.

Por otro lado, también los alumnos son responsables de su aprendizaje y por ello también es importante que se autoevalúen con diferentes herramientas sencillas durante el proceso. Algunas de ellas son dianas de autoevaluación, rúbricas sencillas, semáforos o exit tickets justo al final de algunas actividades.

¿CÓMO?

La técnica o herramienta de evaluación principal es la observación directa y sistemática de los procesos de aprendizaje de cada alumno, porque nos permite recopilar información día a día de los procesos, ritmos, dificultades etc., de cada alumno en diferentes momentos y contextos.

Para la evaluación individual de las diferentes competencias específicas de cada unidad usaremos una rúbrica con criterios de evaluación de cada unidad y con los siguientes descriptores o criterios de calificación: no conseguido, en proceso, conseguido o altamente conseguido. Esta rúbrica se irá adaptando a los criterios de evaluación de cada unidad.

| RÚBRICA DE EVALUACIÓN | | | | |
|---|--|--|--|--|
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | DESCRPTORES | | | |
| ÁREA 1 3.2. Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás. | NO CONSEGUIDO | EN PROCESO | CONSEGUIDO | ALTAMENTE CONSEGUIDO |
| | No sigue las rutinas y se desregula o se enfada mucho cuando hay cambios de actividad | Necesita ayuda de la profe o mirar el mural de la asamblea o pictogramas para saber qué actividad viene después. | Sigue el ritmo de la clase solo, sabe lo que le toca hacer en cada momento y respeta a los demás. | Se adapta muy bien, aunque cambien los planes y ayuda a sus compañeros a seguir las normas. |
| RÚBRICA DE EVALUACIÓN | | | | |
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | DESCRPTORES | | | |
| ÁREA 2 1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés | NO CONSEGUIDO | EN PROCESO | CONSEGUIDO | ALTAMENTE CONSEGUIDO |
| | No agrupa los objetos ni muestra interés por sus características, aunque se le den modelos claros. | Clasifica objetos sencillos si tiene una guía visual (TEACCH) o ayuda de la profe. | Agrupar y relaciona objetos por sí mismo fijándose en si son iguales o diferentes (color, tamaño, etc.). | Encuentra relaciones difíciles entre objetos, inventa sus propias categorías y siente mucha curiosidad por explorar. |

Tabla 4. Ejemplo Rúbrica de Evaluación de Criterios de Evaluación

La rúbrica de [autoevaluación de los alumnos](#) busca hacer reflexionar a los niños sobre su aprendizaje, su actitud, su interés y lo que han aprendido en cada unidad.

¿CÓMO HE TRABAJADO?

INSTRUCCIONES: Colorea las estrellas. Una estrella significa poco y 5 estrellas 1 estrella si la respuesta es poco y 5 estrellas si la respuesta es mucho

¿He escuchado con atención a mi profe y a mis amigos?

¿Cuanto me he esforzado en los trabajos?

¿He trabajado tranquilo y sin distraerme?

¿He ayudado a mis compañeros cuando lo necesitaban?

¿Me he esforzado para que los trabajos salgan muy bien?


¿Cuántas ganas tengo de seguir aprendiendo cosas nuevas?

EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA


Al igual que el maestro evalúa a los niños, este también deberá evaluar su práctica docente y cuanto ha contribuido esta al desarrollo de sus alumnos. Esto permite al maestro saber si las metodologías que utiliza, sus recursos y técnicas y el proceso de enseñanza en sí mismo están funcionando como esperaba o no y cómo mejorarlo, con el objetivo asegurar una educación de calidad para todos.

La evaluación del maestro sobre su proceso de enseñanza se realizará mediante una rúbrica al principio y al final de curso para tener un punto de partida y uno de llegada, y con un diario de campo, para ir anotando observaciones durante las actividades planificadas. Además, al final de cada unidad haremos una pequeña [evaluación](#) a los niños sobre cómo se han sentido en las actividades, motivación, ganas etc. y en las asambleas también recogeremos un feedback más inmediato.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – VERSIÓN ALUMNOS



¿CUÁNTO HE APRENDIDO?



INSTRUCCIONES: Colorea las estrellas.
Una estrella significa poco y 5 estrellas 1 estrella si la respuesta es poco y 5 estrellas si la respuesta es mucho

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
| ¿Cuánto he aprendido sobre _____? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ¿Cuánto he disfrutado aprendiendo estas semanas? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ¿Me ha gustado el cuento de la unidad? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ¿He disfrutado haciendo las asambleas y actividades? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ¿Cuánto disfruto de las actividades en el aula experimental? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ¿Cuántas ganas tengo de seguir aprendiendo cosas nuevas? | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

RÚBRICA PREVIA PROFESORES – EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

| Evaluación de Diseño Metodológico | No | Puede | Sí |
|---|----|-------|----|
| Rincones: ¿Están los rincones delimitados y equipados con materiales que invien a un aprendizaje y exploración autónomos? | | | |
| Cuento motor: ¿La narrativa y los retos motrices están graduados para diferentes niveles de habilidad? | | | |
| DUA: ¿He previsto diversas formas de representación y expresión en todas las actividades para que ningún niño encuentre barreras en su proceso de aprendizaje? | | | |
| Aula experimental: ¿He diseñado las situaciones y seleccionado materiales seguros, adecuados y atractivos para favorecer el método científico? | | | |
| DIRFloortime: ¿Las actividades propuestas y el juego parten de centros de interés de los alumnos o pueden ser modificables para garantizar la motivación y posibilitar el fomento del vínculo a través de ellos? | | | |
| TEACCH: ¿La organización del tiempo y las tareas es clara y predecible y presentada de manera visual para todos mediante apoyos visuales? | | | |

Tabla 5. Rúbrica de evaluación previa del proceso de enseñanza - profesorado

RÚBRICA FINAL PROFESORES – EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

| Autoevaluación Metodologías | No | Puede | Sí |
|--|----|-------|----|
| Rincones: ¿Han logrado fomentar la autonomía, iniciativa y respeto de turnos? ¿Han funcionado como motor de socialización y aprendizaje entre iguales? | | | |
| Cuento motor: ¿Ha logrado fomentar el gusto por la lectura, la mejora en la expresión corporal y una motivación y disfrute colectivo? | | | |
| DUA: ¿Los materiales y actividades han permitido a todo el alumnado participar con éxito en las tareas? | | | |
| Aula experimental: ¿Ha permitido a los alumnos alcanzar los objetivos de aprendizaje a través de la manipulación y experimentación sin la participación del adulto? | | | |
| DIRFloortime: ¿Ha conseguido una buena y alta interacción comunicativa y un ambiente de seguridad emocional en el aula y los círculos de comunicación? | | | |
| TEACCH: ¿La organización y estructura proporcionada ha reducido la dependencia del docente? | | | |

Tabla 6. Rúbrica de evaluación final del proceso de enseñanza - profesorado

EVALUACIÓN EN SITUACIONES ESPECIALES

En la etapa de educación infantil no hay Adaptaciones Curriculares Significativas (ACIS), por tanto, todos los alumnos son evaluados por los mismos objetivos y criterios de evaluación. Sin embargo, dada la naturaleza abierta y flexible de esta programación, la evaluación se centra en el progreso individual y el avance cualitativo de cada niño, cobrando especial importancia en aquellos con dificultades de aprendizaje. No evaluamos de manera diferente, sino que realizamos una evaluación personalizada y contextualizada (como en los casos de los Alumnos A y B), teniendo en cuenta su punto de partida y su contexto sensorial y comunicativo.

Evaluamos lo que queremos conseguir en cada niño dentro del mismo contexto y actividad, garantizando una inclusión plena.

El ajuste no está en el que se evalúa sino en cómo y en los andamiajes y apoyos proporcionados para que el alumno alcance su máximo potencial sin ser diferenciado de sus compañeros.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

En este apartado se analizan y presentan las características y fortalezas de los alumnos ACNEE que se han tenido en cuenta para desarrollar la programación didáctica de atención a la diversidad. A continuación se presentan diferentes tablas que presentan las características de desarrollo motor, cognitivo, sensorial, socioafectivo y del lenguaje y la lectoescritura de los Alumnos A y B. Además, el apartado incluirá un análisis de las posibles barreras para el aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO ACNEE

Alumno A

| | |
|---------------------------------|---|
| Desarrollo cognitivo | <p>Procesamiento sensorial: el alumno presenta una gran capacidad para procesar la información de manera visual y dificultad severa en el procesamiento de estímulos auditivos.</p> <p>Atención: el alumno tiene una atención muy focalizada en intereses sensoriales específicos (luces, objetos en movimiento), y presenta gran dificultad para la atención conjunta y el cambio de foco atencional.</p> <p>Funciones Ejecutivas: presenta una marcada rigidez cognitiva e inflexibilidad ante los cambios. La falta de predictibilidad le desregula de manera inmediata.</p> |
| Desarrollo motor | <p>Motricidad Gruesa: autónomo en la marcha. Tendencia a andar de puntillas y dar saltos de cuclillas sobre las puntas en momentos de excitación</p> <p>Motricidad Fina: dificultad en la prensión digital al escribir (intenta sujetar el lápiz con la otra mano al escribir) y en tareas de precisión.</p> |
| Desarrollo socioafectivo | <p>Presenta desafíos en la comunicación social y en reciprocidad socioemocional.</p> <p>Interacción: presenta una escasa iniciativa para compartir intereses y logros con sus iguales. Sus interacciones sociales están limitada a sus propios intereses o su necesidad de regulación sensorial.</p> <p>Vínculo: su contacto es principalmente instrumental, utiliza al adulto como herramienta para conseguir lo que quiere o necesita. Si se interponen en su rutina o interés el alumno se desregula y rechaza al otro.</p> <p>Gestión de las emociones: gran dificultad para identificar sus estados y emociones internas. Manifiesta su frustración mediante aleteos, rigidez y llanto ante cambios en su rutina.</p> |
| Perfil Sensorial | <p>Canal preferente: Visual y propioceptivo. Comprende bien imágenes estáticas y para regularse busca sentir su cuerpo, busca rincones estrechos donde meterse, o apretarse y chocarse.</p> <p>Factor de desregulación principal: el ruido y los estímulos auditivos le desregulan rápidamente. Los cambios en el entorno le generan inseguridad.</p> |

Tabla 7. Características Alumno A

| DESARROLLO DEL LENGUAJE | |
|---|--|
| El alumno está en una etapa de comunicación preverbal con intención instrumental. | |
| DIMENSIONES DEL LENGUAJE | |
| Forma | <p>Fonética: el alumno presenta dificultades en el reconocimiento y discriminación de sonidos de letras que no recuerda (sabe las vocales, p, m y l). No presentar dislalias, pero habla en un tono de voz muy bajo y monótono que complica su comprensión.</p> <p>Morfosintaxis: construye oraciones cortas, de 3 o 4 palabras y con un vocabulario escaso y repetitivo. No emplea tiempos verbales diferentes al presente.</p> |
| Contenido | <p>El alumno tiene un vocabulario bastante escaso tanto a nivel expresivo como comprensivo.</p> <p>Comprensión: para que comprenda órdenes nuevas deben estar acompañadas de gesto o pictograma. Responde a las órdenes que ya conoce.</p> <p>Vocabulario: Su léxico está ligado a sus intereses, aunque que no siempre diga las palabras las conoce. Entiende palabras que usa habitualmente y para funciones concretas.</p> |
| Uso | La intencionalidad del lenguaje es únicamente instrumental, emplea el lenguaje para conseguir algo que quiere (proto-imperativo). Tampoco emplea el lenguaje para compartir intereses. |

Tabla 8. Desarrollo del Lenguaje Alumno A

| DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA | |
|---|---|
| Características del alumno | <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce letras (m, p, l y las vocales) y palabras conocidas, y otras menos frecuentes con apoyo visual. - Identifica su foto y reconoce su nombre - Garabateo descontrolado y no dibuja si no estás guiando el “resultado” final. - Escritura guiada (con letras punteadas) y pinza no conseguida (usa adaptador de lápiz y sujeta el lápiz con ambas manos). |
| Metodología de trabajo | <ul style="list-style-type: none"> - Agendas visuales (con fotos reales y objetos), rincón con horario del día. - Cajas de trabajo con asociaciones de colores y pictogramas y principios y fines marcados (cajas TEACCH, cosas que hacer, cosas terminadas) - Pictogramas: juegos, rincones, actividades con carteles, pictogramas y palabra escrita) - Estructuración espacial: espacios de trabajo marcado, espacio de trabajo de cara a la pared. |
| Apoyo escolar y colaboración Familia-Escuela | <p>Todos los maestros de infantil están formados en PT por lo que el apoyo es siempre dentro del aula. Por otro lado, sale 45 minutos, 2 veces a la semana, con AL para trabajar el lenguaje, pronunciación y ampliación del vocabulario. Fuera del colegio tiene terapias 3 días a la semana y hay mucha comunicación entre familia y escuela, por lo que se refuerza y trabaja en la misma línea en ambos contextos.</p> |

Tabla 9. Desarrollo de la Lectoescritura Alumno A

Alumno B

| | |
|---------------------------------|--|
| Desarrollo cognitivo | <p>Procesamiento sensorial: presenta una buena integración sensorial general y buen procesamiento visual. Es muy sensible a ambientes con demasiado ruido de fondo, lo que además dificulta su comprensión del lenguaje.</p> <p>Atención: buena atención focalizada en actividades de sus intereses. La atención sostenida disminuye en tareas que son puramente auditivas.</p> <p>Funciones Ejecutivas: presenta dificultades para organizar y secuenciar sus acciones. Presenta rigidez e invariabilidad ante cambios no anticipados en rutinas conocidas. Pero tiene una recuperación emocional más rápida que el alumno A.</p> <p>No automatiza aprendizajes fácilmente. Lo que adquiere un día desaparece si no se refuerza constantemente de manera visual.</p> |
| Desarrollo motor | <p>Motricidad Fina: es funcional, pero con un tono muscular bajo que afecta a su resistencia en tareas de trazado y coloreado prolongado (al principio lo realiza bien, pero con el tiempo necesita apoyarse de la otra mano o abandona la actividad).</p> <p>Motricidad Gruesa: bien desarrollada sin grandes dificultades. Disfruta del movimiento y del contacto físico con sus iguales.</p> |
| Desarrollo socioafectivo | <p>Interacción: tiene muy alta iniciativa social, busca activamente el contacto ocular y físico con otros. Ha establecido vínculos cercanos con compañeros a través del juego.</p> <p>Gestión de las emociones: tiene baja tolerancia a la frustración en contextos comunicativos, se frustra al ver que no le entienden cuando se expresa. Presenta rigidez y desregulación en momentos de mucho ruido, pero tiene un tiempo de recuperación bastante breve.</p> |
| Perfil Sensorial | <p>Canal Preferente: Visual y Táctil. Comprende muy bien la información visual y la manipulación de objetos implicados en el concepto le ayuda a retener la información.</p> <p>Factor de desregulación principal: se desregula ante tareas auditivas largas o ambientes con mucho eco. Por otro lado, la frustración de no ser comprendido verbalmente le desregula por completo y afecta a su autoestima y actitud frente al aprendizaje.</p> |

Tabla 10. Características Alumno B

| DESARROLLO DEL LENGUAJE | |
|---|---|
| Su comunicación es verbal pero muy apoyada por comunicación no verbal, sin la que sería muy complejo comprender sus mensajes. | |
| DIMENSIONES DEL LENGUAJE | |
| Forma | <p>Fonética: su tono de voz es muy bajo, casi ininteligible. Presenta procesos de simplificación fonológica, dislalias en letras (r, l y d) y dificultades en la planificación motora del habla.</p> <p>Morfosintaxis: construye frases normales, pero con muchas omisiones de conectores, morfemas y siempre usando el presente o pasado simple.</p> |
| Contenido | <p>Presenta dificultades tanto en comprensión como en expresión, aunque significativamente peor la expresión.</p> <p>Comprensión: Entiende conceptos e instrucciones conocidas, pero le cuesta interiorizar nuevas instrucciones o conceptos y retenerlos.</p> |

| | |
|------------|--|
| | Vocabulario: retiene palabras conocidas y de uso frecuente, aquellas relacionadas con el juego y con la interacción y las relacionadas con sus intereses. |
| Uso | La comunicación no verbal es una de sus fortalezas. Utiliza gestos, señalar y el contacto ocular para mantener el círculo de comunicación, aunque no consiga expresar con palabras correctamente lo que quiere expresar. Además, su iniciativa social favorece su lenguaje porque tiene gran intención comunicativa a pesar de su dificultad. |

Tabla 11. Desarrollo del Lenguaje Alumno B

| DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA | |
|---|--|
| Características del alumno | <ul style="list-style-type: none"> - Gran capacidad de memoria visual. - Depende completamente de claves visuales y pictogramas para retener los aprendizajes y en específico la asociación grafía-fonema. - Reconoce palabras por silabas y palabras significativas: nombres de compañeros, rutinas, lugares etc. - Tiene varias ecolalias en momentos de poca comprensión. - Copia por escrito con letras punteadas, y palabras cortas que ve escritas o guiadas previamente. No retiene la grafía de palabras que no use frecuentemente |
| Metodología de trabajo | <ul style="list-style-type: none"> - Soporte visual: pasos e instrucciones visuales para las fichas y plantillas con punteo y dibujos de donde encontrarlo en la realidad, para retener aprendizaje. - Agendas visuales para las rutinas y horarios y evitar imprevisibilidad. - Pictogramas: juegos, rincones, actividades con carteles, pictogramas y dibujos relacionados, palabra escrita e instrucciones visuales) - Estructuración espacial: espacios de trabajo marcados e identificados. - DIR: utilizaremos algunos momentos juego simbólico para trabajar el lenguaje oral y escrito y los círculos de comunicación. |
| Apoyo escolar y colaboración Familia-Escuela | Todos los maestros de infantil están formados en PT por lo que el apoyo es siempre dentro del aula. También sale 45 minutos, 2 veces a la semana, con AL para trabajar la pronunciación, el tono de voz, la articulación y el vocabulario. Hay mucha comunicación entre familia y escuela y se refuerza y trabaja en la misma línea en ambos contextos. |

Tabla 12. Desarrollo de la Lectoescritura Alumno B

FORTALEZAS

Alumno A

| FORTALEZAS | |
|-------------------------|---|
| Área cognitiva | Muy buena memoria espacial; recuerda donde guarda todas sus cosas y especialmente los objetos de su interés. |
| Área motriz | Muy buena psicomotricidad gruesa; gran habilidad en circuitos de psicomotricidad que requieren de equilibrio, trepa y agilidad. |
| Área socioafectiva | No rechaza la compañía de otros, aunque no tenga atención compartida. |
| Lenguaje y comunicación | Gran comprensión de los pictogramas e intención de intercambio comunicativo (proto-imperativo) a través de ellos. |
| Lectoescritura | |

Tabla 13. Fortalezas Alumno A

Alumno B

| FORTALEZAS | |
|-------------------------|--|
| Área cognitiva | Buena percepción y memoria visual: presta mucha atención a las cosas y sus detalles y recuerda bien lo visual si se refuerza. |
| Área motriz | Buena coordinación y motricidad gruesa: esto le permite participar activamente de los juegos con los demás: |
| Área socioafectiva | Mucha iniciativa social: no espera a que le busquen, va al encuentro de los demás para compartir y es un gran punto de partida para DIRFloortime. |
| Lenguaje y comunicación | Muy buena comunicación no verbal: uso de gestos, miradas y en general comunicación no verbal, que facilitan su comunicación |
| Lectoescritura | Mucho interés por actividades escritas y artísticas |

Tabla 14. Fortalezas Alumno B

BARRERAS DE APRENDIZAJE

Las barreras de aprendizaje según Booth y Ainscow (2000, citados en Secretaría de Educación Pública, 2023), son obstáculos que surgen de la interacción entre el alumno y su entorno cuando este no le proporciona los apoyos que necesita. Estas barreras pueden ser didácticas, normativas, estructurales y actitudinales y desplazan el foco del déficit individual hacia la responsabilidad del centro para cambiar sus prácticas, políticas y culturas. Identificarlas permite aplicar metodologías inclusivas para garantizar el derecho de todos los alumnos a una educación, participación y aprendizaje de calidad.

A través del informe de evaluación de las Neulas de Antonio Alberto Márquez Ordóñez se valoran las siguientes barreras de acceso y curriculares:

Barrera de horario y rutinas.

- **Necesidad de predictibilidad:** requiere anticipación constante y sistemática de todas las rutinas y transiciones diarias para evitar la desregulación y posibilitar el aprendizaje.
- **Necesidad de Estructuración temporal y espacial:** necesita conocer los horarios, rutinas y lugares que intervienen en ella para mantenerse regulado y seguro.

Barrera de acceso a la comunicación.

- **Necesidad de Interacción y círculos de comunicación:** necesita acompañamiento y guía para empezar a abrir círculos de comunicación e interacción.
- **Necesidad de Sistemas Alternativos y Aumentativos de la comunicación (SAAC):** necesita soportes y recursos visuales como pictogramas o tableros de comunicación para comunicarse y reducir su frustración ante la inteligibilidad de su habla.

Barrera de acceso a materiales

- **Necesidad de Refuerzo visual:** requiere más repeticiones y refuerzo visual para consolidar y mantener aprendizajes.
- **Necesidad de Sistemas Alternativos y Aumentativos de la comunicación (SAAC):** necesita pictogramas e imágenes para aprender e ir adquiriendo nuevas palabras y habilidad para comunicarse verbal y no verbalmente.
- **Necesidad de Planificación motora:** necesita de intervención en Logopedia (AL) para trabajar la planificación motora del habla y la conciencia fonológica para mejorar el habla.

Barrera en los espacios.

- **Necesidad de Control sensorial:** necesita espacios de calma, sin ruidos o estímulos desconocidos y protectores en ciertas situaciones, para mantenerse regulado.

Barreras de gestión emocional

- **Necesidad de herramientas:** necesita apoyo para acceder a las herramientas de gestión y comunicación emocional.
- **Necesidad de trabajo de las funciones ejecutivas:** necesita trabajar la flexibilidad cognitiva y otras funciones ejecutivas que facilitaran su proceso de aprendizaje.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES EN LA UNIDAD DIDÁCTICA DESARROLLADA

Esta programación ha sido pensada y diseñada para un aula inclusiva en la que la diversidad enriquece y no diferencia a los alumnos y por ello no hay medidas, recursos o materiales únicamente pensados para los dos alumnos ACNEE, sino que todo es para todos.

Todas las sesiones y actividades están diseñadas siguiendo los Principios del DUA y en la programación conviven diferentes metodologías como rincones o cooperativo y los modelos de intervención DIR y TEACCH que, aunque están pensados para el alumnado TEA, benefician a todos los alumnos. Además, la evaluación en infantil y en esta programación es flexible y abierta, lo que permite que cada niño aprenda a su ritmo y sus necesidades.

En definitiva, en el posterior desarrollo de la unidad seleccionada no habrá materiales diferentes para unos u otros sino materiales y actividades diseñados según las metodologías y modelos especificados previamente.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Esta programación se integra de forma transversal y dinámica en la vida del centro y con la normativa de la Comunidad de Madrid, participando de los siguientes planes institucionales y de la Comunidad de Madrid; Plan de Tecnologías, Plan de Interioridad y Asombro, Plan de Fomento de la Lectura, Plan Incluyo, Plan de Igualdad y Plan de Bilingüismo.

Plan de Tecnologías (TICS) – Proyecto “SMILE AND LEARN”

La Competencia Digital se trabaja de manera integrada en el currículo cumpliendo con el Decreto 36/2022 de Madrid, que promueve la alfabetización desde infantil y el acercamiento al uso responsable de las tecnologías. En el centro, esta competencia se trabaja a través de la plataforma **Smile and Learn** que enseña diferentes contenidos curriculares de manera lúdica e interactiva. Además, permite jugar tanto en inglés como en español, contribuyendo también a la competencia plurilingüe y al proyecto de bilingüismo.

Plan de Interioridad y Asombro – Aula Experimental

Este es un plan propio del centro que busca vincularse con la formación integral y el cuidado de la dimensión más trascendente o espiritual del niño. A través de momentos de silencio y observación en el aula experimental, una vez a la semana, cultivamos la interioridad del niño y su capacidad de asombro ante la realidad y la belleza del mundo. Este plan se relaciona directamente con el Aula Experimental, un eje principal para esta programación didáctica ya que es el escenario perfecto para el desarrollo de los sentidos y el aprendizaje por descubrimiento, manipulación etc.

Plan de Fomento de la Lectura - Cuentos Vivos

Cuentos Vivos es un plan propio del centro que se corresponde con el Plan de Fomento de la Lectura de la Comunidad de Madrid, pero en este centro se materializa a través de los Cuentos Motores. En el segundo ciclo de Educación Infantil, los cuentos son el punto de partida de cada Centro de Interés y Unidad Didáctica y sirven como motor y motivación para el aprendizaje, no solo cognitivo sino también corporal y motor. Transformando la narrativa en toda una experiencia para los niños, favorecemos y fomentamos el gusto y el interés por la lectura desde muy pequeños.

Además, en varios momentos durante la semana se crean espacios para la lectura; en los rincones siempre está el rincón de biblioteca disponible y el alumno “mini profe” de la semana puede traer un cuento de casa para contarlo en la asamblea.

Plan INCLUYO

El plan **INCLUYO** es el documento propio de cada centro para respuesta y atención a las diferencias Individuales. Este se desarrolla en tres ejes, la identificación y eliminación de barreras, la organización de medidas y la coordinación de recursos materiales y humanos. Esta programación es un reflejo práctico del Plan Inluyo del centro, ya que aplicamos el DUA como medida ordinaria y la programación está diseñada en base al Método TEACCH y el modelo DIRFloortime. Gracias a estos dos enfoques y al DUA, transformamos la diversidad en una oportunidad de aprendizaje para todos donde los apoyos no son algo externo sino una herramienta integrada en la actividad.

Plan de Igualdad

En coherencia con el Decreto 36/2022 de la LOMLOE, en específico con el objetivo de etapa; *j) Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres*, y los valores del centro, promovemos la igualdad de género de forma transversal, pero especialmente en el rincón de Juego Simbólico. En él, fomentamos el respeto a través de la libertad de elección de roles y materiales, asegurando que todos los niños desarrollen su identidad sin límites ni estereotipos.

Proyecto de bilingüismo

El aprendizaje del inglés es una de las prioridades del centro y por tanto el colegio tiene un proyecto de bilingüismo muy completo para fomentar la competencia comunicativa y el gusto por el inglés desde Infantil, que se desarrolla bajo el marco normativo de la Comunidad de Madrid.

En esta programación el inglés no es una asignatura aislada, sino que es un eje transversal que participa de la vida del aula de diferentes maneras diferentes, pero siempre desde un enfoque natural, lúdico y comunicativo. Tienen diariamente una sesión de inglés normal, una sesión a la semana con una auxiliar nativa, psicomotricidad se imparte en inglés y la competencia digital se trabaja mediante Smile and Learn mayoritariamente en inglés también. Además, tienen una sesión semanal con una maestra de la metodología Hellen Doron, un método que se trabaja en pequeños grupos y se centra en la escucha repetida, la inmersión completa, el refuerzo positivo y el juego.

El inglés también se trabaja siguiendo los principios del DUA y el método TEACCH, lo que permite a los alumnos A y B participar de las clases, disfrutar y aprender, asegurando que la lengua extranjera lo sea un estímulo positivo y no una barrera para su inclusión en el aula. En definitiva, este plan busca integrar el inglés de manera natural en las rutinas diarias y hacerlo accesible y atractivo para todos.

11. CONCLUSIONES

Este Trabajo de Fin de grado nace del deseo de diseñar una programación que transforme el aula, las rutinas y el juego en un lugar sensible a todos los alumnos y sus singularidades, un lugar donde la diversidad no sea una barrera sino un valor compartido que enriquece su aprendizaje.

Desarrollar esta programación didáctica durante mis prácticas en Educación Infantil me ha hecho darme cuenta de la importancia de esta etapa y entender que no es una etapa más sino el cimiento sobre el que se construirá todo lo demás. Es sin duda el escenario perfecto para innovar y borrar la línea entre lo especial y ordinario, no solo por la flexibilidad que ofrece el aula, sino porque la propia ley educativa así lo percibe. La normativa defina el currículo de Infantil como algo abierto y flexible, permitiendo así adaptar la respuesta educativa a los ritmos de cada niño. Además, establece una evaluación global, continua y formativa, lo que nos invita a no buscar los mismos resultados en todos sino a valorar los procesos y peculiaridades de cada alumno.

La combinación del método TEACCH y el modelo DIRFloortime me ha permitido dar una respuesta mucha más humana e integral a todos los alumnos, ya que posibilita atender tanto a su mundo exterior como interior. La estructura de TEACCH ofrece la seguridad y previsibilidad que el niño necesita para entender su entorno y ganar autonomía, mientras que DIR me permite situar el vínculo y el afecto en el centro del aula, utilizando los intereses naturales de los niños como motor para el aprendizaje y la apertura de círculos de comunicación. Gracias a esto, el día a día, las rutinas y el juego dejan de ser procesos o momentos para transformarse en puentes emocionales.

Una escuela que sabe mirar la singularidad de cada alumno es, inevitablemente, una escuela mejor para todos. Este trabajo reafirma que el éxito de la inclusión no reside en que alumno aprenda a encajar, sino en nuestra capacidad de transformar el

aula y nuestra mirada a las diferencias. Aunque avanzar hacia una plena inclusión puede parecer una utopía hoy, es en realidad el horizonte hacia el que seguir caminando para alcanzar una educación mucho más humana y valiente.

12. BIBLIOGRAFÍA

Angelillo, V. (2020) *El programa TEACCH y la técnica Floortime en niños en edad preescolar con TEA*. [Trabajo de Integración Final, Pontificia Universidad Católica Argentina] Repositorio Institucional UCA.

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11643/1/programa-TEACCH-tecnica.pdf>

CAST (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2 [graphic organizer].

https://udlguidelines.cast.org/static/udlg_graphicorganizer_v2-2_numbers-no.pdf

Cerezo Ros, M. y Ureña Ortín, N. (2018) El cuento motor como propuesta de actividad física para el aula de educación infantil. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, nº 55, 10-21. https://emasf2.webcindario.com/EmasF_55.pdf

Conde Caveda, J. L. (2001). *El cuento motor*. Barcelona: Editorial Paidotribo.

Cuadrado González, T. (s. f.) *Método TEACCH*. [Diapositivas de PowerPoint].

Autismo Cádiz <https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipfogarcaballo/system/files/TEACCH.pdf>

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 136, de 9 de junio de 2022.

Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 71, de 24 de marzo de 2023.

Greenspan, S. I. y Breinbauer, C. (s. f.) *Capacidades Funcionales del Desarrollo Emocional* [Diapositivas de PowerPoint]. Stanley Greenspan.

https://www.stanleygreenspan.com/ppt/L2_EtapasBasicas.pdf

Interdisciplinary Council on Development and Learning. (s.f.). *What is DIRFloortime?*

Greenspan, S. I., y Wieder, S. (2006). *Engaging Autism: Using the Floortime Approach to Help Children Relate, Communicate, and Think*. Da Capo Lifelong Books.

Greenspan, S. I., y Wieder, S. (1998). *The Child with Special Needs: Encouraging Intellectual and Emotional Growth*. Perseus Books. (Edición en español: *El niño con necesidades especiales*).

Greenspan, S. I., y Shanker, S. G. (2004). *The First Idea: How Symbols, Language, and Intelligence Evolved from our Primate Ancestors to Modern Humans*. Da Capo Press.

Jiménez Martín, I. (2019). *Intervención temprana utilizando la técnica Floortime, el modelo TEACCH y el modelo Denver en un niño con Trastorno del Espectro Autista* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Almería]. Repositorio Institucional UAL.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., y Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. (G. Vitale Paidós. (Obra original publicada en 1994)

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20EI%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Laguía, M. J. y Vidal, C. (2008). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0-6 años)*. Barcelona: Editorial Graó.

Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia*. Madrid: Octaedro.

Márquez Ordóñez, A. A. (2026). *Informe de Evaluación de las NEAula: Delimitación de barreras del aula*. Aula Desigual: Formación y Asesoramiento Pedagógico. <https://www.auladesigual.com/wp-content/uploads/2025/12/INFORME-NEAula-2026.pdf>

Ministerio de Cultura y Deporte. (2017). *Plan de Fomento de la Lectura 2017-2020: Leer te da vidas extra*. Secretaría General Técnica.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020.

Ley 1/2022, de 10 de febrero, Maestra de Libertad de Elección Educativa de la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 35, de 11 de febrero de 2022.

Orden 460/2023, de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Infantil en la

Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 47, de 24 de febrero de 2023.

Orden 1476/2025, de 4 de mayo, del Consejero de Educación, Ciencia y Universidades, por la que se establece el calendario escolar para el curso 2025/2026 en los centros educativos no universitarios sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 112, de 13 de mayo de 2025.

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.

Secretaría de Educación Pública. (2023). *¿Qué son las Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP)?* [Infografía]. Dirección General de Gestión Escolar y Enfoque Territorial. https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2023/10/2324_s2_Infografia_BAP.pdf

13. ANEXOS

13.1. UNIDAD 8 DESARROLLADA – JUGAMOS A VENDER

CONTEXTUALIZACIÓN

En este apartado se va a desarrollar la unidad 8 de esta programación didáctica “Jugamos a Vender” segunda unidad del 2º trimestre y segunda unidad del centro de Interés nº 3: El Supermercado de la Clase.

Esta tendrá lugar entre los días 26 de enero y 13 de febrero, con un total de 6 sesiones. La unidad 8 es la continuación de la unidad anterior ya que en ambas aprenderán sobre el Supermercado y todo lo que engloba; compra, medidas, cantidades, dinero etc. Esta comenzará con el cuento “*Ana va al Mercado*”, adaptado para convertirlo en un cuento motor.

A través el descubrimiento y la manipulación en el aula experimental, el juego dirigido, las fichas de trabajo, las asambleas, las sesiones de psicomotricidad y los rincones trabajaremos los contenidos planteados y su uso en actividades del día a día de muchas maneras diferentes.

JUSTIFICACIÓN

De entre todas las unidades de la programación, he elegido desarrollar esta porque representa el escenario idóneo para que ambos métodos de intervención, TEACCH y DIRFloortime, converjan en la práctica.

El supermercado es un es el laboratorio perfecto para crear experiencias de interacción predecibles y de interacción social. Por un lado, la metodología TEACCH permite organizar los espacios del mercado diseñado y las diferentes actividades de la unidad para eliminar barreras de acceso, reducir la ansiedad y fomentar la autonomía. Por otro lado, el modelo DIRFloortime aprovecha la alta presencia de juego simbólico y la motivación que proporciona el supermercado para abrir círculos de comunicación naturales. En este contexto, la interacción no es una respuesta mecánica o forzada son una necesidad emocional de comunicación, negociación y vínculo.

Mientras TEACCH ofrece la estructura para que cada niño sepa que hacer, DIR proporciona el impulso o motivación para compartir esa comunicación con otros, logrando así una inclusión plena donde el aprendizaje surge de la interacción social y el juego entre iguales.

OBJETIVOS

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. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.
- D.** Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.

Objetivo didáctico de la programación

- 8.** Participar en juegos de roles asumiendo diferentes funciones sociales, respetando los turnos y desarrollando habilidades de negociación y comunicación con los iguales.

Objetivos de la unidad

- 1.** Iniciar el razonamiento lógico-matemático mediante situaciones de compra y venta
- 2.** Participar en juegos de roles asumiendo diferentes funciones sociales.

3. Respetar los turnos
4. Desarrollar habilidades de negociación y comunicación con los iguales

COMPETENCIAS CLAVE

Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender

Competencia Comunicación Lingüística

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Área 1: Crecimiento en Armonía

3. Adoptar normas, rutinas y hábitos desarrollando la confianza en sí mismos y en sus posibilidades para relacionarse y promover un estilo de vida saludable y responsable.

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

1. Identificar características y cualidades de objetos y fenómenos mediante la experimentación y manipulación, utilizando los sentidos para conocer el mundo que les rodea y desarrollar destrezas lógico matemático
2. Desarrollar procedimientos del método científico mediante la observación y manipulación, para empezar a conocer e interpretar el entorno y responder a las situaciones y retos que enfrentan.

Área 3: Comunicación y Representación de la Realidad

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de la comunicación para expresar sus necesidades e intenciones.

Relación entre objetivos y competencias

Esta tabla relaciona el objetivo didáctico de la unidad con los objetivos de etapa (OE), las competencias clave (CC) y las competencias específicas (CE) que fundamentan la unidad didáctica nº 8. Los criterios de evaluación correspondientes aparecen especificados en el apartado de evaluación de este anexo.

| Objetivo didáctico de la programación | OE | CC | CE |
|---|-------|--------------|----------------------------|
| Participar en juegos de roles asumiendo diferentes funciones sociales, respetando los turnos y desarrollando habilidades de negociación y comunicación con los iguales. | A y D | CPSAA CCL | Á1: 3 Á2: 1, 2 Á3: 1 |

Tabla 15. Objetivo didáctico Unidad 8

CONTENIDOS

Los contenidos que vamos a trabajar en esta unidad didáctica han sido extraídos del Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobiernos, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. A continuación, aparecen los contenidos seleccionados en una tabla, separados por áreas y especificados por bloques.

| |
|--|
| ÁREA I: Crecimiento en Armonía |
| BLOQUE D. Personas y emociones. La vida junto a los demás <ul style="list-style-type: none">- Fórmulas de cortesía y relación social- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones |
| ÁREA II: Descubrimiento y Exploración del entorno |
| BLOQUE A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios <ul style="list-style-type: none">- Establecimiento de relaciones de comparación y transformación (añadir, quitar, repartir, cambiar) por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana.- Números cardinales y ordinales.- Aproximación a la serie numérica: representación gráfica y oral para contar y construir la serie numérica- Situaciones en que se hace necesario medir- Empleo de unidades de medida (pie, palmo...) y la exploración de las magnitudes de medida, peso, capacidad, trasvases, mezclas. |
| ÁREA III: Comunicación y representación de la Realidad |
| BLOQUE A. Intención e interacción comunicativa. <ul style="list-style-type: none">- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad. |

Tabla 16. Contenidos Unidad 8

METODOLOGÍA

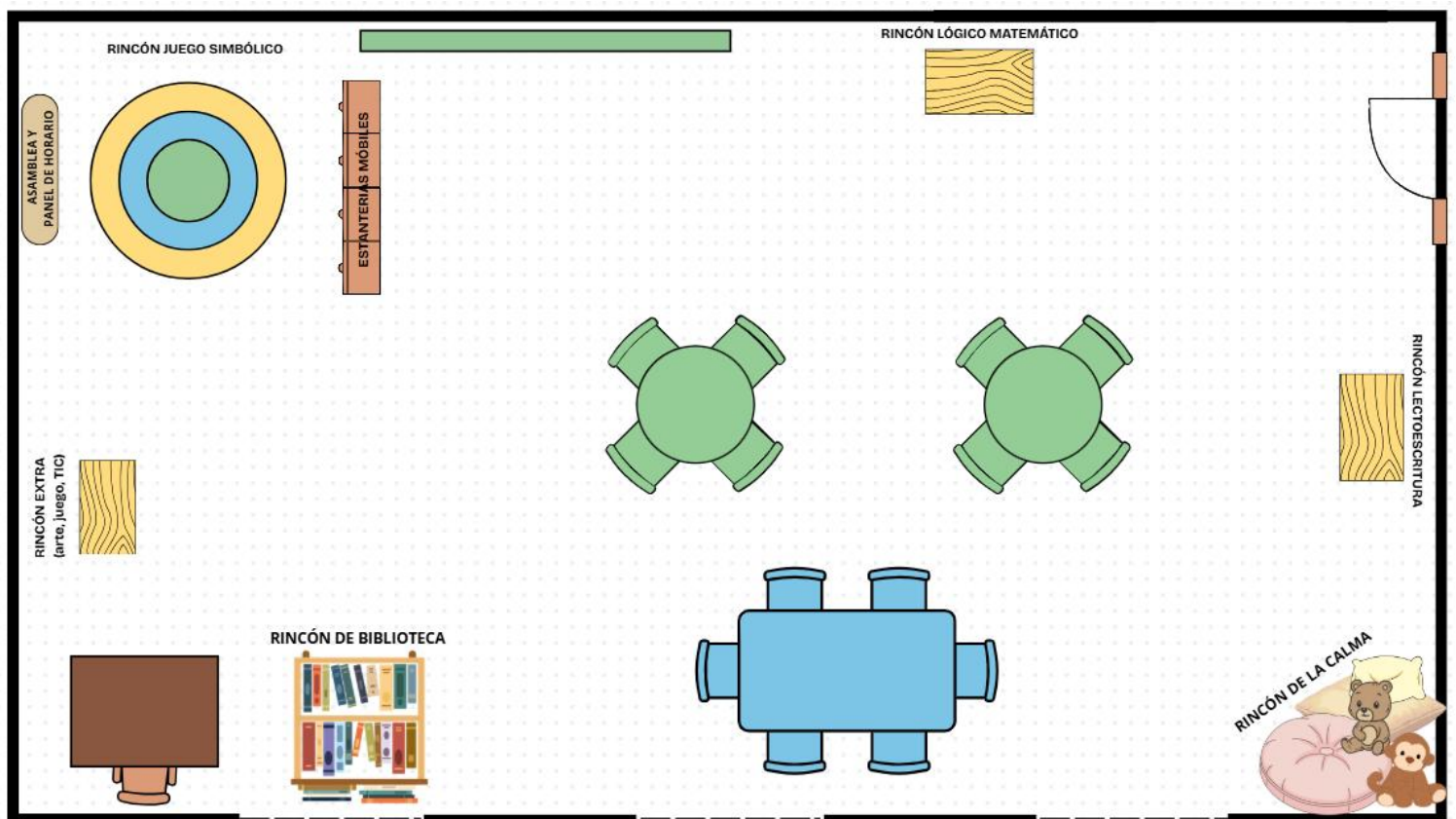
Las metodologías que se emplean en el desarrollo de esta unidad didáctica aparecen descritas, detalladas y relacionadas en el apartado de metodología de la programación. En el día a día intervienen el aprendizaje cooperativo, rincones de aprendizaje y el cuento motor. Por otro lado, todos los materiales y actividades están diseñados siguiendo los principios del Diseño Universal para el aprendizaje.

Además, en esta programación tienen especial importancia el modelo DIRFloortime y el método TEACCH que, porque esta es una programación de educación inclusiva y atención a la diversidad. Ambos métodos de intervención están diseñados para el alumnado con TEA, pero benefician a todo el alumnado en educación Infantil porque fomentan, aparte de su aprendizaje, sentimientos y actitudes de verdadera inclusión.

Por otro lado, es importante mencionar varios recursos que empleamos de manera rutinaria o para fines específicos durante todas las unidades didácticas independientemente del centro de interés o contenidos a trabajar. Para el trabajo de la lectoescritura empleamos los libros de lectura y escritura de MOLALETRA y Letrilandia, donde cada dos semanas nos visita una letra y trae algo (una chuche o regalo) que empiecen por la letra que nos visita. Sobre esta letra trabajaremos en las fichas, en asambleas y en rincones durante esas dos semanas.

Y, por último, para trabajar fonemas y motricidad de manera conjunta, en la asamblea todos los días recitamos 3 rimas con movimiento de Tamara Chubarvsky. Esto fomenta el aprendizaje de letras y fonemas y la motricidad fina, y al mismo tiempo consigue despertar en los niños emociones de disfrute y diversión mientras aprenden.

DISPOSICIÓN DEL AULA



HORARIO SEMANAL – (26 ene – 13 feb)

| LUNES | MARTES | MIÉRCOLES | JUEVES | VIERNES |
|------------------------------|-------------------------|------------------------------|------------------------------|----------------------|
| ASAMBLEA (+ lectura) | PSICO MOTRICIDAD (BEDA) | ASAMBLEA (+ lectura) | ASAMBLEA (+ lectura) | INGLÉS BEDA |
| PROYECTO (centro de interés) | ASAMBLEA (lectura) | RINCONES | RINCONES | ASAMBLEA (+ lectura) |
| P | A | T | I | O |
| PLÁSTICA | INGLÉS | RINCONES | RINCONES | FICHAS MATES |
| JUEGO LIBRE | FICHAS LECTO | PROYECTO (centro de interés) | INGLÉS | PLÁSTICA |
| C P | O A | M T | E I | R O |
| INGLÉS | INGLÉS (Hellen Doron) | AULA EXPERIMENTAL | PROYECTO (centro de interés) | JUEGO LIBRE |
| NATACIÓN | JUEGO LIBRE | INGLÉS | TIC (Smile & Learn) | INGLÉS |

Tabla 17. Horario Semanal

SESIONES

Situación de aprendizaje

A don pimpón el viento le ha mezclado todas las frutas, verduras e ingredientes de su cocina y ahora no sabe cómo colocarlos para que no se aplasten unos a otros y les pedirá ayuda para separarlos por pesos.

SESIÓN 1: AULA EXPERIMENTAL

Lugar: Aula Experimental

Tiempo: 45 minutos

Desarrollo: Los alumnos llegarán al aula experimental y verán que todo está desordenando y que hay frutas, verduras y comida repartidas por la clase en diferentes zonas y dejaremos que los toquen libremente. Al sentarse alrededor de Don Pimpón, se darán cuenta de que está triste porque verán su sonrisa del revés. Cuando hablan con Don Pimpón siempre cierran los ojos porque él les habla en su imaginación y luego ponemos en común lo que le ha dicho a cada uno. Dejaremos que ellos piensen que puede haber pasado en el aula para terminar contándoles lo que ha susurrado a la maestra:

“¡Hola, amigos! Ha venido un viento travieso y ha mezclado todas mis frutas. Ahora no sé cuáles son las pesadas para ponerlas abajo en la cesta y cuáles las ligeras para ponerlas arriba. Si las pongo mal... ¡se aplastarán! ¿Me ayudáis a separarlas?”

En tres zonas de la clase habremos preparado previamente balanzas de platos, reglas y un peso (los tres en cada rincón) y les pediremos a cada uno que cojan 4 alimentos, frutas o verduras. Dejaremos que experimenten con ellos y después les daremos a cada uno una hoja de registro de características (en la que solo registrarán las características de una de las 4 elegidas) y una ficha de clasificación por mucho o poco peso. Para terminar, irán metiendo las que pesan poco en una cesta y las que más pesan en otra y pondremos en común lo que han descubierto, lo que les ha sorprendido, preguntas que les surgen etc.

Materiales: balanzas de platos, reglas, un peso y alimentos reales (verdura, fruta, harina, bolsas de frutos secos etc.), una [ficha de características](#) y una ficha de [clasificación de pesos](#), ambas DUA (con diferentes formas de representación).

SESIÓN 2: CUENTO MOTOR -- ANA VA AL MERCADO

Lugar: Aula Psicomotricidad

Tiempo: 45 minutos

Desarrollo: El cuento motor que se presenta a continuación ha sido creado a partir de la historia de Ana va al Mercado de la Editorial GEU

Asamblea Inicial: Ana tiene que ir al mercado porque tienen la nevera vacía en casa, pero su madre no puede acompañarla y no puede sola. Tenemos que ayudarla a comprar todo lo que necesita de la lista tan larga que le ha dado su madre ¿Vamos con ella? ¿La ayudamos? Calentamos el cuerpo para empezar la aventura moviendo diferentes partes del cuerpo con un baile.

Desarrollo/ Acción Motriz: en esta parte iremos contándoles el cuento de manera narrada y mostrándoles la cartulina con el cuento en pictogramas mientras hacemos las acciones y juegos. Dividiremos la sala de Psicomotricidad en 4 zonas que representarán 4 paradas dentro del mercado.

Actividad 1: En esta primera parte del cuento Ana va hacia el mercado y necesita coger el autobús. Para ello haremos dos circuitos y dos filas de varios niños que deberán engancharse por los hombros y hacer el circuito juntos sin separarse hasta la puerta del mercado.

Juego 1: Para llegar a la pescadería en nuestro camino por el mercado deberán atravesar dos túneles uno más grande y otro más estrecho que simulan el mar y al otro lado encontrarán unos pescados en unos barreños. Para seguir nuestro camino deberán pasar de uno en uno por los túneles y al otro lado pescar un pez con la caña de pescar (tienen imán el pez y la caña).

Actividad 2: Llegan a la frutería y necesitan comprar frutas y verduras. Encontrarán pictogramas de frutas repartidos por una zona de la sala y por las escaleras verticales y deberán saltar a coger la fruta o verdura, correr a donde están las cestas y agacharse después para dejarla en la cesta correspondiente. Podrán coger tantas frutas y verduras como puedan. Todos saltan y corren a la vez por la sala porque habremos pegado muchas frutas y verduras diferentes en muchos lugares.

Juego 2: En el mercado el carnicero les pide ayuda para apilar los filetes que le han llegado en el camión porque él es grande y el almacén está lleno y no hay mucho hueco para andar y no puede hacerlo solo. Por equipos harán 3 filas y deberán transportar bloques de construcción en las manos mientras caminan de puntillas en diferentes aros pequeños hasta un lugar establecido y apilarlos sin que se caigan y volver para que salga el siguiente hasta transportar todos los filetes y así poder comprar los que necesitan.

Cierre y Relajación: Cuando salimos de la carnicería revisamos la lista y vemos que ya tenemos la fruta, verdura y la carne y nos sentamos a descansar después de tanta aventura y tantos retos. Haremos una relajación guiada en la que vayan notando las diferentes partes de su cuerpo y Ana se despedirá con una carta de agradecimiento y una bolsa de caramelos que ha comprado en el mercado para nosotros.

Materiales: cuento físico en tamaño grande (como tarjetas), peces y cañas con imán, aros, bloques de construcción, túnel y telas, pictogramas de frutas y verduras.

SESIÓN 3: ASAMBLEA

Lugar: Aula principal

Tiempo: 45 minutos

Desarrollo: Como todas las mañanas, empezamos con la asamblea, pero en esta introducimos algo relacionado con el centro de interés y la unidad que estamos trabajando. El mini profe del día se sienta en la silla de la asamblea y empezamos. Primero rezamos y cantamos una canción a la virgen:

“Tengo en casa mi mamá, pero mis mamás son dos, en el cielo esta la virgen que es también mamá de Dios. Las dos me quieren a mí, las dos me entregan su amor. A las dos las busco y las llamo, a las dos las quiero yo.”

Justo después vamos a cambiar las actividades en el panel de horario para saber que clases y actividades tienen ese día. Preguntaremos y si no recuerdan miraremos en un horario cuadrado que hay justo al lado y el mini profe irá cambiando la pinza de actividad en actividad durante el día para saber dónde estamos. Luego leeremos cada uno su nombre siguiendo una norma que elige el mini profe (cambiando las vocales por a, e, o, u, más alto o más bajito etc.) y además elegirá 3 rimas con movimiento de Tamara Chubarovsky (tarjetas con dibujos que las identifican) para recitar todos juntos. Siguiendo con la lecto y, para terminar, leeremos en alto 2 palabras con la letra que hayan aprendido esa semana.

Tras todo lo anterior, diremos a los niños que a Don Pimpón se le han volado los carteles del mercado por el patio y necesitamos encontrarlas para que Don Pimpón pueda abrir el mercado. Una vez las hayan encontrado, volveremos a clase, se sentarán en asamblea y pondremos monedas de 1, 2, y 3€, diferentes frutas y verduras de plástico en el centro para que las vean. Tras esto, guiaremos el dialogo entre ellos ¿Qué y para qué son? ¿Tenéis alguna en casa? ¿Y las verduras y frutas? ¿Cuáles os gustan? ¿Y conocéis alguna otra moneda? ¿Y qué podemos hacer ahora con esto? Sacaremos las tarjetas que han encontrado y verán que estas tienen la forma de una fruta o verdura en negro con un precio ([tarjeta de sombras y frutas](#)) y tendremos que entre todos unir la fruta o verdura de plástico con tarjeta detrás de la que se esconde y con las monedas que cuesta.

Materiales: horario semanal y pictogramas, pinza, nombres escritos, [tarjetas de rimas Tamara Chubarovsky](#), palabras escritas, frutas y verduras de plástico y monedas de papel, [tarjetas de sombras frutas y verduras](#).

SESION 4: RINCONES

Lugar: Aula principal

Tiempo: 45 minutos

Desarrollo: Para trabajar por rincones tenemos ya dividida la clase en 4 zonas de rincones en las que 2 siempre son fijos, lecto y lógico matemático, mientras que los otros dos son rincones de juego que vamos cambiando los juegos, pero no el lugar sitio. Durante los cursos de 3 y 4 años introducimos la metodología por rincones y trabajamos con tiempos establecidos de cambio y rotaciones, mientras que en 5 años solo les ponemos una norma y es que tienen que pasar por todos los rincones antes de que se termine el tiempo del reloj de arena de la pizarra.

En esta sesión de rincones de la unidad vamos a tener rincón de lógico matemático, rincón de lecto, rincón de arte y rincón de cocinitas, además del rincón de biblioteca por si quieren esperar al rincón que quieren ir leyendo.

RINCON DE LÓGICO MATEMÁTICO

En este rincón vamos a trabajar los pesos y tamaños en dos estaciones diferentes.

Estación de la Balanza: En el primero los niños tendrán una balanza de platos y unas tarjetas (plastificadas para poder escribir la respuesta en rotulador y borrarlo) de [retos de equilibrio](#) que irán cogiendo y resolviendo como: ¿Cuántos objetos pones en el plato para que llegue a tocar la mesa?, ¿Qué dos frutas dejan la balanza igual si ponemos una en cada plato?, Busca algo de la clase que pese como el plátano, Coge dos trozos de plastilina e intenta que al ponerlos en la balanza se queden igual.

Estación de la cinta: con diferentes regletas les pediremos que midan el largo de varias verduras cada uno y lo escriban en una tabla de [doble entrada con la fruta y la cantidad de piezas de cada tipo de regleta que miden \(regleta del 1, 2, 3 y 4\)](#).

RINCÓN DE LECTOESCRITURA

En este rincón vamos a crear los carteles o [fichas de las frutas y verduras](#) que luego venderemos en el mercado final. Para ello tendremos preparados sellos de letras y pintura o tinta, lápiz y lápices de colores, hoja formato del cartel y folletos de mercados.

Cada niño elegirá una fruta o verdura de las que verán en la mesa del rincón con su respectivo nombre escrito en mayúscula y minúscula y tendrá que hacer el cartel para esa fruta. Los folletos y los lápices de colores son para dibujar la fruta elegida o buscarla entre los recortes de las revistas y deberán escribir en mayúscula y minúscula el nombre de la fruta o verdura elegida con lápiz o con las letras de sello.

RINCÓN DE ARTE

En este rincón los niños van a trabajar la plastilina de diferentes formas. Dejaremos moldes de comida o frutas y verduras, tarjetas para repartir plastilina según las formas y otras herramientas para que jueguen y creen libremente con ella.

RINCÓN DE COCINITAS

Este rincón colocaremos la cocinita, las máquinas registradoras, todo el menaje y alimentos varios para que jueguen con ello. Está directamente conectado con el contexto del mercado por lo que podrán poner en práctica mucho de lo que están aprendiendo inconscientemente y de manera autónoma, adaptando el juego a sus intereses, gustos y sus normas.

Materiales: tarjetas de rincones de lecto y lógico matemático, tarjetas de formas para plastilina, herramientas, rodillo, moldes de frutas, juegos de cocinitas y delantales. Los materiales aparecen desarrollados en el apartado de [recursos y materiales](#).

SESIÓN 5: JUEGO LIBRE ESTRUCTURADO

Lugar: Rincón de Juego Simbólico

Tiempo: 45 minutos

Desarrollo: Esta sesión se va a realizar en una sesión de juego libre del horario para poder participar como maestras en el juego como propone DIR, para abrir círculos de comunicación. Para ello dividiremos el aula como en rincones, pero esta vez en rincones de juego diferentes, entre los que tendrán que ir cambiando. Todos tienen su foto y unos carteles en cada rincón para colocarse y habrá un reloj de arena en a pizarra para que sepan el tiempo que les queda ellos se administran su tiempo, pero saben que tienen que pasar por todos. En cada niño pueden estar hasta 4 niños

Rincón del mercado (DIR)

Entrada: La maestra no interviene de primeras, pero está sentada en el rincón para ver cómo se acercan los niños y especialmente el alumno A y B al rincón y que hacen. Si el alumno A se queda mirando a las ruedas miras a las ruedas con él, y si el alumno B tira comida desde el aire al suelo haces ruidos con cada caída (PLOP, PLOP), se acerca a lo que están haciendo los niños interviniendo desde su propuesta de juego.

Conexión: la maestra empieza a imitar los gestos y acciones de los niños y que sientan que estás en su equipo. Debemos intentar buscar sonrisas o el contacto visual con los niños. Aquí el objetivo es intentar establecer una atención conjunta.

Desafíos y obstáculos: ahora empezaremos a introducir problemas o desafíos para intentar que los niños piensen y se comuniquen entre ellos y con nosotros para resolverlos. Algunos ejemplos:

- **La caja rota:** cerraremos la caja registradora y hacemos fuerza como pareciendo que no se abre y decimos ¡Oh no, se ha quedado pegada! y miramos al alumno o alumnos esperando que digan ¡ayuda! o ¡tira!
- **Confusión:** hacemos como que suena un teléfono y cogemos un plátano y decimos ¿Si dígame, quien me llama por teléfono? Los niños reaccionarán riéndose y nos dirán ¡Es un plátano! Consiguiendo así abrir otro círculo de comunicación sonrío algo absurdo.

- **Cruce:** en el rincón vamos con el carrito o una bolsa de la compra y nos ponemos en el camino del alumno buscando que nos pida que nos quitemos del camino, un gesto, palabra, mirada etc.
- **No tengo dinero:** la maestra se viste de cliente y llena su cesta, pero al llegar a la caja reacciona ¡Oh no, no tengo dinero... (saca un calcetín del bolsillo y dice) tengo un calcetín! Esperamos a que el niño responde que no y le decimos que sí, que está limpio y que es nuevo para que nos diga que no, que solo se acepta dinero.
- **Faltan ingredientes:** ponemos cara de disgusto y decimos a los alumnos que el camión que traía los plátanos se ha perdido y solo tenemos limones. ¿Qué podemos hacer? Qué horror, no vamos a vender nada. Querremos que encuentren la solución al problema: hacer limonada o decir que es un nuevo tipo de manzana.
- **Fiesta:** parece que están cocinando con cosas que acaba de comprar en el mercado y les preguntamos si es para la fiesta del pueblo de gente muy alta a la que no le gusta el tomate les preguntamos: ¿Cómo se van a asentar si cuando lleguen no hay comida? ¿Y si creen que es cara? ¿Y si no entienden nuestro idioma como les vamos a explicar cuento cuesta?

Adaptaremos la dificultad e intención de nuestras interacciones y problemáticas a los alumnos que tengamos con nosotros en el rincón. No perseguiremos el mismo objetivo con el alumno TEL y TEA que con los demás, pero seguiremos la misma estructura.

En un mismo espacio podemos ajustarnos a sus ritmos, intereses y niveles y además a través del modelado conseguiremos que los alumnos sirvan de modelo para los alumnos A y B. Para cerrar los rincones de juego y en especial este rincón de mercado cantaremos una canción que termine el tiempo de juego libre y dará paso a la siguiente actividad del día.

Rincón de construcciones: aquí tendrán construcciones grandes e imanes.

Rincón de cocinitas: cocinita con fuegos y diferentes platos, cubiertos, comida etc.

Rincón de cuentos y disfraces: junto a la biblioteca y con la caja de disfraces.

SESIÓN 6: EL SUPERMERCADO DE LA CLASE

Lugar: Aula experimental

Tiempo: 45 minutos

Desarrollo: Para cerrar esta unidad y a su vez este centro de interés construiremos el Mercado de Don Pimpón en el aula experimental con diferentes cosas que habrán ido creando como carteles de puestos, cestas, etiquetas, carteles de verduras, monedas etc. Y durante estos 45 minutos haremos del mercado el escenario perfecto para juego simbólico. Por turnos irán cambiando de comprador y vendedor; como compradores tendrán una [ficha de vendedor](#) para hacer sumas del precio de las 2 frutas o verduras que les pidan sus compañeros y como vendedor tendrán que controlar cuánto dinero gastan si quieren comprar varias frutas y verduras.

Materiales: puestos de mercado, carteles de precios frutas y verduras, monedas de papel, delantales de vendedores, cestas para compradores, [hoja de sumas para vendedores](#).

EVALUACIÓN

Para evaluar esta unidad didáctica vamos a utilizar tres herramientas diferentes; la observación y registro, rúbricas de evaluación de los criterios y la asamblea y ficha de autoevaluación de su propio aprendizaje. Además, para evaluar el proceso de enseñanza realizaremos al final de la unidad la [rúbrica de alumnos de evaluación del proceso de enseñanza](#) como en el resto de las unidades.

La observación y registro y las rúbricas de evaluación de los criterios serán realizadas por el maestro, mientras que la autoevaluación será realizada por los alumnos. Esta rúbrica de autoevaluación puede encontrarse en el apartado de [evaluación](#) con la explicación detallada de todas las demás herramientas y procesos que intervienen en toda la programación didáctica. A continuación, se incluyen las rúbricas de evaluación de los 4 criterios de esta unidad:

Criterios de evaluación

| | |
|---------------|--|
| ÁREA 1 | 3.2. Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás |
| ÁREA 2 | 1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales. |
| ÁREA 3 | 1.1. Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad |

Tabla 18. Criterios de Evaluación - Unidad 8

Rúbrica de evaluación de los criterios

| RÚBRICA DE EVALUACIÓN | | | | |
|---|---|--|---|---|
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | DESCRIPTORES | | | |
| ÁREA 1 3.2. Respetar la secuencia asociada a acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos. | NO CONSEGUIDO | EN PROCESO | CONSEGUIDO | ALTAMENTE CONSEGUIDO |
| | No sigue las rutinas y se desregula o se enfada mucho cuando hay cambios de Actividad | Necesita ayuda de la profe o mirar el mural de la asamblea o pictogramas para saber qué actividad viene después. | Sigue el ritmo de la clase solo, sabe lo que le toca hacer en cada momento y respeta a los demás. | Se adapta muy bien, aunque cambien los planes y ayuda a sus compañeros a seguir las normas. |

| RÚBRICA DE EVALUACIÓN | | | | |
|--|--|---|--|--|
| CRITERIOS DE EVALUACIÓN | DESCRIPTORES | | | |
| ÁREA 2 1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés | NO CONSEGUIDO | EN PROCESO | CONSEGUIDO | ALTAMENTE CONSEGUIDO |
| | No agrupa los objetos ni muestra interés por sus características, aunque se le den modelos claros. | Clasifica objetos sencillos si tiene una guía visual (cajas de colores o formas TEACCH) o ayuda de la profe. | Agrupa y relaciona objetos por sí mismo fijándose en si son iguales o diferentes (color, tamaño, etc.). | Encuentra relaciones difíciles entre objetos, inventa sus propias categorías y siente mucha curiosidad por explorar. |
| 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales. | NO CONSEGUIDO | EN PROCESO | CONSEGUIDO | ALTAMENTE CONSEGUIDO |
| | Es incapaz de seguir una instrucción de dos pasos. Actúa sin un orden lógico ni intención de finalizar la tarea. | Sigue secuencias de acciones estructuradas visualmente mediante guía física. Necesita supervisión constante para no saltarse pasos. | Completas secuencias de tareas cotidianas siguiendo de forma autónoma una serie de pasos visuales o previamente trabajados. | Anticipa los pasos necesarios para resolver un problema nuevo. Es capaz de ayudar a otros o crear su propia secuencia lógica de trabajo. |
| ÁREA 3 1.1. Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad | NO CONSEGUIDO | EN PROCESO | CONSEGUIDO | ALTAMENTE CONSEGUIDO |
| | Evita la participación en intercambios grupales. No respeta las normas básicas de convivencia o comunicación en el aula. | Participa en situaciones comunicativas de forma dirigida por el adulto. Comienza a mostrar respeto por los turnos de espera, aunque con dificultad. | Se comunica con iniciativa y espontaneidad en el juego y las asambleas, ajustando su comportamiento al contexto y respetando a sus compañeros. | Gestiona situaciones comunicativas complejas dialogando de manera empática y valorando la diversidad del grupo. |

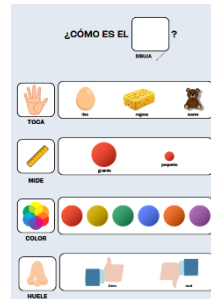
Tabla 19. Rúbricas de Evaluación Criterios - Unidad 8

13.2. RECURSOS Y MATERIALES ELABORADOS

SESIÓN 1 – AULA EXPERIMENTAL

Ficha de características fruta y verdura:

<https://canva.link/6xeqipd1kvmg0oi>



Ficha de clasificación por peso:

<https://canva.link/a74aqnq4u1fwhmv>



SESIÓN 2 – CUENTO MOTOR

Cuento PDF - Ana va al Mercado: <https://atencionaladiversidadrql.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/05/ana-va-al-mercado.pdf>

SESIÓN 3 – ASAMBLEA

Tarjetas de Rimas: elaboración propia

Rimas Tamara Chubarovsky:

<https://tamarachubarovsky.com/recursos-gratuitos/>



Tarjetas sombras de frutas y precios:

<https://canva.link/02s3payvspo98tu>



SESIÓN 4 - RINCONES

Rincón Lógico-Matemático

Tablas frutas y regletas:

<https://canva.link/bewecbpau6uevyk>



Tarjetas Retos de Equilibrio:

<https://canva.link/7rlefo174ei76ln>



Rincón de Lectoescritura

Tarjetas de escritura y dibujo:

<https://canva.link/w4sle5uepbhku0y>



SESIÓN 6 – El Mercado de Don Pimpón

Ficha del vendedor: <https://canva.link/nkcg4m9rf3lygzn>

