



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Educación Infantil

Programación Didáctica Anual dirigida a aulas hospitalarias

Las aventuras de Charlie y Lola

Noa Pichel de la Banda

Directora: María Vicario Fernández

Curso: 2025-2026

Fecha: 20 de abril de 2026

1. INTRODUCCIÓN	4
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	5
FUNDAMENTACIÓN NORMATIVA.....	5
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
2. CONTEXTUALIZACIÓN.....	9
2.1 Contextualización del centro de referencia	9
PROYECTO DE CENTRO	11
PLAN DE CONVIVENCIA.....	12
PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	13
2.3. Contextualización del aula de referencia	14
2.4. Contextualización del aula hospitalaria	14
3.4 Justificación hilo conductor de la programación	18
3.5 Conexión del proyecto de centro con el aula hospitalaria	18
4. OBJETIVOS	19
4.1 Objetivos de etapa	19
4.2 Objetivos generales	20
4.3 Objetivos de la programación	21
5. COMPETENCIAS.....	23
5. 1 Relación entre objetivos didácticos, objetivos de etapa, competencias clave y criterios de evaluación	25
6. CONTENIDOS	28
ORGANIZACIÓN POR ÁREAS	29
6.2.1 Justificación de la selección de contenidos y criterios de evaluación	32
7. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.....	33
8. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS.....	49
8.1 Estrategias y metodologías específicas.....	50
8.2 El papel de las TICS como herramienta de inclusión y conexión.....	52
8.3 Perfil y rol docente en las aulas hospitalarias	53
8.4 El papel del alumnado: el niño como agente activo de su propia salud	54
9. EVALUACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.....	54
9.1 Principios de la evaluación.....	55
9.2 Criterios de evaluación.....	56
9.3 ¿Cómo y quién evalúa?	59

9.3.1 EJEMPLOS DE RÚBRICAS	60
10.ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.....	62
11. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	64
11.1 Contribución al plan de fomento de fomento de la lengua inglesa.....	65
11.2 Contribución al plan de relación familia-escuela	66
12. CONCLUSIONES.....	66
13. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	68
14. ANEXOS	70
14.1 Justificación	70
14.2 Objetivos.....	71
13.2.1 Objetivos didácticos.....	71
14.3 Vinculación objetivos didácticos con objetivos de etapa	71
14.4 Competencias	72
14.5 Metodología	73
14.6 Actividades.....	74
14.7 Recursos.....	79
14.8 Evaluación	83
14.9 Atención a las diferencias individuales del alumnado.....	87
14.10 Conclusión de la unidad didáctica.....	88
15. BIBLIOGRAFÍA	88

1. INTRODUCCIÓN

Cuando pensamos en maestras y maestros, imaginamos colegios, escuelas infantiles, institutos, universidades. Sin embargo, la labor docente va mucho más allá de los espacios tradicionales que todos conocemos. Existen contextos educativos, que son menos visibles, pero igual de fundamentales y necesarios, como las aulas hospitalarias. Estas aulas se pueden considerar un puente entre la educación y la salud, ya que garantizan el derecho a la educación de niños y niñas que por motivos de enfermedad o tratamiento (prolongado o no prolongado), no pueden asistir a su colegio habitual. En estos casos, la programación didáctica toma un significado no sólo académico, sino también pedagógico y emocional.

El objetivo del aula hospitalaria es dar continuidad a la educación de todos los niños y niñas para evitar el desfase curricular. Y poder, en la medida de lo posible, facilitar la incorporación a su centro de origen, dando continuidad a su proceso de aprendizaje y una adaptación lo más ajustada posible a su grupo de referencia. A su vez, también pretende ofrecer una sensación de “normalidad”, incorporando rutinas y actividades que ayuden a los alumnos a desconectar del entorno hospitalario y a mantener un vínculo con su vida cotidiana.

Porque, antes que pacientes, son niños y niñas con ganas de jugar, reír y seguir sintiéndose niños, más allá de las camas y de las paredes de la que ahora llaman “su habitación”.

La presente programación didáctica surge del interés por conocer y analizar cómo se produce el aprendizaje en contextos educativos que no son tan habituales ni conocidos, concretamente en las aulas hospitalarias. Por este motivo, este Trabajo de Fin de Grado se centra en el diseño de una programación didáctica para un aula

hospitalaria vinculada a un centro educativo de referencia, con el objetivo de favorecer la continuidad y coherencia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Esta programación tiene como propósito principal continuar con el proceso educativo de los niños y niñas hospitalizados de 3 a 5 años considerando su desarrollo integral y la variedad de edades, niveles y circunstancias personales. Las actividades propuestas son multinivel, creadas para ajustarse a los diferentes ritmos y habilidades de los alumnos. También buscan favorecer tanto el aprendizaje académico como el desarrollo socioemocional.

Se aborda un enfoque evolutivo, donde los niveles de desarrollo (sensorio-motor, simbólico, lógico-representativo, comunicativo-lingüístico y socioemocional) son los que determinan la planificación de las actividades, en lugar de centrarse exclusivamente en la edad cronológica de los alumnos (3, 4 y 5 años). Este planteamiento resulta especialmente adecuado en el contexto de las aulas hospitalarias, donde pueden coincidir niños y niñas con edades, ritmos de aprendizaje y situaciones personales muy diversas, lo que requiere propuestas educativas flexibles y adaptadas a las necesidades de cada alumno.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

FUNDAMENTACIÓN NORMATIVA

Este apartado recoge las bases teórico-normativas de la presente programación, las cuales se sustentan en el marco legal vigente, tanto a nivel estatal como de la Comunidad de Madrid. En primer lugar, se toma como referencia la Ley Orgánica de 2/2006, de 3 de mayo de Educación (LOE), que constituye el marco general del sistema educativo español, sus principios, fines y organización de las enseñanzas,

así como la estructura de las diferentes etapas educativas. En segundo lugar, 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), destaca la importancia de la equidad y la igualdad de oportunidades, promoviendo la inclusión educativa y la adaptación a las necesidades educativas del alumnado. Ambas normativas buscan evitar desfases curriculares y favorecer el seguimiento del proceso educativo de los alumnos en situaciones de vulnerabilidad. Bajo este marco, se fundamenta el desarrollo de actividades multinivel, donde la salud del menor no suponga una barrera, sino que se integre en un proceso de aprendizaje accesible y continuo.

Además, se considera el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. En el ámbito autonómico, se atiende al 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. Se utilizan estas normas para presentar el aprendizaje de forma integrada a través de las distintas áreas, facilitando que el niño conecte los contenidos de las aventuras de “Charlie y Lola” con su realidad cotidiana de manera natural.

Por otra parte, se implementa el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) el cual entra dentro del Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, que regula las bases para un proceso educativo individualizado, centrado en el desarrollo integral del niño/niña y sus necesidades, intereses y ritmos. Este marco se emplea para garantizar la accesibilidad universal desde el diseño de cada tarea, permitiendo la participación de cualquier alumno/a a pesar de las limitaciones de salud.

Finalmente, se contempla la Orden 2808/2023, de 30 de julio, que regula la respuesta educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid, reforzando el compromiso con una educación inclusiva y educativa.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Las aulas hospitalarias son espacios educativos dirigidos a niños y niñas que, debido a una enfermedad o a un periodo de hospitalización, no pueden acudir con normalidad a su centro escolar. Su finalidad es asegurar la continuidad del proceso educativo, mantener el vínculo con la escuela de origen y favorecer la inclusión, mediante propuestas pedagógicas flexibles adaptadas a las necesidades personales de cada alumno. En España, este recurso ha evolucionado de iniciativas informales a un servicio educativo formal, fundamentado en el derecho a la educación incluso en situaciones de enfermedad prolongada (Cardell Ortus & Quirós Menéndez, 2023).

En las aulas hospitalarias, el centro de referencia es el encargado de enviar la programación didáctica. De esta manera, se busca que el alumno (dentro de sus posibilidades) mantenga el ritmo de su grupo, para que, al reincorporarse, pueda continuar sus clases sin que se produzca un desfase curricular.

Esta programación tiene como protagonista al niño/a, el centro del aprendizaje. Autores como Piaget (1972), Vygotsky (1978) y Dewey (1938) destacan que los niños aprenden de manera activa cuando interactúan con su entorno social y físico: explorando, manipulando y compartiendo experiencias con otros. En el contexto de las aulas hospitalarias, esto significa crear espacios pensados para que los niños aprendan haciendo, desarrollen autonomía y vivan experiencias significativas.

Las actividades están diseñadas para adaptarse a cada niño de manera individualizada, respetando sus intereses, capacidades y ritmo de aprendizaje.

Además, trabajar en grupos mixtos de distintas edades ayuda a que los niños observen y aprendan unos de otros.

También se tiene en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el cual busca eliminar barreras y garantizar que todos los niños puedan aprender. Ofreciendo diferentes formas de presentar la información, expresar el conocimiento y motivar la participación para que todos puedan aprender y desarrollar su potencial.

El juego es el eje central, sobre todo en la etapa de Educación Infantil. A través de él, los niños exploran, crean y aprenden, mientras se divierten, también sirve para regular sus propias emociones. Los rincones y ambientes estables también se consideran fundamentales, facilitando que el niño aprenda explorando diferentes áreas de manera cómoda, lo que favorece la confianza y seguridad, ofreciendo orden y rutina.

Finalmente, en la programación didáctica se parte de niveles de desarrollo: sensorio-motor, simbólico, lógico-representativo, comunicativo-lingüístico y socioemocional Piaget (1952). Es decir, no se centra en las edades, sino en un enfoque evolutivo, donde cada niño está en un punto diferente, independientemente de su edad.

En pocas palabras, esta programación busca que cada alumno y alumna pueda seguir con su proceso educativo, evitando desfases curriculares y procurando que su estancia en el aula hospitalaria sea lo más agradable y cómoda posible.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 Contextualización del centro de referencia

Análisis de la zona

El centro de referencia es un colegio público ficticio, llamado El Nido. Este centro está situado en la Comunidad de Madrid, concretamente en el distrito de Retiro, en el sudeste del área central de Madrid. El colegio está ubicado en una zona con un nivel sociocultural alto.

El distrito de Retiro, cuenta con aproximadamente 120.000 habitantes. A su alrededor hay varios parques, entre ellos el Parque del Retiro, el cual tiene una biblioteca pública municipal llamada Eugenio Trías. El área cercana cuenta con un centro cultural, un polideportivo que tiene una piscina cubierta, centros comerciales y de salud, escuelas públicas y privadas, además de una variada gama de servicios y tiendas de alimentación (cines, museos, teatros, etc.) que facilitan las actividades educativas y el uso del entorno como recurso pedagógico.

Análisis del centro

Se trata de un centro público bilingüe de 2 líneas, ofrece diferentes etapas de aprendizaje: 1º ciclo de educación infantil, 2º ciclo de educación infantil y educación primaria.

El centro tiene numerosas instalaciones, que favorecen el desarrollo integral, académico y social del alumnado. Cuenta con un edificio de infantil independiente, con acceso directo al patio. Un comedor amplio, varias aulas de informática, salas de psicomotricidad, dos gimnasios equipados con los materiales necesarios para las

clases de educación física, una biblioteca, un salón de actos donde se realizan los festivales y diferentes áreas de recreo diferenciadas por etapas del alumnado.

También cuenta con un huerto, una sala de música, enfermería y aulas específicas para lo/as profesionales de Pedagogía Terapéutica y Audición y lenguaje.

En cuanto al personal, encontramos especialistas en Pedagogía Terapéutica (PT), Audición y Lenguaje. Y docentes de las diferentes etapas educativas, también profesores especializados en diferentes menciones como inglés y música. Además de auxiliares de conversación, los cuales colaboran en la enseñanza de inglés, apoyando al profesor principal y desarrollando en los estudiantes fluidez en la práctica oral. Es un claustro que destaca por su vocación y motivación por su trabajo, incidiendo positivamente en los alumnos.

Además, el equipo directivo, jefatura de estudios y secretaría resalta por su labor organizativa y de coordinación, asegurando una atención individualizada e inclusiva hacia el alumnado. Se mantiene una comunicación cercana y constante con las familias, subrayando la importancia de la relación familia y escuela para el pertinente desarrollo del alumnado. El horario del centro es el mismo para todas las etapas educativas. Las clases comienzan a las 9:00 y finalizan a las 14:00, con servicio de comedor de 14:00 a 16:00. A partir de las 16:00 comienzan las actividades extraescolares.

Además, el colegio oferta un servicio llamado “Los primeros del cole”, que acoge a los niños y niñas a partir de las 7:30 de la mañana. En este periodo los alumnos desayunan y también realizan actividades hasta el inicio de las clases. Se ofertan diferentes extraescolares gestionadas por el AMPA, como: patinaje, fútbol, baloncesto, voleibol, ajedrez, música, arte e inglés.

PROYECTO DE CENTRO

El centro educativo entiende la educación como un proceso integral, inclusivo y centrado en el alumnado, atendiendo a la diversidad de ritmos, capacidades e intereses, y garantizando la igualdad de oportunidades.

Pretende conseguir una serie de objetivos:

- Ofrecer una educación integral, centrada en el desarrollo global del alumnado.
- Atender a la diversidad de ritmos, intereses y necesidades.
- Favorecer un clima educativo inclusivo, seguro y respetuoso.
- Promover una comunicación y colaboración activa con las familias, para desarrollar un vínculo familia-escuela el cual es fundamental.
- Desarrollar el aprendizaje de la lengua inglesa de forma lúdica desde edades tempranas.

En la etapa de Educación Infantil, el aprendizaje se basa en la adquisición de autonomía, habilidades sociales, emocionales e interactivas, metodologías activas, vivenciadas y cooperativas, teniendo el juego como medio de aprendizaje. Con el objetivo de ofrecer una educación integral, el centro realiza y hace uso de diferentes actividades y recursos educativos:

- Actividades complementarias, excursiones, salidas, visitas a museos, teatros, parques, granjas, centros culturales, centros de mayores...
- Celebraciones de festividades, Halloween, Día de la Paz, Día de la mujer, Día del libro, Carnaval, Semana Cultural, San Isidro...
- Herramientas digitales, ordenadores, pizarras digitales, proyectores etc.
- Material didáctico específico para alumnos con necesidades educativas especiales.

- Talleres con alumnos y familias.
- Estudio de Radio y Televisión

PLAN DE CONVIVENCIA

El plan de convivencia del Colegio El Nido, tiene como finalidad promover un clima positivo, de respeto y cooperación. El bienestar del alumnado es una de sus mayores preocupaciones. El clima afecta directamente a toda la comunidad escolar. Por ello los objetivos del plan de convivencia son los siguientes:

- Favorecer relaciones basadas en el respeto, la empatía y la cooperación.
- Desarrollar habilidades básicas de convivencia y resolución pacífica de conflictos.
- Promover un entorno seguro, afectivo e inclusivo.
- Implicar a las familias en la construcción de una convivencia positiva

Todos los alumnos del centro tienen unas normas y deberes que deben cumplir, éstas se trabajan todos los días en forma de rutina:

- Asistir a clase con regularidad y puntualidad.
- Hacer buen uso de las instalaciones y material del centro.
- Respetar al profesorado y a sus compañeros.
- Cumplir con las tareas formativas y seguir las directrices del claustro.

Las siguientes técnicas se realizan en el centro con el fin de garantizar un buen clima y cumplir con el plan de convivencia del centro:

- Educación emocional integrada en el día a día del aula.
- Uso del diálogo como medio de comunicación en los conflictos.
- Refuerzo positivo de conductas adecuadas.

- Establecimiento claro de rutinas.

Las familias se involucran en el centro, colaboran activamente mediante una comunicación fluida y continua, favoreciendo la coherencia entre el entorno familiar y escolar.

En cuanto a la formación de grupos, al matricularse en el centro, se realizan las agrupaciones de los alumnos, teniendo en cuenta el número de alumnos y los criterios de equidad, paridad y orden alfabético.

Los grupos se reorganizarán en el paso de Infantil a Primaria y en el cambio de ciclo, al finalizar 2º y 4º. Para ello se tendrá en cuenta la opinión de los respectivos docentes de cada clase.

PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad es una necesidad que abarca a todas las etapas educativas y a todos los alumnos. Se debe contemplar la diversidad del alumnado como principio y no como una medida que corresponde a las necesidades de unos pocos. (Decreto 23/2023)

La diversidad es una realidad presente en todas las aulas. Es una necesidad que se orienta a una respuesta educativa inclusiva, ajustada a diferentes ritmos, características y maneras de aprender de todos los alumnos. Garantizando así la igualdad de oportunidades.

Los objetivos son los siguientes:

- Atender a la diversidad de ritmos, intereses y capacidades del alumnado.
- Favorecer el desarrollo integral de cada niño y niña.
- Prevenir dificultades de aprendizaje mediante una intervención temprana.

- Promover un entorno inclusivo, respetuoso y equitativo.

Para ello se llevarán a cabo las siguientes medidas de atención a la diversidad:

- Adaptación de actividades y materiales.
- Metodologías flexibles y globalizadas.
- Organización de espacios y tiempos respetuosa con los ritmos individuales. -
Observación sistemática del desarrollo del alumnado.

El centro favorece la coordinación entre el profesorado, las familias y, cuando sea necesario, los servicios de orientación o apoyo externo.

El Plan de Atención a la Diversidad será evaluado de forma continua para introducir mejoras y garantizar una respuesta educativa adecuada.

2.3. Contextualización del aula de referencia

El grupo de referencia es un aula heterogénea de 25 alumnos de Educación Infantil, con edades entre 4 y 5 años. Presentan un desarrollo general acorde a su edad, aunque existen distintos ritmos de aprendizaje, intereses, estilos cognitivos y niveles de madurez.

2.4. Contextualización del aula hospitalaria

El aula hospitalaria en la que se desarrolla esta programación pertenece al Hospital Infantil Universitario Niño Jesús fundado en el año 1877.

El colegio del Niño Jesús creado en el año 1.966 (B.O.E. 3-3-66) depende del Servicio de la Unidad de Programas Educativos y del Servicio de Inspección Educativa de la Dirección de Área Territorial de Madrid Capital, y de la Subdirección General de Ordenación Académica de Educación Infantil y Primaria de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid.

Atiende a alumnos de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional Básica y Educación Especial.

Así como por la Orden Conjunta entre las Consejerías de Educación y de Sanidad de la Comunidad de Madrid, el 11 de diciembre de 2002, (B.O.C.M. de 23 de enero de 2003).

Sus objetivos son:

1. Proporcionar atención educativa al alumno hospitalizado para asegurar la continuidad del proceso educativo, y evitar el desfase escolar que pudiera derivarse de su situación.
2. Asegurar la continuidad del proceso de educativo mediante una coordinación adecuada entre los distintos profesionales que intervienen en la atención del alumno enfermo: Centro docente de referencia y Servicio de Apoyo Educativo Domiciliario.
3. Favorecer, a través de un clima de participación e interacción, la integración socioafectiva de los alumnos hospitalizados.
4. Propiciar la comunicación de los alumnos con sus centros de referencia, con sus tutores y compañeros, usando entre otras, las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
5. Fomentar la utilización del tiempo libre en el hospital, programando actividades complementarias (formativas y de ocio), en coordinación con otros profesionales, asociaciones... que desarrollen acciones en el entorno hospitalario.
6. Facilitar la reincorporación del alumno enfermo a su centro educativo, una vez transcurrido el período de convalecencia.

Su equipo directivo está formado por Miguel Pérez y Pilar Moreno. Cuentan con un Coordinador TIC, un Delegado de Protección de datos y una Coordinadora de Bienestar y Protección del Alumno.

El claustro de profesores está formado por 13 profesores de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria, Educación Especial, Bachillerato, FPB y Ciclos Formativos de Grado Medio.

También ofrecen un Servicio de Apoyo Educativo Domiciliario (SAED) para los alumnos que no pueden asistir a su centro escolar. Y atención a niños que no pueden salir de sus camas (Comunidad de Madrid, s. f.).

Las salas y especialidades que incluye el Colegio del Hospital son:

- Oncología: Sala de San Ildefonso, Sala de Santa Luisa, Sala Maktub, Sala de San Darío y Hospital de Día de Oncología.
- Psiquiatría: Sala de Santiago, Sala de Santa Margarita, Hospital de Día Infantil de Psiquiatría y Hospital de Día de Adolescentes de Psiquiatría.
- Pediatría: Sala de San Vicente, Sala de San Darío, Sala Santo Ángel y Sala de Santa Mónica.
- Cirugía: Sala de Santa Elvira.
- Traumatología: Sala de Santa Isabel.
- Daño Cerebral: Sala de Rehabilitación.

Como ya se ha mencionado anteriormente, los docentes de las aulas hospitalarias no crean programaciones didácticas, sino que es el centro de referencia, el que envía la programación didáctica correspondiente de cada alumno. Allí se encargan de que los alumnos no sufran desfases curriculares y puedan continuar aprendiendo.

El colegio del Hospital Universitario Niño Jesús cuenta con diferentes proyectos propios del centro, Libros al Hospital, La ventana del Cole o El Día del Libro son algunos de ellos. Además, diferentes asociaciones y profesionales visitan el colegio de vez en cuando para realizar talleres, cuentacuentos, bailes, formaciones de educación vial, funciones, actividades etc.

Organización del alumnado

El número varía según la semana, pero suelen ser grupos reducidos de niños de distintas edades, no se agrupan por edad, se prioriza la atención individualizada. Por lo que un niño de 5 años comparte espacio con otro de 9 y a su vez con otro de 13. Esto permite que distintas edades compartan espacio, favoreciendo la adaptación a su ritmo de aprendizaje y potenciando la sociabilidad. Los docentes ajustan las actividades según el nivel de desarrollo del niño y sus capacidades.

Las relaciones sociales que se desarrollan al compartir espacio con niños de diferentes edades son muy beneficiosas y positivas. “Al igual que los roles que algunos chicos más mayores desenvuelven con respecto a los pequeños (...) El alumno de 2º de la E.S.O se ocupa del alumno de infantil, mientras que explicas un problema de matemáticas a la de 3º de primaria, hasta que tú puedes cambiar de actividad para ponerte luego con este. Es un ejemplo maravilloso de comprensión, cooperación y solidaridad de las necesidades de los demás.” Pérez, M. (2022). A clase en pijama.

A diferencia de los colegios ordinarios, en las aulas hospitalarias la evaluación e información sobre los hijos e hijas, se realiza a diario, cada día al terminar las clases, familias y docentes se reúnen para hablar sobre el progreso de los alumnos.

3.4 Justificación hilo conductor de la programación

La presente programación didáctica tiene como hilo conductor la serie infantil: Charlie y Lola, (Juan y Tolola en español) es una serie que destaca por su sencillez visual, tiene una narrativa cercana y trata situaciones cotidianas propias de la infancia.

La elección de este hilo conductor responde a la necesidad del alumnado de aulas hospitalarias, donde resulta fundamental evitar la sobreestimulación visual y cognitiva. Son unos dibujos simples, con pocos estímulos visuales y sonoros, esto facilita la atención, comprensión y participación de los niños y niñas del hospital. Cabe resaltar que el alumnado puede presentar fatiga o malestar físico, aspectos a lo que se debe atender para poder hacer su estancia lo más cómoda posible.

3.5 Conexión del proyecto de centro con el aula hospitalaria

Esta propuesta didáctica es una respuesta a la la identidad del colegio “El Nido” y su ubicación en el distrito de Retiro. Al estar en una zona con una oferta cultural amplia, teniendo cerca la biblioteca Eugenio Trías o el Museo del Prado y El Reina Sofía, se ha tenido en cuenta que la propuesta tuviera un enfoque creativo y artístico marcado. De manera que las actividades funcionen como un canal de conexión con el exterior para los alumnos y alumnas.

De manera paralela, la programación prioriza el aspecto emocional debido a la alta carga de estrés y ansiedad que conlleva la hospitalización en edades tempranas. A menudo los niños y niñas de infantil carecen de las herramientas necesarias para comprender por qué se encuentran allí o qué es lo que está pasando. Por ello, se utiliza el arte y contenidos cercanos a su realidad para que a través de la creación y el juego puedan canalizar el miedo y la incertidumbre, haciendo del aula un entorno seguro para sus situaciones actuales y manteniendo su identidad como niños y niñas.

Por otra parte, se fomenta desde edades tempranas el aprendizaje del inglés mediante juegos, canciones y cuentos. En el aula hospitalaria se mantiene esta filosofía, adaptando las actividades al estado y necesidades de cada niño o niña, para que puedan seguir practicando el idioma de manera accesible y motivadora.

Además, se procura mantener los valores del centro: inclusión, autonomía y aprendizaje activo. Las unidades están pensadas de manera flexible y multinivel, de modo que todos los alumnos puedan participar, independientemente de su ritmo y nivel de desarrollo. Esta propuesta metodológica guarda una coherencia directa con el Plan de Atención a la Diversidad del centro de referencia, donde la diversidad se entiende como un principio integral y no como una intervención aislada. Por ello, mediante materiales portátiles, el uso de las TICs y el hilo conductor de Charlie y Lola se consigue dar continuidad al aprendizaje del alumnado, indistintamente de su situación de salud y física, adecuándose siempre a la singularidad y necesidades de cada alumno.

De este modo, el aula hospitalaria refleja la esencia del centro ofreciendo un entorno cercano, motivador y adaptado, que asegura la continuidad del aprendizaje y el bienestar del alumnado, incluso lejos del colegio habitual.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivos de etapa

De acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero y el Decreto 36/2022, de la Comunidad de Madrid, se establece que la Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños y las niñas capacidades que les permitan:

- 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.

4.2 Objetivos generales

Los objetivos generales que esta programación pretende conseguir están orientados a garantizar la continuidad del proceso educativo del alumnado hospitalizado, atendiendo a sus necesidades individuales del contexto hospitalario. Teniendo esto en cuenta los objetivos son:

1. Garantizar la continuidad del proceso de aprendizaje del alumnado hospitalizado, evitando posibles desfases curriculares y favoreciendo su reincorporación al centro de origen.
2. Favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas, considerando todas sus dimensiones físicas, cognitiva, emocional, social y comunicativa.
3. Ofrecer un entorno educativo seguro y acogedor, contribuyendo a su bienestar emocional y ayudando a que la estancia en el hospital sea lo más normal dentro de lo posible.
4. Respetar los ritmos, niveles de desarrollo y las diferentes formas de aprendizaje, mediante actividades flexibles, multinivel y adaptadas a las posibilidades de cada alumno/a.
5. Mantener y reforzar aprendizajes propios de la etapa de educación infantil (lógico matemáticos, comunicativos, creativos y conocimiento del entorno).
6. Utilizar el juego como herramienta principal para favorecer la motivación, disfrute y la regulación emocional.

4.3 Objetivos de la programación

Esta programación propone conseguir unos objetivos didácticos estructurados en unidades didácticas. Los cuales parten de los objetivos generales establecidos anteriormente y afines a los objetivos de etapa (OE), competencias clave (CC) y criterios de evaluación (CE).

A través del desarrollo de las distintas unidades didácticas, se pretende que el alumno sea capaz de:

1. Reconocer e identificar las seis emociones básicas y algunas secundarias.

2. Adquirir hábitos básicos de autonomía personal, relacionados con el cuidado de sí mismos, la higiene, la alimentación, el descanso y el bienestar, adaptados al contexto hospitalario.
3. Conocer las diferentes profesiones y sus respectivos lugares de trabajo.
4. Reconocer las partes del cuerpo y sus funciones básicas.
5. Identificar las figuras geométricas básicas y reconocer su presencia en el día a día.
6. Conocer las diferentes estaciones y vocabulario asociado a cada una de ellas.
7. Aprender sobre las plantas y los animales, así como dónde viven.
8. Aprender sobre alimentos básicos como las frutas y las verduras. Promoviendo la alimentación saludable.
9. Despertar la curiosidad por el espacio y el universo, conociendo elementos básicos como los planetas, las estrellas o los astronautas.
10. Identificar elementos básicos de la ciudad, reconociendo algunos de los espacios y servicios que forman parte de ella.
11. Fomentar hábitos responsables hacia el medio ambiente, aprendiendo la importancia del reciclaje y el cuidado del entorno.
12. Desarrollar habilidades motrices básicas, explorando las posibilidades del propio cuerpo a través del movimiento y el juego.
13. Explorar el ritmo y la música, utilizando el cuerpo e instrumentos sencillos como formas de expresión
14. Desarrollar la creatividad artística, experimentando con diferentes materiales y técnicas de expresión plástica.
15. Comprender y recrear cuentos e historias cercanas a su realidad, utilizando el juego simbólico, la narración y la dramatización.

16. Iniciarse en la comprensión y expresión oral básica en inglés.

5. COMPETENCIAS

De acuerdo con lo establecido en el Real Decreto 95/2022, la presente programación didáctica favorece el desarrollo de las competencias clave del alumnado, las cuales se entienden como los conocimientos, destrezas y actitudes que son necesarias para el desarrollo integral del niño y su resolución de problemas en el entorno cambiante. Dado el contexto específico del aula hospitalaria, las competencias se trabajan de manera global, flexible y adaptada a las necesidades y diferentes niveles evolutivos de los alumnos y alumnas. Las competencias se trabajan mediante actividades lúdicas, emocionales y significativas. Enfatizando en las competencias relacionadas con las emociones, autonomía, comunicación e inglés, respondiendo a la necesidad inmediata y situación individual del alumnado.

1. Competencia en comunicación lingüística (CLL)

En la etapa infantil, la comunicación es la principal herramienta del aprendizaje, esto trasladado a las aulas hospitalarias, tiene mayor importancia. El lenguaje se convierte en el eje fundamental para que los niños y niñas puedan expresar lo que sienten, necesitan, sus emociones y experiencia durante su estancia en el hospital. El habla tiene un papel protagonista, no solo como medio de comunicación, sino también, como vía para conectar con la literatura infantil, enriqueciendo su desarrollo lingüístico. A través de asambleas, cuentos, dramatizaciones, se fomentan intercambios conversacionales entre iguales y adultos, potenciando su capacidad para interactuar.

2. Competencia plurilingüe (CP) Se inicia el acercamiento con lenguas extranjeras y diversas culturas.

A través de canciones, vocabulario sencillo y clave para favorecer el repertorio lingüístico desde el respeto y la curiosidad hacia otras culturas.

3. Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)

Se trabaja mediante la observación, exploración y manipulación del entorno cercano. Un proceso que fomenta el aprecio por la naturaleza, la adquisición de rutinas y hábitos saludables a través de las preguntas, hipótesis, experimentos y curiosidades.

4. Competencia digital (CD)

Se trabaja como un recurso de apoyo al aprendizaje y como medio para mantener la motivación del alumnado. Un uso puntual de las herramientas digitales, como recursos visuales, cuentos o juegos pueden reducir la sensación de aislamiento, favoreciendo la continuidad del proceso educativo y facilitando la comunicación con el centro de referencia y sus compañeros.

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

Se desarrolla a través de las emociones, la construcción de la autoestima y la adquisición progresiva de autonomía en rutinas diarias. Además, el compartir espacio con otros niños de distintas edades, genera un ambiente de ayuda mutua y cooperación que enriquecen un aprendizaje social mediante empatía y cuidados.

6. Competencia ciudadana (CC)

Fomentada por medio del respeto por normas básicas de convivencia, la resolución pacífica de conflictos y la apreciación por las diferentes profesiones. Permitiendo que los alumnos y alumnas entiendan la importancia del buen trato y la colaboración.

7. Competencia emprendedora (CE)

En el aula hospitalaria, se fomenta a través de iniciativas que estimulan la curiosidad, la imaginación y propuesta personal, adaptadas al estado del alumno. Mediante el juego simbólico, retos sencillos y actividades creativas, se busca tomar decisiones tanto individuales como colectivas ajustadas a su realidad. Reforzando la confianza en sí mismos y sus capacidades.

8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Con distintas formas de expresión: corporal, musical, plástico y audiovisual, los alumnos podrán expresar emociones, ideas y vivencias. Con canciones, talleres creativos y cuentos, se fomenta el disfrute de los alumnos a la vez que aprenden y autorregulan sus emociones.

Cada unidad didáctica incluye actividades que permiten desarrollar estas competencias, asegurando que todos los contenidos, criterios y habilidades se trabajen de forma equilibrada.

5. 1 Relación entre objetivos didácticos, objetivos de etapa, competencias clave y criterios de evaluación

De forma complementaria, esta programación articula una serie de metas didácticas que no solo responden al currículo oficial, sino que buscan preservar la estabilidad educativa en un entorno de salud tan complejo. Estos objetivos se han diseñado en

relación con los Objetivos de Etapa (OE), las Competencias Clave (CC) y los Criterios de Evaluación (CE) de cada unidad, destacando un principio de flexibilidad absoluta.

Adaptando siempre el nivel de exigencia a su situación clínica para que el aprendizaje funcione como un estímulo real de progreso y superación personal.

Tabla 1. Objetivos didácticos de programación y su relación con los objetivos de etapa, competencias y criterios de evaluación. Fuente: Elaboración propia.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OE	CC	CE
1. Reconocer e identificar las seis emociones básicas y algunas secundarias.	A, G, E y F	CCL CP CPSAA CCEC	Área 1: 2.1 2.3
			Área 2: 2.2
			Área 3: 5.4 5.5
2. Adquirir hábitos básicos de autonomía personal, relacionados con el cuidado de sí mismos, la higiene, la alimentación, el descanso y el bienestar, adaptados al contexto hospitalario.	A, D, E y G	CCL CP CPSAA CCEC	Área 1: 1.4 3.1, 3.2
			Área 2: 1.5
			Área 3: 3.1 3.2
3. Conocer las diferentes profesiones y sus respectivos lugares de trabajo.	A, B, E, F y G	CCL CP CPSAA CCEC CD	Área 1: 4.1 4.2
			Área 2: 2.1 2.3 2.4
			Área 3: 3.3
4. Reconocer las partes del cuerpo y sus funciones básicas.	A, D, E, G y H	CCL CP CPSAA CCEC	Área 1: 1.1 1.2 1.4
			Área 2: 1.1 2.1
			Área 3: 3.4, 5.2
5. Identificar las figuras geométricas básicas y reconocer su presencia en el día a día.	B, C, G e I	CCL CP STEM	Área 1: 1.3 1.4
			Área 2: 1.1 1.2. 1.4
			Área 3: 3.3 3.7
6. Conocer las diferentes estaciones y vocabulario asociado a cada una de ellas.	B, C, D y G	CCL CP STEM	Área 1: 1.1 3.1
			Área 2: 1.1 2.1 2.3 3.3
			Área 3: 1.1 3.1 3.3
7. Aprender sobre las plantas y los animales, así como dónde viven.	B, C, F y G	CCL CP STEM	Área 1: 3.1
			Área 2: 2.6 3.1 3.2
			Área 3: 3.4 4.3
8. Aprender sobre alimentos básicos como las frutas y las verduras. Promoviendo la alimentación saludable.	B, C, D, G y H	CCL CP STEM	Área 1: 2.3 3.1
			Área 2: 1.1 1.2 2.3
			Área 3: 1.1. 3.3

9. Despertar la curiosidad por el espacio y el universo, conociendo elementos básicos como los planetas, las estrellas o los astronautas.	B, C, E, G y H	CCL CP STEM CPSAA.	Área 1: 2.2
			Área 2: 2.4 2.5 2.6
			Área 3: 3.4. 5.2
10. Identificar elementos básicos de la ciudad, reconociendo algunos de los espacios y servicios que forman parte de ella.	B, F y G	CCL CP STEM CD	Área 1: 4.3
			Área 2: 1.3. 2.6
			Área 3: 1.2 1.3 3.3 3.5. 5.1
11. Fomentar hábitos responsables hacia el medio ambiente, aprendiendo la importancia del reciclaje y el cuidado del entorno.	B, E, G y H	CCL CP CPSAA CCEC CD	Área 1: 1.4, 3.1
			Área 2: 3.1 3.3
			Área 3: 1.1 1.4 3.4 3.7
12. Desarrollar habilidades motrices básicas, explorando las posibilidades del propio cuerpo a través del movimiento y el juego.	A, D y H	CCL CP CPSAA CCEP	Área 1: 1.1 1.2 1.4
			Área 2: 2.1 2.4
			Área 3: 3.5 3.6
13. Explorar el ritmo y la música, utilizando el cuerpo e instrumentos sencillos como formas de expresión.	A, D y H	CCL CP CPSAA CCEC	Área 1: 1.1 1.3 1.4
			Área 2: 2.3 2.6
			Área 3: 2.1 2.2 3.5 3.7
14. Desarrollar la creatividad artística, experimentando con diferentes materiales y técnicas de expresión plástica.	D, E y H	CCL CPSAA CCEC CD	Área 1: 1.3 2.3 4.4
			Área 2: 2.1 2.6
			Área 3: 3.4 3.7 5.2 5.4
15. Comprender y recrear cuentos e historias cercanas a su realidad, utilizando el juego simbólico, la narración y la dramatización.	D, E y H	CCL CP CPSAA CCEC	Área 1: 1.1, 4.2
			Área 2: 2.4 2.6
			Área 3: 4.1 4.2 4.3 5.3
16. Iniciarse en la comprensión y expresión oral básica en inglés.	D, E, F y J	CCL CP CPSAA CCEC	Área 3: 5.2

6. CONTENIDOS

Los contenidos que se abordarán en la programación atienden a las áreas del currículo de Educación Infantil establecidos en el Real Decreto 95/2022, de 1 febrero y se adaptan al contexto de las aulas hospitalarias.

La programación se organiza en 15 Unidades Didácticas, cada una con una duración aproximada de 4 sesiones. Esta organización permite un enfoque flexible para el contexto de aulas hospitalarias. La asistencia del alumnado no es siempre la misma, pudiendo haber ingresos breves otros más largos, pruebas médicas, tratamientos, altas inesperadas... Por ello, la programación está diseñada en unidades breves, permitiendo una flexibilidad total que se adapte tanto a ingresos breves como estancias prolongadas, con el objetivo de que el alumnado pueda incorporarse y acoplarse a las clases de la manera más cómoda y natural posible, evitando el riesgo de desfase curricular.

De este modo, se mantiene el equilibrio y la importancia de:

- La coherencia con la estructura escolar ordinaria.
- La adaptación a la realidad hospitalaria.
- La garantía de aprendizajes significativos.
- El bienestar emocional del alumno.

Cada unidad está planteada como un bloque completo y con sentido propio, permitiendo que el alumnado pueda integrarse en cualquier momento del proceso sin generar desajustes importantes.

ORGANIZACIÓN POR ÁREAS

Las unidades integran de manera globalizada las tres áreas del currículo de Educación Infantil.

Área Crecimiento en armonía

En este bloque se trabajan conjuntamente las dimensiones personal y social de los niños y niñas. Fomentando el desarrollo de la personalidad, autoestima e identidad entre otras.

Área Descubrimiento y Exploración del entorno

Este bloque busca que los niños y niñas exploren y conozcan el entorno que les rodea de manera curiosa y activa, aprendiendo a observar, experimentar y relacionar lo que descubren, mientras desarrollan pensamiento crítico y creatividad, y van construyendo actitudes de respeto y cuidado hacia la naturaleza y el medio en el que se encuentran.

Área Comunicación y representación de la realidad

Pretende que alumnos y alumnas aprendan a expresarse y a entender a los demás con lenguajes, gestos y palabras digitales, mientras desarrollan creatividad, imaginación y respeto por la diversidad en un entorno que les interesa a explorar y representar el mundo que les rodea.

Para que los alumnos y alumnas puedan desarrollarse de manera adecuada estas tres áreas deben trabajarse de manera conjunta. Por lo que cada unidad didáctica trabajará las 3 áreas al mismo tiempo.

6.1 Temporalización

En este apartado se muestra la temporalización de las 15 unidades didácticas que se llevarán a cabo.

La temporalización se adapta de forma coherente a la realidad del aula hospitalaria, priorizando unidades breves, flexibles y autónomas que facilitan la incorporación del alumnado en distintos momentos del proceso. Esta organización responde adecuadamente a la discontinuidad propia del contexto y favorece la continuidad educativa sin generar desajustes significativos

El aula hospitalaria del Hospital del Niño Jesús es un centro educativo público de la Comunidad de Madrid, por lo que sigue el calendario académico escolar establecido por la Comunidad de Madrid. De este modo, se han tenido en cuenta los días festivos establecidos y los periodos vacacionales.

Es importante recordar que, en el aula hospitalaria, la temporalización es flexible y se adapta al estado de salud y necesidades individuales de cada niño, permitiendo reorganizar las actividades según la disponibilidad de los alumnos y los tratamientos médicos. Esta flexibilidad implica una adaptación pedagógica necesaria para garantizar el derecho a la educación de todos los niños y niñas.

Tabla 2. Temporalización unidades didácticas. Fuente: Elaboración propia.

PRIMER TRIMESTRE			
UPD	NOMBRE	N.º SESIONES	FECHAS
UD N.º 1	¿Cómo está Lola?	4	22/09/25
UD N.º 2	Un día de rutina	4	
UD N.º 3	¿Qué quiero ser de mayor?	4	

UD N.º 4	Conociendo mi cuerpo	4	
UD N.º 5	Encontrando figuras	4	12/09/25
SEGUNDO TRIMESTRE			
UD N.º 6	Las cuatro estaciones	4	12/01/26
UD N.º 7	El reino animal	4	
UD N.º 8	Comiendo sano	4	
UD N.º 9	En el espacio	4	
UD N.º 10	Nuestra ciudad	4	20/03/26
TERCER TRIMESTRE			
UD N.º 11	Los héroes del reciclaje	4	13/04/26
UD N.º 12	Moviendo el cuerpo	4	
UD N.º 13	Sintiendo el ritmo	4	
UD N.º 14	Creando con Lola	4	
UD N.º 15	La mejor historia	4	29/05/26

El horario general que tienen en las aulas hospitalarias es de 9:00 a 13:00. Sin embargo, la distribución de las actividades dentro de ese horario se adapta a las necesidades de cada niño o niña en función de su estado de salud, energía y nivel de desarrollo.

Las sesiones combinan atención individual con trabajo en pequeños grupos cuando es posible, permitiendo que cada alumno participe de la mejor forma posible y sin sentirse presionado. La planificación de las actividades se realiza en coordinación con el equipo sanitario, seleccionando los momentos más adecuados para favorecer el aprendizaje, la inclusión y el bienestar físico y emocional.

Este modelo, que combina un horario estructurado con flexibilidad en la organización de las sesiones, permite garantizar que la hospitalización no sea un obstáculo para la educación y que los niños puedan avanzar en su aprendizaje respetando su ritmo y necesidades individuales.

6.2.1 Justificación de la selección de contenidos y criterios de evaluación

La elección de los contenidos y los criterios de evaluación responde, ante todo, a la realidad del entorno hospitalario. En este contexto, la prioridad es ofrecer una intervención flexible y con sentido que se adapte al estado físico y anímico de cada niño o niña. Como los tiempos de estancia y las condiciones de salud varían tanto, el aprendizaje debe adaptarse a lo que cada alumno puede dar en cada momento.

Por este motivo, la programación se centra en aquello que ayuda a mantener la motivación y el bienestar emocional. Se han seleccionado aprendizajes prácticos y globales que permiten que el alumnado no pierda el hilo de su escolarización, pero sin añadir una presión innecesaria. El foco está en la expresión, el juego y la creatividad, elementos clave para que los pequeños sigan explorando su entorno y comunicándose a pesar de estar en el hospital.

En cuanto a la evaluación, se plantea desde una visión formativa, para aprender sin presión. No se busca medir solo los resultados, sino valorar el proceso individual como el interés por participar, las ganas de interactuar con los demás y la curiosidad natural que tanto caracteriza a los niños y niñas. En definitiva, se trata de una propuesta acorde con el currículo de Educación Infantil, pero adecuada al contexto para que el aprendizaje sea una herramienta de normalización y acompañamiento en su recuperación y estancia en el hospital.

7. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

Para el diseño de las situaciones de aprendizaje, se ha tenido en cuenta la heterogeneidad del aula hospitalaria. Siguiendo la clasificación de Gútiez y Muñoz (2016), el alumnado se categoriza según su tiempo de estancia en corta, media o larga duración. Esta distinción es clave para adaptar la profundidad de los contenidos de la programación, asegurando que tanto el niño con un ingreso puntual como aquel en situación de convalecencia prolongada mantenga la continuidad de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

U.D. 1: ¿CÓMO ESTÁ LOLA?	Trimestre	1	Nº sesiones	4						
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Al llegar al aula del hospital, los niños y niñas encuentran una carta de presentación de los personajes Charlie y Lola. En ella, Charlie explica que su hermana experimenta muchas emociones a lo largo del día, a veces se siente alegre, otras triste o enfadada. A través de cuentos, juegos y actividades, los niños y las niñas ayudarán a Lola a reconocer y expresar diferentes emociones. Las actividades se adaptarán al contexto hospitalario, pudiendo realizarse tanto en el aula como en la habitación del alumnado.									
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Cómo podemos reconocer y expresar nuestras emociones?			PRODUCTO FINAL: Mural de las emociones							
Competencias clave	CCL CP CPSAA CCEC		Objetivos de la programación trabajados	1 y 16						
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, enfado). - Regular emociones mediante juegos y manualidades. - Desarrollar actitudes de empatía hacia los demás. - Favorecer la autoestima y seguridad emocional. 		Objetivos de etapa	A, G, E y F						
			Competencias específicas	<table border="1"> <tr> <td>ÁREA 1</td> <td>2</td> <td>ÁREA 2</td> <td>2</td> <td>ÁREA 3</td> <td>5</td> </tr> </table>	ÁREA 1	2	ÁREA 2	2	ÁREA 3	5
			ÁREA 1	2	ÁREA 2	2	ÁREA 3	5		
			Criterios de evaluación	<table border="1"> <tr> <td rowspan="3">ÁREA 1</td> <td>2.1</td> <td rowspan="3">ÁREA 2</td> <td rowspan="3">2.2</td> <td rowspan="3">ÁREA 3</td> <td rowspan="3">5.4</td> </tr> <tr> <td>2.2</td> </tr> <tr> <td>2.3</td> <td>5.5</td> </tr> </table>	ÁREA 1	2.1	ÁREA 2	2.2	ÁREA 3	5.4
ÁREA 1	2.1	ÁREA 2	2.2	ÁREA 3		5.4				
	2.2									
	2.3				5.5					
Contenidos	<table border="1"> <tr> <td>ÁREA 1</td> <td>ÁREA 2</td> <td>ÁREA 3</td> </tr> </table>	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3						
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3								
	<p>B: Desarrollo y emociones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. <p>D. Personas y emociones. La vida junto a los demás</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. 	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 	<p>A. Intención e interacción comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...). - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. <p>E. Aproximación a la educación literaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios que fomenten la libertad de expresión, la curiosidad, la imaginación, la valentía, la bondad y la generosidad. Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias. <p>B. Las lenguas y sus hablantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 							
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la propia habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: cuentos ilustrados, tarjetas de emociones, pictogramas y canciones sobre sentimientos. 2. Acción-expresión: dramatización de emociones, dibujos, juegos de expresión corporal y elaboración del mural. En caso de fatiga se utilizará un emiconómetro o tarjetas con emociones para que el niño o niña pueda comunicar su estado sin esfuerzo físico. 3. Implicación: los niños y niñas eligen la emoción que quieren explorar, favoreciendo su participación. Y participan en la elaboración del mural de las emociones. 									

U.D. 2: UN DÍA DE RUTINA	Trimestre	1	N.º sesiones	4															
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Charlie le explica a Lola que para sentirse bien y cuidar su cuerpo es importante tener hábitos saludables, como lavarse las manos, cepillarse los dientes, descansar o comer bien. Lola decide crear junto a Charlie un "día perfecto de rutina", donde cada momento tiene una actividad importante para cuidarse. Los niños y niñas descubrirán diferentes rutinas relacionadas con la higiene, alimentación y descanso.</p> <p>Mediante juegos simbólicos, cuentos y actividades manipulativas, aprenderán a cuidar su cuerpo y sentirse mejor.</p>																		
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Cómo podemos cuidarnos y hacer que nuestro cuerpo esté sano y fuerte?		PRODUCTO FINAL: Cartel de las rutinas saludables																	
Competencias clave	CCL CP CPSAA CCEC		Objetivos de la programación trabajados	2, 8, 12, 14, 15 y 16															
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir hábitos básicos de autonomía personal (higiene, alimentación, descanso). - Comprender la importancia de cuidar el propio cuerpo. - Participar en actividades relacionadas con rutinas saludables. - Desarrollar hábitos que favorezcan el bienestar personal. 		Objetivos de etapa	A, D, E y G															
			Competencias específicas	<table border="1"> <tr> <td>ÁREA 1</td> <td>1 y 3</td> <td>ÁREA 2</td> <td>1</td> <td>ÁREA 3</td> <td>3</td> </tr> </table>	ÁREA 1	1 y 3	ÁREA 2	1	ÁREA 3	3									
			ÁREA 1	1 y 3	ÁREA 2	1	ÁREA 3	3											
			Criterios de evaluación	<table border="1"> <tr> <td>1.4</td> <td></td> <td></td> <td>1.5</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3.1</td> </tr> <tr> <td>3.2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>3.2</td> </tr> </table>	1.4			1.5			3.1					3.1	3.2		
1.4			1.5																
3.1					3.1														
3.2					3.2														
Contenidos	ÁREA 1		ÁREA 2	ÁREA 3															
	<p>A. El cuerpo y el control del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. <p>C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos y prácticas responsables con la alimentación, la higiene y el descanso. - Rutinas: normas en el descanso y en la higiene 		<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 	<p>C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión- diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. Uso progresivo del léxico. <p>E. Aproximación a la educación literaria.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. <p>H. Lenguaje y expresión corporal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interés e iniciativa en participar en juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos. <p>B. Las lenguas y sus hablantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 															
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la propia habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> Representación múltiple: cuentos sobre hábitos saludables, tarjetas visuales de rutinas diarias, canciones, pictogramas de acciones cotidianas y vídeos cortos Acción-expresión: dramatización de rutinas de higiene, juegos simbólicos (lavarse los dientes, preparar la comida), elaboración de secuencias de rutinas mediante dibujos o tarjetas. Implicación: los niños y niñas participan organizando el "día perfecto de rutina" de Lola, eligiendo actividades de cuidado personal y reflexionando sobre cómo mantenerse sanos y sentirse mejor. También eligen las rutinas que consideran más importantes para cuidar su cuerpo y participan en la elaboración del cartel. En caso de tiempos de tratamiento, se utilizará un panel de rutinas con imanes para la cama, de esta manera el alumno podrá integrar la "hora de la medicina" como una actividad más dentro de su rutina. 																		

U.D. 3 ¿QUÉ QUIERO SER DE MAYOR?	Trimestre	1	N.º sesiones	4						
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	<p>Lola se despierta con una gran duda que no le ha dejado dormir por la noche. ¿Qué quiero ser de mayor? Charlie propone a los alumnos y alumnas descubrir diferentes profesiones para ayudar a Lola a resolver su duda. A través del juego simbólico, conocerán distintas profesiones y sus respectivos lugares de trabajo. Mediante dramatizaciones, juegos y conversaciones, explorarán la importancia de los distintos trabajos en la vida cotidiana.</p> <p>Las actividades se adaptarán al contexto hospitalario, pudiendo realizarse tanto en el aula como en la habitación del alumnado.</p>									
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Qué quiero ser de mayor? PRODUCTO FINAL: Desfile de profesiones										
Competencias clave	CCL CP CPSAA CCEC CD		Objetivos de la programación trabajados	3, 14,15 y 16						
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer diferentes profesiones y sus lugares de trabajo. - Identificar algunas profesiones relacionadas con el cuidado de las personas, como el personal sanitario. - Valorar la importancia de los distintos trabajos en la sociedad. - Aprender a través del juego simbólico y la interacción con los demás. 		Objetivos de etapa	A, B, E, F y G						
			Competencias específicas	<table border="1"> <tr> <td>ÁREA 1</td> <td>4</td> <td>ÁREA2</td> <td>2</td> <td>ÁREA3</td> <td>3</td> </tr> </table>	ÁREA 1	4	ÁREA2	2	ÁREA3	3
			ÁREA 1	4	ÁREA2	2	ÁREA3	3		
Criterios de evaluación	<table border="1"> <tr> <td>4.1</td> <td>4.2</td> <td>2.1</td> <td>2.3</td> <td>2.4</td> <td>3.3</td> </tr> </table>	4.1	4.2	2.1	2.3	2.4	3.3			
4.1	4.2	2.1	2.3	2.4	3.3					
Contenidos	<table border="1"> <tr> <td>ÁREA 1</td> <td>ÁREA 2</td> <td>ÁREA 3</td> </tr> </table>	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3	<p>D. Personas y emociones. La vida junto a los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grupos de pertenencia: características, funciones y servicios. La actividad humana en el medio (oficios habituales y valoración de su necesidad) 					
ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3								
	<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos. 		<p>C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. <p>B. Las lenguas y sus hablantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 							
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la propia habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> Representación múltiple: imágenes de profesiones y lugares de trabajo, cuentos y materiales visuales sobre oficios, vídeos cortos y materiales simbólicos (disfraces, herramientas, juguetes...). Acción-expresión: dramatización de profesiones, juegos de rol, juegos simbólicos y representación del desfile final Implicación: el alumnado explora y elige profesiones que le resultan interesantes, participa en el juego simbólico, comparte sus ideas con la clase y formula preguntas, favoreciendo la motivación, creatividad y expresión oral. 									

U.D.4 CONOCIENDO MI CUERPO	Trimestre	1	N.º sesiones	4																								
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Lola juega contenta por la calle, hasta que se ve reflejada en un escaparate y se pregunta: ¿Qué partes tiene mi cuerpo y para qué sirven? Los niños acompañan a Charlie en una aventura para ayudar a Lola a resolver su pregunta. A través de actividades manipulativas, juegos y representaciones gráficas aprenderán a identificar las partes del cuerpo y sus funciones, ayudando a crear una imagen positiva de sí mismos y favoreciendo la seguridad en su entorno.																											
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Qué partes tiene mi cuerpo y para qué sirven?			PRODUCTO FINAL: Puzzle del cuerpo humano																									
Competencias clave	CCL CP CPSAA CCEC		Objetivos de la programación trabajados	4, 12, 14 y 16																								
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y localizar partes externas del cuerpo. - Representar gráficamente el esquema corporal. - Desarrollar una imagen positiva de sí mismos y favorecer la seguridad en el contexto hospitalario. 		Objetivos de etapa	A, D, E, G y H																								
			Competencias específicas	<table border="1"> <tr> <td>ÁREA 1</td> <td>1</td> <td>ÁREA 2</td> <td>1 y 2</td> <td>ÁREA 3</td> <td>3 y 5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1.1</td> <td></td> <td>1.1</td> <td></td> <td>3.4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1.2</td> <td></td> <td>2.1</td> <td></td> <td>5.2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1.4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	ÁREA 1	1	ÁREA 2	1 y 2	ÁREA 3	3 y 5		1.1		1.1		3.4		1.2		2.1		5.2		1.4				
			ÁREA 1	1	ÁREA 2	1 y 2	ÁREA 3	3 y 5																				
				1.1		1.1		3.4																				
	1.2		2.1		5.2																							
	1.4																											
Criterios de evaluación																												
Contenidos	ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3																							
	A. El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - Imagen global y segmentada del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Identificación y localización de partes externas e internas del cuerpo. Representación gráfica del esquema corporal. - Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. 		B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos. 		G. Lenguaje y expresión plásticas y visuales. <ul style="list-style-type: none"> - Manifestaciones plásticas variadas: representación de la figura humana diferenciando las distintas partes de su cuerpo. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 																							
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la propia habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> Representación múltiple: tarjetas y modelos del cuerpo humano, cuentos ilustrados, canciones y recursos visuales que permiten identificar las partes del cuerpo y sus funciones, favoreciendo la comprensión del esquema corporal. Acción-expresión: juegos de señalar y nombrar partes del cuerpo, actividades manipulativas con muñecos o siluetas, representación gráfica de la figura humana mediante dibujos o collage y construcción del puzzle del cuerpo humano. Implicación: el alumnado explora su propio cuerpo, formula preguntas y participa activamente en actividades que favorecen el autoconocimiento y una imagen positiva de sí mismos, respetando sus posibilidades y ritmos individuales. También participan en la elaboración del puzzle humano pudiendo realizarse desde la cama con piezas magnéticas sobre una bandeja de metal, facilitando el montaje y evitando que las piezas se caigan. Otra opción sería realizar un puzzle digital, usando una tablet. 																											

U.D. 5 ENCONTRANDO FIGURAS GEOMÉTRICAS	Trimestre	1	N.º sesiones	4				
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Charlie está haciendo sus deberes de matemáticas sobre figuras geométricas cuando Lola se da cuenta de algo curioso, el círculo parece un sol, el triángulo el tejado de una casa y el cuadrado una ventana. A partir de eso Charlie y ella juegan a buscar más formas en todo lo que les rodea. Los alumnos y alumnas participan en su juego explorando objetos en el aula y en su día a día descubriendo las formas geométricas que les rodean.							
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Qué formas geométricas podemos encontrar a nuestro alrededor?			PRODUCTO FINAL: Álbum de las formas					
Competencias clave	CCL CP STEM		Objetivos de la programación trabajados	5, 12, 14 y 16				
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y nombrar figuras geométricas básicas. - Clasificar objetos según su forma. - Establecer relaciones de comparación. - Verbalizar procesos de clasificación. 	Objetivos de etapa	B, C, G e I					
		Competencias específicas	ÁREA 1	1	ÁREA 2	1	ÁREA 3	3
		Criterios de evaluación	1.3	1.1	1.2	1.4	3.3	
			1.4					3.7
Contenidos	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3					
	A. El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc. 	A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios. <ul style="list-style-type: none"> - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura, olor, grosor, temperatura... y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera). Relaciones de orden, seriación, correspondencia, clasifica 	C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión diálogo. <ul style="list-style-type: none"> - Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> - Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 					
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la propia habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: Tarjetas con figuras geométricas básicas, cuentos visuales sobre formas, objetos cotidianos que muestran diferentes formas y tamaños, y ejemplos del entorno cercano. 2. Acción-expresión: juegos de búsqueda de formas en objetos del aula o de la habitación, actividades manipulativas de clasificación y seriación, construcción con bloques y elaboración del álbum de las formas mediante dibujos, recortes o fotografías. 3. Implicación: el alumnado explora su entorno cercano para descubrir formas geométricas, comparando objetos y compartiendo sus descubrimientos mediante el diálogo y la explicación de sus procesos de clasificación, favoreciendo la curiosidad y la participación activa. Los alumnos también podrán señalar las formas en la habitación con ayuda de una linterna o punteo láser para facilitar la búsqueda de figuras geométricas. También participan en la elaboración del álbum. 							

U.D. 6 LAS CUATRO ESTACIONES	Trimestre	2	N.º sesiones	4			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Los niños y niñas al entrar a clase se encuentran con la misteriosa maleta de Charlie, pero al abrirla encuentran diferentes prendas de ropa: una bufanda, unas gafas de sol, una chaqueta, una camiseta de manga corta... Charlie les cuenta que la maleta se ha desordenado y que ya no recuerda en qué estación del año se utiliza cada prenda. Los alumnos deberán descubrir a qué estación y clima pertenece cada prenda.						
RETO/PREGUNTA INICIAL:	¿Cómo sabemos qué ropa usar en cada estación del año?		PRODUCTO FINAL: El armario de las estaciones				
Competencias clave	CCL CP STEM		Objetivos de la programación trabajados				
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las cuatro estaciones. - Asociar ropa, clima y actividades a cada estación. - Ampliar vocabulario relacionado con el tiempo atmosférico. 		Objetivos de etapa				
			6 y 16				
			Objetivos de etapa				
			B, C, D y G				
Competencias específicas		ÁREA 1	1 y 3	ÁREA 2	1,2 y 3	ÁREA 3	1 y 3
Criterios de evaluación			1.1 3.1		1.1 2.1 2.3 3.3		1.1 3.1 3.3
Contenidos	ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3		
	A. El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las necesidades del cuerpo en relación con el clima (frío, calor, protección). C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de hábitos de cuidado personal adecuados a las condiciones del clima (frío, calor, lluvia, sol). 		A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios. El tiempo y su organización: estaciones. C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. <ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las características básicas de las estaciones del año. - Observación de cambios en la naturaleza (temperatura, vegetación, clima) 		C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión, diálogo. <ul style="list-style-type: none"> - Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 		
DUA	Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la propia habitación del alumnado.						
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: Tarjetas y objetos con prendas de ropa y símbolos del clima, cuentos ilustrados sobre estaciones, imágenes de la naturaleza en distintas épocas del año y vídeos cortos que muestren cambios en el entorno. 2. Acción-expresión: juegos de clasificación de prendas según la estación, elaboración del armario de las estaciones mediante dibujos, recortes o collage, dramatizaciones de actividades propias de cada estación y observación de cambios en el entorno o en imágenes. 3. Implicación: el alumnado elige prendas y actividades de cada estación, compara y relaciona clima, ropa y hábitos de cuidado personal, expresando sus ideas mediante el diálogo, favoreciendo la participación, la curiosidad y la comprensión del entorno natural. 						

U.D. 7 EL REINO ANIMAL	Trimestre	2	N.º sesiones	4				
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Lola encuentra un libro de animales y empieza a imaginar cómo sería vivir como ellos. Charlie le propone descubrir diferentes animales y los lugares donde viven. Los niños acompañarán a Lola en este viaje por el reino animal, conociendo distintas especies, sus características y cómo se mueven o se comunican.							
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Cómo son los animales y dónde viven?			PRODUCTO FINAL: Rincón del reino animal					
Competencias clave	CCL CP STEM		Objetivos de la programación trabajados	7, 11, 14 y 16				
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar animales del entorno. - Clasificar según características sencillas. - Desarrollar actitudes de respeto hacia la naturaleza. - Ampliar vocabulario relacionado con los seres vivos 	Objetivos de etapa	B, C, F y G					
		Competencias específicas	ÁREA1	3	ÁREA2	2 y 3	ÁREA3	3 y 4
		Criterios de evaluación		3.1		2.6 3.1 3.2		3.4 4.3
		Contenidos	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3			
	C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos y prácticas responsables con el cuidado del entorno. 	C. Indagación en el medio físico y natural. <ul style="list-style-type: none"> - Respeto y protección del medio natural. - Cuidado y protección de los animales. Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias) 	E. Aproximación a la educación literaria. <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de cuentos como fuente de información, entretenimiento y disfrute. G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> - Manifestación plástica de animales y sus hábitats. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 					
DUA	Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la habitación del alumnado . <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: Tarjetas y cuentos ilustrados sobre animales y sus hábitats, imágenes y vídeos de animales del entorno, material manipulativo para identificar características de animales (pelaje, plumas, patas, etc.). 2. Acción-expresión: clasificación de animales según características sencillas, dramatización de movimientos, vídeo y sonidos de los animales, elaboración del rincón del reino animal mediante dibujos, collages o modelado. 3. Implicación: el alumnado elige los animales que quiere explorar, comparando y describiendo sus características, expresando sus observaciones mediante diálogo, narración y representación plástica, fomentando la curiosidad y el respeto hacia la naturaleza. También eligen qué animales quieren representar en el rincón. 							

U.D. COMIENDO SANO	8	Trimestre	2	N.º sesiones	4				
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Lola quiere preparar una merienda, pero no sabe qué alimentos son los más saludables. Charlie le propone aprender juntos qué alimentos ayudan a crecer fuertes y sanos. A través de juegos, clasificación de alimentos y actividades manipulativas, los niños ayudarán a Lola a descubrir qué significa comer de forma equilibrada.								
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Qué alimentos nos hacen crecer?			PRODUCTO FINAL: Merienda saludable para Lola						
Competencias clave	CCL CP STEM		Objetivos de la programación trabajados	8 y 16					
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar frutas y verduras. - Clasificar alimentos según criterios sencillos. - Reconocer la importancia de una alimentación saludable. - Expresar gustos y preferencias. 		Objetivos de etapa	B, C, D, G y H					
			Competencias específicas	ÁREA 1	2 y 3	ÁREA 2	1 y 2	ÁREA 3	1 y 3
			Criterios de evaluación		2.3 3.1		1.1 1.2 2.3		1.1 3.3
			Contenidos	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3			
	C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente, con la alimentación, la higiene y el descanso. 	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. <ul style="list-style-type: none"> - Cualidades de los alimentos. Color, forma y textura 	C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión, diálogo. <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales <ul style="list-style-type: none"> - Manifestaciones plásticas variadas. Otras manifestaciones artísticas. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 						
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse en el aula o en la habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: tarjetas, fichas y cuentos sobre alimentos saludables, modelos de frutas, verduras y otros alimentos, vídeos cortos mostrando hábitos de alimentación. 2. Acción-expresión: juegos de clasificación de alimentos, creación de la merienda saludable, dramatizaciones de comidas equilibradas, elaboración de representaciones plásticas (collage, dibujos) de alimentos. 3. Implicación: el alumnado decide y clasifica los alimentos, verbaliza sus elecciones y preferencias mediante diálogo y narración, desarrollando autonomía, hábitos saludables y conciencia de la alimentación equilibrada. 								

U.D. 9 EN EL ESPACIO	Trimestre	2	N.º sesiones	4												
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Lola mira el cielo por la noche y se fija en las estrellas que más brillan. Le pregunta a Charlie si le gustaría viajar al espacio. Charlie responde que le encantaría ser un astronauta y ver los planetas, la Luna y el sol. Los alumnos y alumnas acompañarán a sus amigos a un viaje por el espacio en nave espacial donde explorarán el universo y el vocabulario relacionado con él.															
RETO/PREGUNTA INICIAL:	¿Qué encontramos en el espacio?		PRODUCTO FINAL: Nave espacial													
Competencias clave	CCL CP STEM CPSAA.		Objetivos de la programación trabajados	3, 9, 14 y 16												
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer y nombrar los planetas del sistema solar. - Comprender el trabajo de los astronautas y los instrumentos que utilizan. - Fomentar la curiosidad y la exploración científica. - Colaborar y trabajar en equipo, respetando turnos, opiniones y roles dentro de la actividad. 		Objetivos de etapa	B, C, E, G y H												
			Competencias específicas	<table border="1"> <tr> <td>ÁREA 1</td> <td>2</td> <td>ÁREA 2</td> <td>2</td> <td>ÁREA 3</td> <td>3 y 5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>2.2</td> <td></td> <td>2.4 2.5 2.6</td> <td></td> <td>3.4 5.2</td> </tr> </table>	ÁREA 1	2	ÁREA 2	2	ÁREA 3	3 y 5		2.2		2.4 2.5 2.6		3.4 5.2
			ÁREA 1	2	ÁREA 2	2	ÁREA 3	3 y 5								
				2.2		2.4 2.5 2.6		3.4 5.2								
Criterios de evaluación																
Contenidos	<p>ÁREA 1</p> <p>BLOQUE B: DESARROLLO Y EMOCIONES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. - Valoración de la actitud de ayuda de otras personas. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. <p>Bloque D: Personas y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. 	<p>ÁREA 2</p> <p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 	<p>ÁREA 3</p> <p>A. Intención e interacción comunicativa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. <p>G. Lenguaje y expresión plásticas y visuales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... - Manifestaciones plásticas variadas. <p>J. Lengua extranjera</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico. 													
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse en el aula o en la habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: tarjetas, cuentos y vídeos sobre el espacio, planetas y astronautas, imágenes de cohetes, estrellas y trajes espaciales. 2. Acción-expresión: construcción de naves espaciales, dramatización de viajes al espacio, experimentos sencillos sobre el día y la noche, representación plástica de planetas y sistemas solares. 3. Implicación: el alumnado explora conceptos del universo a través del juego simbólico y la observación, formulando preguntas y compartiendo ideas mediante diálogo, dramatización y expresión artística, fomentando la curiosidad científica. Participando también en la realización de la nave espacial. 															

U.D. 10 Nuestra ciudad	Trimestre	3	N.º sesiones	4				
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Charlie y Lola salen a pasear por la ciudad, en ella observan muchos lugares interesantes: tiendas, casas, parques, hospitales, colegios... Lola quiere entender cómo funciona una ciudad, para ello los alumnos exploran los distintos espacios, sus funciones y cómo interactúan las personas, utilizando juegos y dramatizaciones para comprender cómo funciona una ciudad							
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Qué lugares hay en la ciudad y para qué sirven?		PRODUCTO FINAL: Dramatización breve						
Competencias clave	CCL CP STEM CD	Objetivos de la programación trabajados	3, 10, 12, 15 y 16					
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar diferentes tiendas y servicios presentes en la ciudad. - Reconocer algunos medios de transporte y su utilidad. - Desarrollar actitudes de respeto hacia las normas básicas de convivencia en la ciudad. - Ampliar vocabulario relacionado con la ciudad, los transportes y los comercios. 	Objetivos de etapa	B, F y G					
		Competencias específicas	ÁREA 1	4	ÁREA 2	1 y 2	ÁREA 3	1, 3 y 5
		Criterios de evaluación		4.3		1.3 2.6		1.2 1.3 3.3 3.5 5.1
		Contenidos	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3			
	D. Personas y emociones. La vida junto a los demás. <ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. - La actividad humana en el medio (oficios habituales y valoración de su necesidad), el entorno próximo al alumnado (casa, calle, barrio, ciudad...), medios de transporte y de comunicación, etc. 	B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. <ul style="list-style-type: none"> - Observaciones, descubrimiento y descripción del entorno y su sentido: la realidad cultural, histórica, física y social de la Comunidad de Madrid, 	E. Aproximación a la educación literaria. <ul style="list-style-type: none"> - Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. Participación creativa en juegos lingüísticos y dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico I. Alfabetización digital. <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje, disfrute y búsqueda de información. 					
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> Representación múltiple: tarjetas, mapas sencillos, imágenes de la ciudad y sus tiendas y establecimientos, cuentos y vídeos cortos Acción-expresión: dramatización de escenas de la ciudad, dibujos de la ciudad, reconocimiento de medios de transporte y lugares. Identificación de lugares del hospital, creando un mapa del hospital-ciudad, normalizando el entorno. Implicación: el alumnado explora el entorno urbano, identifica funciones y normas, y expresa sus observaciones mediante diálogo, dramatización y representación plástica, favoreciendo la comprensión del entorno y la participación activa. 							

U.D. 11 LOS HÉROES DEL RECICLAJE	Trimestre	3	N.º sesiones	4				
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Lola observa que Charlie separa la basura en diferentes contenedores y le pregunta por qué lo hace. Charlie le explica que reciclar ayuda a cuidar el planeta. Lola decide convertirse en una "heroína del reciclaje". Los niños ayudarán a Lola a aprender a separar residuos y por qué es importante cuidar el medio ambiente. Mediante juegos, actividades de clasificación y creaciones con materiales reciclados.							
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Cómo podemos ayudar a Lola a reciclar y cuidar el planeta?	PRODUCTO FINAL: Animal con material reciclado							
Competencias clave	CCL CP CPSAA CCEC CD	Objetivos de la programación trabajados	10, 11, 12 y 16					
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y separar distintos tipos de residuos (orgánicos, plásticos, papel, vidrio, etc.). - Comprender la importancia del reciclaje y el cuidado del medio ambiente. - Representar ideas y conceptos ambientales mediante producciones artísticas. - Participar en actividades de reciclaje y conservación, desarrollando la cooperación y el trabajo en equipo. 	Objetivos de etapa	B, E, G y H					
		Competencias específicas	ÁREA 1	1 y 3	ÁREA 2	3	ÁREA 3	1 y 3
		Criterios de evaluación	ÁREA 1	1.4	ÁREA 2	3.1	ÁREA 3	1.1
				3.1		3.3		1.4
Contenidos	ÁREA 1	ÁREA 2	ÁREA 3					
	C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno. <ul style="list-style-type: none"> - Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente. 	C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. <ul style="list-style-type: none"> - Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio. El cambio climático. - Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos. - Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas, así como sus causas y consecuencias. - Respeto y protección del medio natural. 	C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo. <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> - Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... J. Lengua Extranjera. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico. Comprensión y formulación de mensajes, preguntas y órdenes sencillas. I. Alfabetización digital. <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, aprendizaje y disfrute. 					
DUA	Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la habitación del alumnado. <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: láminas, fichas de reciclaje, cuentos sobre la protección del medio ambiente, objetos reciclables reales. 2. Acción-expresión: clasificación de residuos, construcción de animales con material reciclado, dramatizaciones sobre hábitos sostenibles, collages y manualidades con materiales reciclables. Utilizando encajables o técnicas de pegado con velcro para no requerir el uso de tijeras o una motricidad fina muy precisa. 3. Implicación: el alumnado decide cómo separar los residuos y crear objetos reciclados, expresa ideas mediante diálogo y representación plástica, desarrollando conciencia ambiental, cooperación y hábitos responsables. 							

U.D. 12 MOVIENDO EL CUERPO	Trimestre	3	N.º sesiones	4												
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Lola tiene mucha energía y le encanta hacer deporte. Charlie le propone diferentes juegos y movimientos para descubrir todo lo que su cuerpo puede hacer. Los niños participarán en actividades motrices que les permitirán explorar movimientos, mejorar su coordinación y disfrutar del movimiento.															
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿De cuántas formas podemos mover nuestro cuerpo para jugar y sentirnos bien? PRODUCTO FINAL: Juego de tarjetas de movimiento																
Competencias clave	CCL CP CPSAA CCEC		Objetivos de la programación trabajados	4, 12 y 16												
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el gusto por la actividad física y el movimiento a través del juego. - Desarrollar habilidades motrices básicas como el equilibrio, la coordinación y el desplazamiento. - Utilizar el cuerpo como medio de expresión en juegos y actividades motrices. - Participar de forma activa y respetuosa en juegos de movimiento con los compañeros y compañeras. 		Objetivos de etapa	A, D y H												
			Competencias específicas	<table border="1"> <tr> <td>ÁREA 1</td> <td>1</td> <td>ÁREA 2</td> <td>2</td> <td>ÁREA 3</td> <td>3</td> </tr> </table>	ÁREA 1	1	ÁREA 2	2	ÁREA 3	3						
			ÁREA 1	1	ÁREA 2	2	ÁREA 3	3								
			Criterios de evaluación	<table border="1"> <tr> <td>1.1</td> <td></td> <td>2.1</td> <td></td> <td>3.5</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td></td> <td>2.4</td> <td></td> <td>3.6</td> </tr> <tr> <td>1.4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1.1		2.1		3.5	1.2		2.4		3.6	1.4	
1.1		2.1		3.5												
1.2		2.4		3.6												
1.4																
Contenidos	ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3											
	A. El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas. - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. 		B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación. Experimentación. - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración. 		H. Lenguaje y expresión corporal. <ul style="list-style-type: none"> - Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico. 											
DUA	Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la habitación del alumnado.															
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: vídeos de movimientos y juegos motrices, tarjetas y pictogramas con posturas y gestos, canciones con ritmo y movimientos. 2. Acción-expresión: juegos motrices de equilibrio, desplazamiento y coordinación, dramatizaciones y bailes; actividades de expresión corporal individual y compartida. En caso de fatiga o movilidad reducida, se realizarán juegos de mímica o imitación faciales, psicomotricidad de baja intensidad. 3. Implicación: el alumnado elige y experimenta movimientos, coordinando su cuerpo y comunicándose mediante gestos y dramatización, fomentando autonomía, motricidad y disfrute del juego. 															

U.D. 13 SINTIENDO EL RITMO	Trimestre	3	N.º sesiones	4					
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Charlie y Lola descubren una caja con instrumentos en el desván de su casa. Al tocarlos se dan cuenta de que cada uno produce un sonido diferente y deciden seguir el ritmo de una canción y convertirse en músicos. Los alumnos y alumnas explorarán diferentes instrumentos de percusión creando ritmos y dando rienda suelta a su creatividad.								
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Cómo suenan los instrumentos y cómo podemos crear música con ellos? PRODUCTO FINAL: Pequeña canción									
Competencias clave	CCL CP CPSAA CCEC		Objetivos de la programación trabajados	10, 12, 13 y 16					
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar instrumentos musicales básicos. - Desarrollar el sentido del ritmo a través de canciones, danzas y juego. - Identificar y diferenciar sonidos fuertes y leves, así como rápidos y lentos. - Desarrollar la creatividad musical explorando diferentes instrumentos de pequeña percusión. 		Objetivos de etapa	A, D y H					
			Competencias específicas	ÁREA 1	1	ÁREA 2	2	ÁREA 3	2 y 3
			Criterios de evaluación	1.1		2.3		2.1	
				1.3		2.6		2.2	
			1.4			3.5	3.7		
Contenidos	ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3				
	A. El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas. - Los sentidos, sus funciones y la estimulación de los mismos. El cuerpo y el entorno: referencias temporales (velocidad, ritmo...). - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. 		B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la investigación en el entorno: interés, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación y experimentación - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 		H. Lenguaje y expresión corporal. <ul style="list-style-type: none"> - Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico F. Lenguaje y expresión musical. <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades sonoras, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales. - Propuestas musicales en distintos formatos. - El sonido y sus cualidades. 				
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse en el aula o en la habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> Representación múltiple: tarjetas, instrumentos de pequeña percusión, vídeos breves, canciones y sonidos musicales, Acción-expresión: seguir ritmos con el cuerpo o instrumentos, dramatización de canciones, movimientos y gestos expresivos, creación de pequeña secuencia rítmica. Utilizando auriculares con cancelación de ruido para los alumnos con hipersensibilidad auditiva, garantizando su participación en la actividad y minimizando el impacto de sobreestimulación sensorial. Implicación: el alumnado explora la música, el ritmo y los instrumentos, elige patrones rítmicos y participa activamente en juegos musicales individuales o en grupo. 								

U.D. 14 CREANDO CON LOLA	Trimestre	3	N.º sesiones	4					
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Lola quiere hacer un regalo creativo para el cumpleaños de un amigo suyo y le pide ayuda a Charlie para inventar obras de arte con diferentes materiales. Los niños experimentarán con pintura, collage y materiales diversos, desarrollando su creatividad y expresando sus ideas de forma artística.								
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Qué podemos crear con distintos materiales?			PRODUCTO FINAL: Tarjeta personalizada						
Competencias clave	CCL CPSAA CCEC CD		Objetivos de la programación trabajados	1, 10, 12, 14 y 16					
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar y manipular distintos materiales y técnicas de expresión plástica (pintura, arcilla, papel, etc.). - Representar emociones e ideas mediante producciones plásticas. - Potenciar la creatividad y la imaginación. - Participar en actividades colaborativas y respetar las creaciones de los demás. 		Objetivos de etapa	D, E y H					
			Competencias específicas	ÁREA 1	1, 2 y 4	ÁREA 2	2	ÁREA 3	3 y 5
			Criterios de evaluación	1.3 2.3 4.4	2.1 2.6	3.4 3.7 5.2 5.4			
Contenidos	ÁREA 1 A. El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones. - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. B. Desarrollo y emociones. <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. 	ÁREA 2 B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación . experimentación - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración 	ÁREA 3 G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales. <ul style="list-style-type: none"> - Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... - Expresión de hechos, sentimientos, emociones, etc, a través de distintos materiales y manifestaciones artísticas. - 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, formas y colores, etc. Otras manifestaciones artísticas: escultura, arquitectura. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico I. Alfabetización digital. <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, aprendizaje y disfrute. 						
DUA	<p>Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la habitación del alumnado.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: tarjetas, materiales plásticos variados (pintura, arcilla, papel, reciclables), cuentos y ejemplos artísticos. 2. Acción-expresión: creación de tarjetas, collages y pintura, exploración de distintos materiales y técnicas artísticas. Pudiendo utilizar técnicas que no requieren de mucho esfuerzo como pintura por soplado con pajitas, rodillos de espuma y sellos. 3. Implicación: el alumnado elige materiales y técnicas, experimenta libremente, expresa emociones e ideas mediante producciones plásticas y colaborativas, fomentando creatividad, autonomía y respeto por las creaciones ajenas. Finalmente se crea una tarjeta personalizada para una persona importante. 								

U.D. 15 LA MEJOR HISTORIA	Trimestre	3	N.º sesiones	4				
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Charlie le enseña a Lola cómo se pueden contar historias. Lola decide que quiere inventar y narrar sus propias aventuras. Los niños y niñas participarán en la creación de pequeñas historias utilizando dramatización y narración oral, desarrollando la comprensión y recreación de cuentos cercanos a su realidad.							
RETO/PREGUNTA INICIAL: ¿Cómo podemos inventar y contar nuestras propias historias?		PRODUCTO FINAL: Representación de un cuento creado por el alumnado						
Competencias clave	CCL CP CPSAA CCEC	Objetivos de la programación trabajados	10, 12, 16 y 16					
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender cuentos sencillos. - Identificar personajes y secuencia narrativa. - Dramatizar escenas. - Expresar emociones a través del relato. 	Objetivos de etapa	D, E, F y J					
		Competencias específicas	ÁREA 1	1 y 4	ÁREA 2	2	ÁREA 3	4 y 5
		Criterios de evaluación	ÁREA 1	1.2	ÁREA 2	2.4	ÁREA 3	4.1
				4.2		2.6		4.2
Contenidos	ÁREA 1		ÁREA 2		ÁREA 3			
	A. El cuerpo y el control del mismo. <ul style="list-style-type: none"> - Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. - Identificación y respeto de las diferencias. B. Desarrollo y emociones. <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. 		B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación . experimentación - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. - Actitud de escucha y colaboración 		C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión- diálogo. <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. Uso progresivo del léxico, estructuración gramatical, entonación, ritmo y tono adecuado y pronunciación clara. - Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. E. Aproximación a la educación literaria. <ul style="list-style-type: none"> - Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. Participación creativa en juegos lingüísticos y dramatización de textos literarios para divertirse y aprender. - Utilización de la biblioteca como fuente de información, entretenimiento y disfrute. B. Las lenguas y sus hablantes. <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico 			
	DUA Se proponen actividades multinivel que pueden realizarse tanto en el aula como en la habitación del alumnado. <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación múltiple: cuentos ilustrados, tarjetas con personajes y escenarios, lectura compartida de historias y pequeños vídeos de narraciones. 2. Acción-expresión: dramatización de cuentos, creación de historias mediante dibujo, narración oral o juego simbólico, representación de personajes y secuencias narrativas. 3. Implicación: el alumnado elige personajes, escenarios o finales para sus historias, participando activamente en la creación y representación de relatos, favoreciendo la expresión emocional, la imaginación y la creatividad. Se podrá utilizar las TICS para poder realizar el cuento con pictogramas o audiolibros, de manera que se puedan escuchar en vez de leer. 							

8. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Dado que en la presente programación se incluyen de forma global todas las competencias específicas y criterios de evaluación establecidos en el currículo, en cada unidad didáctica se priorizan aquellos que se vinculan directamente con el eje de la situación de aprendizaje. El resto de los elementos curriculares se trabajan de forma transversal, garantizando así un enfoque globalizador propio de la etapa de Educación Infantil.

No busca solo una transmisión de contenidos, sino que las unidades didácticas se desarrollen a través de metodologías activas y participativas que motiven a los alumnos y alumnas. Se pretende que a la vez que aprendan puedan divertirse y desconectar del contexto en el que están.

Esta programación didáctica se apoya en las teorías de autores como Piaget (1972), que destaca el aprendizaje a través de la acción y la interacción con el entorno, Vygotsky (1978), resalta la importancia que tiene el contexto social y el andamiaje en el aprendizaje, y Dewey (1938), el cual defendía el “aprender haciendo”, aprendizaje basado en la experiencia.

En el entorno hospitalario el juego es la herramienta central de la sesión, permitiendo que los niños y niñas puedan seguir aprendiendo de la mejor manera posible y no sufran desfases curriculares.

Para lograr este objetivo, se trabaja desde un enfoque manipulativo y experiencial, donde a parte del juego, los materiales físicos y manipulativos también adquieren protagonismo. Aunque la estancia en el hospital pueda condicionar el contacto social con otros niños y niñas, se fomenta el aprendizaje cooperativo siempre que las

condiciones médicas lo permitan, adaptando estas dinámicas a las habitaciones o al espacio del aula común.

8.1 Estrategias y metodologías específicas

Para el desarrollo de las unidades didácticas, se implementan metodologías basadas en evidencias pedagógicas adaptadas al contexto hospitalario y a la singularidad de cada alumno y alumna:

Se priorizan los siguientes principios metodológicos:

- **Aprendizaje significativo**

De acuerdo con Ausubel (1968), se parte de los conocimientos previos, intereses y necesidades del alumno. Los aprendizajes se relacionan con las vivencias actuales del alumno, dando sentido a elementos de su entorno para reducir la posible ansiedad del contexto hospitalario y aumentar su curiosidad.

- **Aprendizaje Basado en el Juego**

Se entiende el juego como una herramienta más para el aprendizaje, no como un mero entretenimiento. Es un recurso didáctico de vital importancia cuyo objetivo es servir como canal didáctico entre los contenidos y el estudiante. Especialmente en la Educación Infantil el juego es el eje principal del aprendizaje, Bruner (1983). A través de él, el alumnado explora y construye conocimientos a la vez que se divierte, favoreciendo además la estabilidad emocional.

- **Principio de globalización**

Se integran las tres áreas de aprendizaje en las situaciones de aprendizaje, utilizando un hilo conductor común: Charlie y Lola, dos personajes a los que tendrán que

acompañar en sus aventuras. De esta manera los contenidos se estructuran en torno a situaciones que surgen en el medio en el que los niños y niñas se desenvuelven.

- **Principio de socialización y aprendizaje cooperativo**

Inspirado en autores como Johnson & Johnson (1999) los alumnos y alumnas son los actores principales de su proceso de aprendizaje. Se requiere la participación de todos los miembros del pequeño grupo para alcanzar unos objetivos comunes, desarrollando habilidades sociales y de empatía, promoviendo la ayuda mutua entre iguales. En el hospital, estas interacciones son claves para que el alumnado se sienta parte de una comunidad.

- **Juego simbólico y dramatización:**

Relacionados con el desarrollo cognitivo descrito por Piaget, permiten representar la realidad y el entorno que les rodea, desarrollar el lenguaje y la comunicación, a la vez que les facilita la expresión de emociones y sentimientos. Estas actividades permiten al alumnado asimilar de manera constructiva las ideas o miedos que poseen sobre su situación médica.

- **Enfoque DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje)**

Basado en las aportaciones del CAST (2011), se aplican sus principios ofreciendo múltiples formas de representación, acción y expresión, e implicación. De esta manera, se garantiza la accesibilidad desde el diseño de las actividades para todos los estudiantes, para que las situaciones personales no supongan una barrera para el aprendizaje.

8.2 El papel de las TICS como herramienta de inclusión y conexión

En el contexto del aula hospitalaria, las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) han dejado de ser un recurso opcional o para convertirse una necesidad para la continuidad del aprendizaje del alumnado. Negre y Verger (2021) sostienen que la pedagogía hospitalaria tal y como la conocemos no se puede separar de la tecnología, no solo por la capacidad de enseñanza, sino también por su potencial para proteger y priorizar el bienestar emocional de los alumnos y alumnas.

La presencia de dispositivos digitales en el hospital abre una posibilidad de comunicación y contacto con sus compañeros y docentes de referencia. Actúan como una vía de acceso directa a la normalidad cotidiana, reduciendo la posible ansiedad por la hospitalización y facilitando la reincorporación los niños y niñas al colegio de referencia. Las TIC permiten adaptar y personalizar el aprendizaje, dado que tiene múltiples formatos, se puede ajustar el nivel de exigencia al estado y limitaciones de los alumnos y alumnas. No se trata solo de digitalizar los contenidos, sino de utilizar esta herramienta para dar continuidad al aprendizaje del alumnado independientemente de su enfermedad, garantizando así el derecho a una educación equitativa.

El uso de tecnología también sirve como vía de comunicación entre la familia, el equipo sanitario y los profesores. Como bien destacan los autores citados, el uso responsable y adaptado de estas herramientas debe orientarse al desarrollo integral. En esta programación, las TIC se entienden como un impulso y una motivación hacia la participación, asegurando que el proceso de enseñanza - aprendizaje siga en adelante y se adapte a las necesidades del alumnado.

8.3 Perfil y rol docente en las aulas hospitalarias

La figura del docente en el contexto hospitalario rompe el esquema tradicional de la enseñanza en los centros ordinarios. Como bien señala Mendoza Carrasco (2021), la intervención del docente se dirige hacia el “lado sano” del alumno. Esto quiere decir que, mientras el resto del entorno se centra en la enfermedad o patología, el docente debe ser capaz de potenciar las capacidades, la curiosidad y el deseo de aprender del niño, tratando de que la enfermedad no pierda la esencia y personalidad del niño o niña.

El papel del maestro hospitalario va más allá de lo académico; según León Simón (2017), este ejerce una función normalizadora y terapéutica esencial, encargándose de introducir la cotidianeidad escolar en el hospital para combatir el “síndrome de hospitalismo” y proyectar al alumno hacia su futuro regreso al centro ordinario.

Para lograr los objetivos de la Etapa de Educación Infantil, el rol docente cumple varias funciones.

Siguiendo a Lizasoain (2021), la pedagogía hospitalaria no se puede entender sin el acompañamiento. No se trata solo de cumplir el currículo, sino de cumplir una labor de acompañamiento donde la empatía, asertividad y la cercanía son herramientas pedagógicas igual de necesarias como el propio currículo.

El profesor hospitalario debe ser un profesional flexible y creativo que se adapte a la contingencia clínica del aula. Según León Simón (2017), el docente ejerce una función 'normalizadora y terapéutica' fundamental. Al dirigirse al menor como 'alumno' y no como 'paciente', le devuelve sus señas de identidad y actúa como un factor de pronóstico positivo para su futura recuperación.

A su vez, el maestro es el nexo que une tres mundos: la familia, el equipo médico y el colegio de origen. Se encarga de asegurarse de que el hilo de su vida escolar no se rompa, dando continuidad a su aprendizaje y evitando desfases curriculares.

8.4 El papel del alumnado: el niño como agente activo de su propia salud

En el contexto del aula hospitalaria, el rol del niño o la niña se transforma. Pasa de ser un paciente, a recuperar su identidad como alumno-paciente. Velado Pulido (2014) expresa que el objetivo es que el niño o niña aprenda a usar su mente y gestionar sus emociones para modificar la percepción de su propia enfermedad. El niño o niña es protagonista de su aprendizaje, a pesar de sus limitaciones físicas, es quien marca el ritmo. Se busca que sea un sujeto activo que tome decisiones sobre sus tareas, lo que le devuelve una sensación de control y autonomía.

También tiene el papel de transformar su realidad. El aula se convierte en un espacio donde puede “desdramatizar” su situación (Velado Pulido, 2014). Al implicarse en actividades lúdicas y creativas, el alumno se siente responsable y gratificado, lo que influye de manera positiva en su proceso de curación. El hospital suele aislar, pero en el aula el niño tiene la oportunidad de compartir experiencias con compañeros que están en situaciones similares. El aprendizaje entre iguales es fundamental, puesto que los alumnos se convierten en apoyos mutuos, compartiendo vivencias que les ayudan a normalizar su situación.

9. EVALUACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

En el contexto de un aula hospitalaria, evaluar no es poner una nota. Es una herramienta de acompañamiento. La evaluación deja de ser un fin en sí mismo para convertirse en un medio que ayuda a ajustar la respuesta educativa a la realidad

cambiante del alumno. Por ello, el enfoque es cualitativo, centrándose más en el “cómo” está aprendiendo y menos en el “cuánto” ha aprendido.

Siguiendo el artículo 12 del Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, la evaluación en esta etapa educativa será de carácter global, continua y formativa. A su vez, se valorará la capacidad de resiliencia y la integración socioafectiva de los alumnos y alumnas, para evitar procesos de angustia.

9.1 Principios de la evaluación

La evaluación en esta programación se plantea como un motor que impulsa el aprendizaje. Como bien señala Neus Sanmartí (2007), la finalidad esencial de evaluar es aprender. Se trata de observar, recoger información y, sobre todo, regular la enseñanza para compensar la situación de desventaja educativa y garantizar la continuidad del proceso.

Debido a la situación médica del alumnado, se priorizan estrategias cualitativas individualizadas y flexibles. Como explica Lizasoáin (2020), no existen dos pacientes iguales, por lo tanto, no es posible establecer una evaluación homogénea. La evaluación debe ser un reflejo de la diversidad del aula.

Bajo la perspectiva de León Simón (2017), evaluar en el contexto hospitalario implica priorizar la adaptación del niño al entorno y su equilibrio afectivo. Es necesario evitar cualquier procedimiento que genere angustia, asegurando que la evaluación sea un instrumento de apoyo que refuerce la autoestima y la seguridad del menor.

En este sentido, tal y como se recoge en pedagogía hospitalaria, la intervención educativa debe estar orientada a garantizar la continuidad del proceso enseñanza

aprendizaje, atendiendo tanto a los aspectos curriculares como a las necesidades emocionales y personales del alumno hospitalizado.

Finalmente, el seguimiento es diario al concluir cada jornada, lo que permite tener una comunicación fluida con las familias, permitiendo detectar avances significativos y reajustar la intervención pedagógica en tiempo real. Previendo posibles desfases curriculares derivados de la hospitalización y actuando de forma temprana sobre las dificultades que puedan aparecer.

9.2 Criterios de evaluación

A la hora de plantear la evaluación, se ha diseñado una tabla que recoge los criterios fundamentales para valorar cómo aprende el alumnado. Estos criterios están organizados por áreas y conectados con sus competencias, manteniendo siempre el hilo con el currículo de Educación Infantil.

La selección de criterios es intencionadamente flexible y realista. Se prioriza el bienestar emocional y la participación sin presiones externas, permitiendo que la evaluación respete los ritmos biológicos y psicológicos del alumno.

Tabla 3. Criterios de evaluación. Fuente: Elaboración propia.

ÁREA 1: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
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.
1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.
1.3. 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.
1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.
2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.
2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.

- 2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.
- 3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.
- 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.
- 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.
- 4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos.
- 4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género.
- 4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.
- 4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

ÁREA 2: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

- 1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.
- 1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.
- 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
- 1.4. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.
- 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.
- 2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.
- 2.2. Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.
- 2.3. Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.
- 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.
- 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.

3.2. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.

3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.

ÁREA 3: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.

1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.

1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos.

1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.

2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.

3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.

3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.

3.4. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.

3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.

3.6. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.

3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.

4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.

4.2. Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en textos de uso social libres de prejuicios y estereotipos sexistas.

4.3. Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.

5.1. Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.

- 5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.
- 5.3. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.
- 5.4. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.
- 5.5. Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.

9.3 ¿Cómo y quién evalúa?

La evaluación se llevará a cabo principalmente a través de la observación directa y sistemática, de esta forma se recogerá información significativa sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos y alumnas sin generar presión. Partiendo de esta, se tendrán en cuenta aspectos como la participación, la comprensión, la motivación o la evolución individual.

Para darle rigor a esa observación, se utilizarán herramientas cualitativas. Como diarios de clase y registros anecdóticos, dónde se anotarán los hitos significativos del día. Y rúbricas de evaluación y autoevaluación que evidenciarán el aprendizaje de una forma natural y con un contexto. Con estos instrumentos se evaluarán las competencias trabajadas en las unidades didácticas y el grado de motivación y participación.

En cuanto a quién evalúa, la persona encargada de realizar un seguimiento individualizado del alumnado será el docente del aula hospitalaria.

Sin embargo, la evaluación es un proceso compartido, por lo que el propio alumnado participará mediante autoevaluaciones sencillas adaptadas a su edad, haciéndoles partícipes de su propio progreso y aprendizaje. También, se mantendrá una coordinación con el centro educativo de referencia y los especialistas médicos.

A su vez, también se realizará una autoevaluación docente, permitiendo analizar si la atención personalizada y la propuesta curricular adaptada han respondido realmente a las necesidades específicas del alumno y a su nivel de competencia curricular

9.3.1 EJEMPLOS DE RÚBRICAS

Tabla 4: rúbrica de actitud y participación. Fuente: Elaboración propia.

Criterios	Nivel 1 (Inicial)	Nivel 2 (En proceso)	Nivel 3 (Adecuado)	Nivel 4 (Avanzado)
Implicación	Muestra rechazo inicial	Participa si se le guía mucho	Trabaja de forma autónoma	Toma la iniciativa y propone
Atención	Le cuesta mucho concentrarse	Consigue concentrarse brevemente	Mantiene el foco en la actividad	Concentración total fluida
Ánimo/ Motivación	Apático o muy cansado	Interés intermitente	Disfruta de la actividad	Se muestra motivado y entusiasta con la actividad

Tabla 5: rúbrica de autoevaluación del proceso de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.


NOMBRE:			
Elige la pegatina correspondiente:			
			
<p>Puedo mejorar Bien Muy bien</p>			
He ayudado a mis compañeros.		He cumplido con mis tareas.	
He participado en las actividades.		He aprendido algo nuevo.	

Tabla 6: Material manipulativo adaptado de autoevaluación del proceso de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia. ARASAAC.



Tabla 7: Rúbrica de Autoevaluación Docente

Indicador de logro	Siempre	A veces / Mejorable	Poco / Necesita revisión
Adaptación al contexto	He ajustado las actividades al estado físico y anímico del alumno en cada sesión.	Las actividades eran adecuadas, pero no siempre flexibles ante el cansancio del niño.	He seguido la programación rígida sin considerar la situación de salud.
Coordinación	He contactado con el tutor de origen y enviado los informes en los plazos previstos.	He contactado con el centro, pero la comunicación no ha sido fluida.	No ha existido coordinación ni intercambio de información con el centro de referencia.
Clima y motivación	Se han realizado actividades interesantes y motivadoras para los alumnos.	Se han realizado las tareas, pero con un enfoque poco atractivo para el entorno hospitalario.	El alumno muestra desinterés debido a una propuesta poco motivadora.
Atención a la diversidad	He aplicado metodologías específicas para alumnos con NEAE.	He intentado adaptar los materiales, pero no han sido totalmente efectivos para su necesidad.	No se han realizado adaptaciones significativas para las necesidades del alumno.

9.4 ¿Cuándo se valúa?

La evaluación será continua, desarrollándose en toda la intervención educativa. Se realizará en tres momentos clave:

- Evaluación inicial, esta evaluación permite conocer los aprendizajes desde los que parte el alumnado, así como sus necesidades y estado emocional y físico.
- Evaluación formativa, se realizará durante todo el proceso, siendo la observación la principal herramienta que permitirá ajustar la intervención educativa.

- Evaluación final, tendrá lugar al finalizar cada unidad didáctica y la estancia hospitalaria y permitirá valorar el progreso del alumno en comparación con su situación inicial.

9.5 Coordinación y comunicación de la evaluación

Siguiendo las Instrucciones de la Dirección General de Educación Infantil y Primaria (2010), se garantiza la continuidad del aprendizaje mediante una coordinación estrecha donde la evaluación es un proceso de comunicación constante con el centro de origen.

Según esta normativa de la Comunidad de Madrid, el profesorado del hospital tiene la obligación de redactar un informe detallado que refleje el progreso educativo del alumno. Este documento se remite al centro de referencia antes de cada evaluación y al finalizar la estancia, pudiendo elaborarse junto con el servicio de atención domiciliaria cuando sea necesario.

De este modo, en la evaluación se tiene en cuenta la comunicación como una necesidad que facilita la continuidad del aprendizaje y la reincorporación del alumno a su centro educativo.

10. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La adopción del modelo DUA responde a las acciones de carácter compensatorio establecidas en la Ley Orgánica 2/2006. No se plantean las adaptaciones como medidas aisladas, sino que se utiliza la ley para justificar un entorno de aprendizaje donde los materiales digitales y portátiles eliminen las barreras físicas. Teniendo como objetivo una respuesta educativa ajustada al nivel de competencia actual y a las necesidades específicas del alumnado.

En esta programación, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) no se aplica solo para atender ritmos de aprendizaje distintos, sino como una herramienta de compensación frente a la situación de desventaja que genera la enfermedad.

Bajo este marco, la intervención se organiza mediante los tres principios del DUA, integrando las visiones de los autores de referencia:

Múltiples formas de implicación (El "porqué" del aprendizaje)

Se busca captar el interés vinculando los contenidos con la realidad inmediata del niño para favorecer su normalización, asegurando que las actividades sean relevantes y auténticas. Como sostiene León Simón (2017), el objetivo es transformar el hospital en un entorno activo para que el alumno procese su situación y evite la pasividad del hospitalismo, adaptándose siempre a su fatiga. ajustando siempre el nivel según la fatiga del alumno. El uso de los personajes de Charlie y Lola actúa como un soporte de seguridad emocional y de motivación, desarrollando habilidades para afrontar retos.

Múltiples formas de representación (El "qué" del aprendizaje)

La información se presenta en formatos diversificados para que sea accesible independientemente de las limitaciones físicas. Este abordaje integral, defendido por Blanco y Latorre (2010), garantiza que la respuesta educativa sea eficaz tanto en el ámbito cognitivo como en el psicopedagógico. Ofreciendo alternativas para la información auditiva y visual y clarificando vocabulario y símbolos.

Múltiples formas de acción y expresión (El "cómo" del aprendizaje)

A través de vías creativas, lúdicas y digitales se permite que el niño recupere su identidad como alumno-paciente, sintiéndose responsable y gratificado al implicarse

activamente en su propio proceso de aprendizaje. Apoyándose en la tecnología y usando múltiples medios de comunicación.

La implementación del DUA garantiza un diseño curricular flexible que elimina barreras y fomenta la autorregulación frente a la fatiga clínica. Al diversificar las vías de expresión y apoyarse en la tecnología, el niño recupera su identidad como alumno, convirtiendo el aprendizaje en una herramienta que facilita su futura reincorporación al centro de origen.

11. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

La programación didáctica está organizada con el fin de ofrecer estabilidad y cohesión, trasladando los valores de cooperación del colegio “El Nido”, al contexto del aula hospitalaria. Esta propuesta integra elementos estratégicos del Plan de Convivencia del Hospital Niño Jesús, transformando el aula en un espacio de seguridad afectiva donde la enfermedad no impide el cuidado de los alumnos y alumnas.

La programación prioriza al alumno como niño. Al participar en dinámicas de juego educativas, el alumno recupera sus derechos como niño y estudiante, lo que actúa como un factor de normalización. Esta transición de “paciente” a “estudiante” devuelve sentido de pertenencia y responsabilidad dentro del grupo.

De acuerdo con el Decreto 36/2022, las actividades están pensadas para fortalecer las habilidades sociales. Se busca que el alumno aprenda a expresar sus emociones y necesidades de forma asertiva, construyendo un entorno de respeto mutuo y fomentando la empatía.

El aula hospitalaria es un espacio heterogéneo donde conviven edades diversas. Se promueven estrategias de ayuda mutua donde los mayores ejercen un rol de guía y cuidado y se aprende de los demás.

El uso diario de rutinas es de vital importancia, proporcionando seguridad emocional y estableciendo un marco de conducta claro, esencial para mantener un clima escolar seguro para todos.

11.1 Contribución al plan de fomento de fomento de la lengua inglesa

Dado que el colegio de referencia, "El Nido", es un centro bilingüe, esta programación tiene el compromiso de que los alumnos no pierdan el contacto con la lengua inglesa durante su ingreso. Siguiendo lo que marca la LOMLOE y el Decreto 36/2022 sobre la importancia de iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera en infantil, se busca que el hospital no sea una interrupción para el desarrollo de esta, sino un lugar donde seguir reforzando la competencia plurilingüe. Funcionando como un factor de normalización y contribuyendo al equilibrio emocional a la vez que se aprende jugando.

Se mantienen las rutinas en inglés del día a día (saludos, canciones y pequeñas instrucciones) para no perder el hábito, se aprende jugando con actividades motivadoras adaptadas al contexto hospitalario y, siguiendo el DUA, se ofrecen distintas formas de acceder al idioma (herramientas digitales, pictogramas y materiales manipulativos) para que todos los niños puedan participar según sus necesidades.

La integración del inglés en esta programación no se limita solo a la adquisición de vocabulario, sino que también establece una conexión con la normalidad.

11.2 Contribución al plan de relación familia-escuela

Esta programación reconoce que la familia es el mayor pilar para la estabilidad emocional del niño, especialmente en contextos de salud. En coherencia con el Proyecto Educativo del centro de referencia, se busca que el entorno hospitalario no rompa el vínculo familia escuela, sino que lo refuerce como una herramienta de capacidad de adaptación. Siguiendo la línea de actuación del Hospital Niño Jesús, se promueve una comunicación fluida y una participación que asegure la coherencia educativa durante el ingreso.

Se potencia que la familia forme parte del proceso educativo, no solo como acompañante, sino colaborando en las tareas y en el seguimiento diario, lo que les ayuda a apoyar mejor a sus hijos y a reducir la incertidumbre. Además, se mantiene una comunicación constante y transparente sobre los avances del niño, facilitando la detección de necesidades emocionales y la futura reincorporación al centro. También se les invita a participar en actividades de lectura y talleres creativos para generar momentos de normalidad y fortalecer los vínculos, se utilizan herramientas digitales para mantener el contacto con su entorno social y escolar, asegurando un acompañamiento educativo compartido.

Al integrar a los familiares en la dinámica del aula hospitalaria, se protege el bienestar integral del alumno y se construye un puente sólido hacia su recuperación y normalización escolar.

12. CONCLUSIONES

Al iniciar este Trabajo de Fin de Grado, no era plenamente consciente de todo lo que este proceso me iba a aportar. Siempre me había llamado la atención el hecho de que el aprendizaje ocurre en espacios que van mucho más allá de los entornos

ordinarios, pero lo cierto es que mi conocimiento sobre las aulas hospitalarias era muy limitado. Profundizar en este ámbito ha sido una experiencia sumamente gratificante que ha cambiado mi perspectiva sobre la educación.

Gracias al apoyo de la universidad y de mi tutora Paloma Jover, tuve la oportunidad de visitar las aulas hospitalarias de los hospitales Gregorio Marañón y Niño Jesús. Allí pude participar de la mano de la Fundación SM leyendo cuentos a los niños y niñas, lo que supuso una oportunidad única para entender no solo cómo funciona este tipo de centros, sino cómo se sienten realmente los alumnos en esa situación. Durante aquellas visitas, pude observar realidades muy distintas: desde niños muy receptivos que interactuaban, hablaban y se dejaban acompañar por la historia, hasta otros que, debido a la falta de fuerzas o a la timidez, preferían no participar. Ver cómo sus familiares los acompañaban en esos momentos y observar la convivencia de niños de edades tan diversas me hizo comprender el valor de nuestra intervención. Fue un privilegio poder contribuir, en la medida de lo posible, a que se distrajeran y recordaran que, por encima de su condición de "pacientes", siguen siendo niños con necesidad de jugar y soñar.

Esta experiencia me ha reafirmado en la idea de que debemos dar visibilidad a estos espacios educativos no convencionales y recordar que la labor del maestro va mucho más allá de esas paredes. Los profesionales que trabajan en las aulas hospitalarias poseen un perfil muy concreto; es una vocación especial que requiere una sensibilidad y un "don" particular para trabajar con niños cuya vida ha dado un vuelco inesperado.

En definitiva, este trabajo me ha enseñado que podemos aprender muchísimo de la resiliencia de estos alumnos y de sus familias, de su capacidad para seguir adelante

frente a la adversidad. Como docentes, nuestra responsabilidad es crear un espacio seguro y motivador que no solo evite el desfase curricular y facilite su reincorporación al colegio ordinario, sino que también les devuelva la normalidad y la alegría en un momento de dificultad. Ser maestro en un hospital es asegurar que la enfermedad no detenga su derecho a seguir creciendo y aprendiendo.

13. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Ariza, L. M. (2014). El aula hospitalaria: Una pedagogía en positivo. *Educación y Futuro Digital*, 9, 54–59. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4998805>

Avances en Supervisión Educativa. (s. f.). <https://avances.adide.org/index.php/ase/es/article/view/826/971>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s. f.). Competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos por áreas. <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/comp-esp-criterios-evalua/segundo-ciclo-infantil/evaluacion-segundo-ciclo-infantil.html>

Alba, C., Zubillaga, A., & otros. (2018). Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). https://www.educadua.es/doc/dua/CAST-Pautas_2_0-Alba-y-otros-Actualizado%20version-2018.pdf

Baraldi, V. M. (2021). John Dewey: la educación como proceso de reconstrucción de experiencias. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 1(16), 68–76. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10102745>

Cuevas, P. G., & Garrido, M. V. M. (2020). Aulas hospitalarias: Diferentes actuaciones. Una realidad de inclusión educativa. *Revista de Educación Inclusiva*, 13–25. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/500>

Comunidad de Madrid. (2024). Plan de convivencia 2024–2025. <https://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/2778b25a-357f-43d4-8f4a-b3e1922dd048/PLAN%20DE%20CONVIVENCIA%202024-2025.pdf>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2018). Participación educativa (n.º 8). Consejo Escolar del Estado.

<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:d1462b78-5e3f-444f-a223-d6d8796fb20c/pe-n8-participacion-educativa-2018.pdf>

Comunidad de Madrid. (s. f.). Instrucciones de las unidades escolares de apoyo en instituciones hospitalarias.

https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/doc/educacion/instrucciones_aa_hh_0.pdf

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s. f.). Desarrollo de las áreas.

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/areas/desarrollo-areas.html>

Comunidad de Madrid. (s. f.). El colegio.

<https://www.educa2.madrid.org/web/centro.cpee.hospitalninojesus.madrid/el-colegio>

Comunidad de Madrid. (2018, octubre 26). El colegio.

<https://www.comunidad.madrid/hospital/ninojesus/ciudadanos/colegio>

Encomienda, F. J. B., & Medina, M. J. L. (2011). Implicaciones de la acción educativa en espacios específicos de proyección profesional en España. *Educação e Pesquisa*, 37(3), 583–598. <https://doi.org/10.1590/s1517-97022011000300009>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s. f.). Fines, principios generales, principios pedagógicos y objetivos.

<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/fines-principios-objetivos.html>

Gezuraga Amundarain, M., & García Pérez, Á. (2020). Recepciones de la pedagogía experiencial de Dewey en diversos enfoques metodológicos. *Educatio Siglo XXI*, 38(3), 295–316. <https://doi.org/10.6018/educatio.452921>

Guerra García, J. (2020). El constructivismo en la educación y el aporte de la teoría sociocultural de Vygotsky. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v32i1.2033>

Jiliberto, F., & Zárate Alva, N. (2024). Influencing factors in hospital school education. *Continuity in Education*, 6(1), 1–21. <https://doi.org/10.5334/cie.126>

Mendoza Carrasco, M. V. (2019). Relevancia del juego y actividades recreativas en aulas hospitalarias. *Educación*, 25(1), 49–54. <https://doi.org/10.33539/educacion.2019.v25n1.1767>

Mendoza Carrasco, M. V. (2022). Perfil y rol del docente en aulas hospitalarias inclusivas. *Educación*, 28(2), 1–10. <https://doi.org/10.33539/educacion.2022.v28n2.2642>

Naranjo, I., & Castillo, A. F. (2006). Hospitalización infantil y atención psicoeducativa. *Revista de Educación*, 553–578. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:d7b532a7-d777-40c2-9ccc-0a731c1cd1a8/re34123-pdf.pdf>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s. f.). Objetivos de Educación Infantil. <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/enseanzas/infantil/informacion-general/objetivos.html>

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y Aprendizaje*, 4(sup2), 13–54. <https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>

Sánchez, R. S. (2019). El pensamiento de Vygotsky y su influencia en la educación. *Latin-American Journal of Physics Education*, 13(4), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7587110>

EduTec. (s. f.). Editorial: Pedagogía hospitalaria y TIC. <https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2201/873>

14. ANEXOS

14.1 Justificación

En este apartado se va a desarrollar la unidad didáctica número 14 “Creando con Lola”.

Esta Unidad se centra en el potencial creativo de los alumnos y alumnas, esta programación sitúa al niño como un agente activo de su propio aprendizaje. El arte sirve como una vía de escape emocional y potencia el desarrollo personal. A su vez, facilita la comunicación no verbal de emociones y sentimientos permitiendo exteriorizar inconscientemente los conflictos internos favoreciendo su liberación. Cabe destacar que la unidad tiene una gran capacidad para generar un entorno de normalidad. Al transformar materiales cotidianos en herramientas capaces de crear arte, convirtiendo un espacio de incertidumbre en uno de descubrimiento y expresión artística.

La selección de esta unidad facilita la aplicación del Diseño Universal para el aprendizaje (DUA). Debido a la presencia de fatiga clínica o limitaciones de movilidad, se han diseñado actividades asequibles para todo tipo de pacientes.

Además, durante las actividades se integran las tres áreas del currículo de Infantil de manera globalizada. Se trabaja el área de Crecimiento en Armonía, destacando la realización de tareas de manera autónoma y controlando sus propias emociones. En cuanto al área de Descubrimiento y Exploración del Entorno, los alumnos experimentarán con materiales físicos y formulan hipótesis sobre las diferentes situaciones. Por último, en el área de Comunicación y Representación de la Realidad se utilizará la expresión plástica y oral, adquiriendo vocabulario en inglés y acercándose a las TICS.

14.2 Objetivos

13.2.1 Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos que se pretenden conseguir durante las sesiones son los siguientes:

- Explorar y manipular distintos materiales y técnicas de expresión plástica.
- Representar emociones e ideas mediante producciones plásticas.
- Potenciar la creatividad y la imaginación.
- Participar en actividades colaborativas y respetar las creaciones de los demás.

14.3 Vinculación objetivos didácticos con objetivos de etapa

La concreción de los objetivos didácticos de esta unidad toma como referencia el marco normativo vigente, Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Infantil.

A continuación, se muestra la relación entre los objetivos didácticos y los objetivos de etapa:

Tabla 8. Objetivos didácticos y objetivos de etapa. Fuente: Elaboración propia.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CONTRIBUCIÓN A LOS OBJETIVOS DE ETAPA
Explorar y manipular distintos materiales y técnicas de expresión plástica (pintura, arcilla, papel, etc.).	A, B, C, D, G, I
Representar emociones e ideas mediante producciones plásticas.	A, B, E, G, I
Potenciar la creatividad y la imaginación.	B, G, I
Participar en actividades colaborativas y respetar las creaciones de los demás.	A, J

14.4 Competencias

Tabla 9. Relación competencias, objetivos y contenidos vinculados. Fuente: Elaboración propia.

TIPO DE COMPETENCIA	COMPETENCIA	RELACIÓN CON OBJETIVOS	CONTENIDOS VINCULADOS
Clave	Competencia Conciencia y Expresión culturales	Explorar y manipular distintos materiales y técnicas de expresión plástica	Exploración y uso de pinceles, rodillos, esponjas, pajitas y celofán. Experimentación con color, pintura y dibujo.
Específica	<p>Área 3 - CE 3. Expresión artística mediante diversos lenguajes.</p> <p>Área 1 - CE 1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y estrategias.</p> <p>Área 2 - CE 2. Desarrollar los procedimientos del método científico (observación).</p>		
Clave	Competencia Personal, Social y Aprender a Aprender	Representar emociones e ideas mediante producciones plásticas.	Identificación, reconocimiento y expresión de emociones a través del gesto, color y autoconocimiento frente al espejo
Específica	Área 1 - CE 2. Reconocer, manifestar y regular emociones y necesidades.		
Clave	Competencia Conciencia y Expresión culturales Competencia Digital	Potenciar la creatividad y la imaginación	Pensamiento creativo a través del medio digital, creación de tarjeta, contenido, animación y audio. Formulación de hipótesis.
Específica	<p>Área 3 - CE 5. Uso de herramientas y aplicaciones digitales creativas.</p> <p>Área 2 - CE 2. Desarrollar los procedimientos del método científico (observación).</p>		
Clave	Competencia en Comunicación Lingüística Competencia Ciudadana	Participar en actividades colaborativas y respetar las creaciones de los demás.	Diálogo y escucha. Adquisición vocabulario básico en lengua extranjera. Iniciativa toma de decisiones y acuerdos.
Específica	<p>Área 1 - CE 4. Establecer interacciones sociales (amistad, respeto y empatía).</p> <p>Área 3 - CE 5. Valorar diferentes lenguas y manifestaciones culturales.</p>		

14.5 Contenidos

A continuación, se muestra una tabla diferenciada por las 3 áreas con los contenidos y sus respectivos contenidos transversales utilizados para para crear la Unidad Didáctica:

Tabla 10. Relación áreas y contenidos transversales. Fuente: Elaboración propia.

ÁREA I	CONTENIDOS TRANSVERSALES
<p>A. El cuerpo y el control del mismo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones. - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. <p>B. Desarrollo y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. 	<p>Educación en valores.</p> <p>Educación para la paz y convivencia.</p> <p>Educación en salud y bienestar.</p>
ÁREA II	
<p>B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación . Experimentación. - Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración. 	
ÁREA III	
<p>G. Lenguaje y expresión plásticas y visuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... - Expresión de hechos, sentimientos, emociones, etc, a través de distintos materiales y manifestaciones artísticas. - 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, formas y colores, etc. Otras manifestaciones artísticas: escultura, arquitectura. <p>B. Las lenguas y sus hablantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral en inglés, adquisición de vocabulario básico <p>I. Alfabetización digital.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, aprendizaje y disfrute. 	

14.6 Metodología

La metodología que se ha aplicado en esta unidad didáctica se centra en un enfoque globalizador, activo y lúdico, creado específicamente para responder a las necesidades y singularidades del contexto hospitalario. Se sitúa en el centro al

alumno, partiendo de sus intereses, realidad clínica y emocional del momento. Se busca la experimentación y manipulación de herramientas y materiales artísticos, permitiendo que el alumnado descubra y explore por sí mismo el entorno.

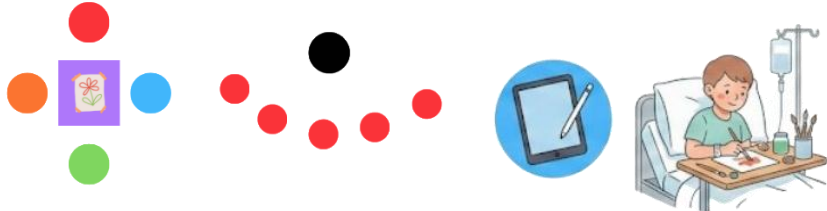
El uso del hilo conductor de Charlie y Lola actúa como una motivación para los niños y niñas, los personajes lanzan retos y preguntas a los alumnos, promoviendo la autonomía y la toma de decisiones, recuperando la sensación de control sobre su día a día.

Se presta especial atención a las necesidades físicas y emocionales, integrando diferentes técnicas de manera que no se requiera mucho esfuerzo motor para realizar las actividades. Al mismo tiempo, se aplica el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), garantizando que existan siempre diferentes caminos para llegar al objetivo utilizando diferentes herramientas para lograrlo. El docente, actuará como un guía que acompaña y facilita el aprendizaje, priorizando el bienestar emocional y reforzando la autoestima de los niños y niñas.

14.7 Actividades

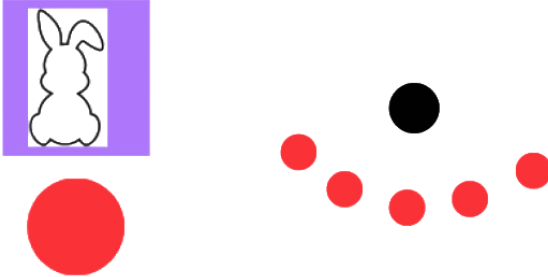
A continuación, se desarrolla una tabla con las actividades creadas que se llevarán a cabo en la Unidad didáctica.


SESIÓN	1
TÍTULO	EL DADO DE LAS EMOCIONES
TIEMPO	Aproximadamente 30 minutos, duración variable adaptada a cada alumno.
ACTIVIDADES	Al inicio de la sesión, el alumnado descubre una carta de Charlie y Lola en la que les cuentan un problema. Lola quiere hacer un regalo especial para el cumpleaños de un amigo, pero se siente bloqueada y no sabe por dónde empezar. El alumnado acompañará a Charlie y a Lola en el descubrimiento de las diferentes herramientas y materiales artísticos. Una vez leída la carta, se introduce el dado de las emociones como la primera herramienta para resolver el problema de Lola. Los alumnos deberán lanzar el dado para decidir qué emoción guiará sus creaciones. Organizados en equipos, los alumnos explorarán y descubrirán cómo utilizar las herramientas y materiales que tienen a su alcance (pinceles, pajitas, esponjas, rodillos, bastoncillos de algodón, pomperos con pintura acrílica y papel continuo), para

	<p>plasmar de manera colectiva un dibujo que exprese la emoción que les ha tocado.</p> <p>Durante el proceso, tendrán que ponerse de acuerdo para elegir qué materiales utilizar y su orden. El profesor o profesora actuará de mediador para que propongan una alternativa creativa (ej: primero utilizaremos la esponja para hacer el fondo y luego soplaremos con las pajitas). A través de este diálogo, se trabaja de forma práctica la escucha activa y la toma de decisiones compartida. Para finalizar, se hará una asamblea final en la que los alumnos expondrán sus obras de arte, poniendo en común cómo se han sentido, qué herramientas y colores han utilizado y analizando cuáles han sido más eficaces para expresar cada emoción.</p> <p>Las creaciones se colgarán en un mural digital para que todos los alumnos puedan ver las creaciones de los demás compañeros</p> <p>Los alumnos que no puedan salir de sus habitaciones (si el protocolo lo permite) podrán hacer una cadena de dibujos en la que cada alumno utilice un material para después pasárselo al siguiente.</p>
AGRUPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo (asamblea y puesta en común) - Pequeños grupos (el número de grupos e integrantes dependerá de cuántos alumnos haya)
DUA	<p>Principio de representación: Existen varios formatos para presentar la carta de diferentes formas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - carta física con pictogramas - Carta digital - Carta con pictogramas, audio y letra ajustable (tamaño de letra, velocidad y pausas) <p>Principio de Acción y Expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Habrá un dado físico y una rueda digital de emociones. - Se utilizarán rodillos, esponjas, bastoncillos de algodón, pajitas y pomperos para la creación del dibujo, de manera que no sea necesario hacer presión o tener una motricidad fina exacta para realizar la actividad. - Se podrá realizar el dibujo de manera digital, a través de una tablet. <p>Principio de Implicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se fomenta la motivación a través de los personajes, los cuales piden ayuda a los alumnos para resolver un dilema. - El alumnado decide qué colores utilizar y qué dibujar dependiendo de qué emoción les haya tocado. - El dado de emociones sirve como un “soporte”, facilita la toma de decisiones y les brinda a los alumnos un comienzo.
GRÁFICO	
SESIÓN	2
TÍTULO	EL ESPEJO
TIEMPO	Aproximadamente 35 minutos, duración variable adaptada a cada alumno

ACTIVIDADES	<p>La sesión empieza con la lectura de un cuento sobre las emociones, que servirá como punto de partida para generar un espacio donde se dialogará sobre la importancia de expresar cómo nos sentimos.</p> <p>A continuación, se hará entrega a cada alumno de un espejo y deberán coger al azar una tarjeta situacional (por ejemplo, "Lola ha perdido su juguete") y reflexionar sobre la emoción que puede estar sintiendo Lola.</p> <p>Después, los niños y niñas imitarán en el espejo esa emoción (expresión facial). Para finalizar, el alumno tendrá que recrearla en la superficie del espejo, utilizando los materiales proporcionados (botones, limpiapipas, lana, tapones...)</p>
AGRUPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo (cuento y diálogo) - Individual (espejo)
DUA	<p>Principio de Representación: Multimodalidad en el cuento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuento físico - Cuento digital - Cuento con pictogramas y audio (cuando se pincha sobre una palabra aparece el pictograma de esa palabra y el audio) <p>Multimodalidad en las tarjetas de las emociones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tarjetas físicas - Tarjetas digitales - Tarjetas con pictogramas - Tarjetas digitales a través de una tablet en la cual se escucha un audio donde se narra la situación <p>Principio de Acción y Expresión: Distintos materiales para la recreación de las emociones. Priorizando unos materiales u otro dependiendo de las necesidades y capacidades de los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales grandes como tapones de botellas, piedras, pompones etc - Materiales más pequeños y maleables como botones pequeños, limpiapipas, lanas de diferentes grosores etc. - Alternativa digital, aquellos alumnos con fatiga o movilidad reducida por vías podrán acceder a la actividad de manera digital, pudiendo arrastrar y colocar los materiales en digital. <p>Principio de Implicación: Se fomenta la motivación a través de los personajes de la historia y de la creatividad de la elección de los distintos materiales y tarjetas situacionales.</p>
GRÁFICO	

SESIÓN	3
TÍTULO	EXPLORANDO CON LOS COLORES
TIEMPO	Aproximadamente 30 minutos, duración variable adaptada a cada alumno
ACTIVIDADES	Para iniciar la actividad, se introduce a los alumnos un pequeño dilema: Charlie y Lola quieren hacer una manualidad con celofán para decorar la silueta de Loty, pero al poner un trozo amarillo sobre uno azul frente a la luz, pasa algo mágico y aparece un color diferente.

	<p>A continuación, se pregunta a los niños que creen que puede haber pasado y qué pasará si se superponen otros colores distintos. Mientras cada niño y niña comparte su opinión, aprovechamos para introducir y repasar los nombres de los colores en inglés. Para dar valor a sus ideas, vamos recogiendo todas sus hipótesis. (ejemplo: Pedro cree que saldrá el color morado).</p> <p>Llega el momento en el que el alumnado tendrá que experimentar con los diferentes papeles de celofán de colores, para comprobar por sí mismos si sus predicciones eran correctas. Una vez han explorado las mezclas, recibirán la silueta de Loty (un conejo), la cual previamente se le habrá puesto celo ancho cubriendo el espacio creando una superficie pegajosa en el centro. Deberán pegar los trozos de celofán sobre esa zona para crear sus propias mezclas de colores, para después colgarlas en la ventana del aula o las habitaciones a modo de decoración.</p> <p>Para finalizar, se volverá a la asamblea y se pondrán en común las observaciones, comprobando los resultados reales con sus hipótesis y compartiendo las ideas y reflexiones finales.</p>
AGRUPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo (hipótesis y puesta en común) - Individual (experimentación y creación)
DUA	<p>Principio de Representación: Multimodalidad en el registro de hipótesis:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tabla en la pizarra apuntando nombres y colores - En papel continuo, pintando con los dedos y dejando la huella de color verde - Con pictogramas <p>Uso de inglés: Se vuelven a nombrar los colores en inglés durante la experimentación para conectar con la experiencia sensorial.</p> <p>Principio de Acción y Expresión: Múltiples medios de manipulación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentar el celofán entero para que lo tengan que cortar con las tijeras o rasgar. - Presentar el material ya cortado y utilizar pinzas para adaptarse a diferentes niveles de motricidad fina. <p>Alternativa en la expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos expresan sus hipótesis de forma oral o utilizando pictogramas. <p>Principio de Implicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se fomenta la motivación a través de la manipulación y comprobación de sus propias hipótesis. La autonomía y toma de decisiones, son los niños y niñas los que eligen qué colores mezclar, fomentando la expresión de gustos. El refuerzo positivo al celebrar y observar sus obras colgadas en el aula o habitación proporciona un sentido de logro y pertenencia.
GRÁFICO	

SESIÓN	4
TÍTULO	UNA TARJETA VIRTUAL PARA ALGUIEN ESPECIAL
TIEMPO	Aproximadamente 30 minutos, duración variable adaptada a cada alumno
ACTIVIDADES	<p>Para introducir la actividad, se recordará la carta inicial de Lola y su dilema: qué regalarle a su amigo por su cumpleaños. Lola ha tenido una idea brillante y quiere compartirla con nosotros: como su amiga vive lejos ¡utilizará la tecnología para hacerle llegar una tarjeta! Los alumnos utilizarán las tablets para crear una tarjeta mágica en la que los dibujos cobrarán vida.</p> <p>Con ayuda de la tablet y la aplicación 'Tux Paint', cada alumno realizará un dibujo (de un personaje, un animal o lo que prefieran). Una vez terminado, se pasará el dibujo a la aplicación 'ChatterPix Kids' donde, con el apoyo del docente, se trazará una línea sobre el dibujo para crear la boca.</p> <p>En este momento, los alumnos grabarán un mensaje especial para la persona a la que quieran enviar la tarjeta. Después, se generará un vídeo donde el dibujo cobrará vida y el personaje 'hablará' diciendo el mensaje grabado por los alumnos. Para terminar la sesión, las creaciones se proyectarán en la pizarra digital para compartirlas con el grupo y se enviarán las tarjetas digitales a los familiares, amigos o compañeros del colegio de referencia.</p>
AGRUPACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo - Individual
DUA	<p>Principio de Representación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso de pictogramas para dar instrucciones y apoyo sonoro para guiar los pasos de la aplicación - Modelado visual, primero el docente mostrará en su tablet cómo funciona, para que así el alumno pueda modelar y seguir la actividad. <p>Principio de Acción y Expresión:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La aplicación ChatterPix permite que niños con dificultades en la motricidad o movilidad puedan comunicarse a través de la voz y animación digital. - Los alumnos podrán decidir si realizar solo el dibujo, la grabación de voz o ambas. - Se utilizará el comunicador para aquellos alumnos con dificultades en el habla. <p>Principio de Implicación:</p> <p>La motivación se fomenta a través del deseo de ayudar a Lola con su tarjeta de cumpleaños, lo que aumenta el compromiso con la actividad. Al ser una actividad tan personal, son los propios alumnos quienes deciden a qué persona especial enviar el mensaje con su propia voz, algo que les proporciona una satisfacción inmediata y refuerza su seguridad e identidad. Además, esto les permite comunicarse con el exterior, manteniendo el vínculo con sus familiares o sus amigos del colegio de referencia. Contribuyendo al proceso de normalización de la vida del alumnado, rompiendo el aislamiento y conectando con su realidad cotidiana.</p>
GRÁFICO	

14.8 Recursos

En este apartado se reflejan los recursos que se emplearán en el desarrollo de la unidad didáctica.


SESIÓN 1: EL DADO DE LAS EMOCIONES	
Personales	Maestra
Espaciales	Aula o habitación
Materiales	 <p>¡Hola amigos del cole del Niño Jesús!</p> <p>Lola tiene un problema SUPER difícil. Mañana es el cumpleaños de su mejor amigo y quiere hacerle un regalo SUPER especial.</p> <p>-Sí, Charlie! dice Lola. Quiero inventar una OBRA DE ARTE increíble. Pero mi cabeza está tan llena de ideas que no sé qué utilizar.</p> <p>Le he dicho a Lola que VOSOTROS sois los mejores artistas del mundo. ¿Nos ayudáis a experimentar y a crear el regalo más bonito de todos?</p> <p>Charlie y Lola</p>
Materiales	

Figura 1. Carta Charlie y Lola. Fuente: Elaboración propia, canva.



Figura 2. Tablero SAAC interactivo con pictogramas ARASAAC. Fuente: NogalesPT

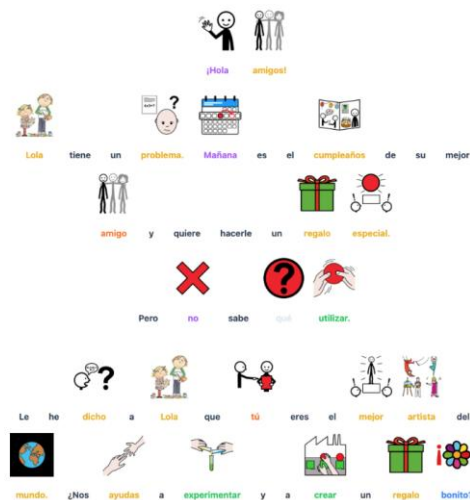


Figura 3. Adaptación carta con pictogramas. Fuente: Elaborado en *Blog educativo*. NogalesPT



Figura 4. Dado de las emociones. Fuente: Gemini

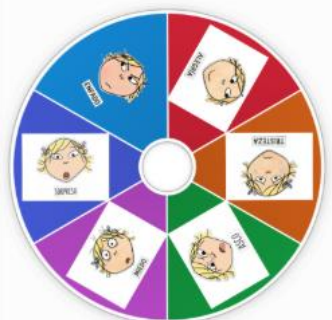


Figura 5. Rueda de las emociones. Fuente: Elaborado en Wordwall [Link al recurso](#)



ALEGRÍA TRISTEZA MIEDO ASCO SORPRESA ENFADO

Figura 6. Pictogramas emociones. Fuente: ARASAAC

Materiales artísticos: pajitas, pinceles, pomeporos con pintura acrílica y agua, esponjas, rodillos de goma espuma, bastoncillos de algodón.

SESIÓN 2: EL ESPEJO DE LAS EMOCIONES

Personales

Maestra

Espaciales

Aula o habitación

Materiales

Cuento digital Lola y su peluche Loty. Fuente: Elaboración propia, Canva [Link al cuento digital](#)



Figura 7. Ejemplo historia con pictogramas y audio. Fuente: NogalesPT



Figura 8. Tarjetas de situación. Fuente: Gemini.

[Link a tarjetas situacionales digitales](#)

Tarjetas situacionales. Fuente. Elaboración en Wordwall



El **calcetín** de **Charlie** huele **mal**.

Fuente 9. Situaciones con pictogramas. Fuente: Elaboración propia en Nogales.

SESIÓN 3: EXPLORANDO CON LOS COLORES

Personales

Maestra

Espaciales

Aula o habitación

Materiales

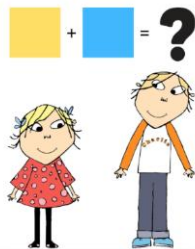


Figura 10. Presentación del dilema con apoyo de imágenes: Fuente: Elaboración propia



Figura 11. Presentación del dilema con pictogramas y audio Fuente: NogalesPT



Figura 12. Pinzas. Fuente: Logopedicum

Figura 13. Tijeras sin anilla. Fuente: Bloghoptoys

	ANTES	DESPUÉS
PABLO		
PAULA		
ANDREA		
SANDRA		

Figura 14. Tabla hipótesis huella dedo. Fuente: Elaboración propia

	ANTES	DESPUÉS
		
		
		
		

Figura 15: Hipótesis pictogramas. Fuente: Elaboración propia. ARASAAC



Figura 16: Silueta Loty con papel celofán de colores. Fuente: Gemini

SESIÓN 4: UNA TARJETA VIRTUAL PARA ALGUIEN ESPECIAL

Personales	Maestra
Espaciales	Aula o habitación

Materiales



Figura 17. Imagen de acompañamiento para la introducción. Fuente: Gemini.



Figura 18. Aplicación grabación de personaje y mensaje. Fuente: ChatterPix Kids



Figura 19. Aplicación dibujo personaje. Fuente: Tux Paint



Figura 20. Cuaderno comunicador. Fuente: Aula abierta ARASAAC

14.9 Evaluación

Para realizar la evaluación de la Unidad Didáctica 13, Creando con Lola, se observará todo el proceso y desarrollo del aprendizaje durante la duración de las sesiones. Centrándose en el bienestar emocional y el progreso competencial del alumno.

Tabla 11: Rubrica de evaluación de criterios. Fuente: Elaboración propia.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE CRITERIOS				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DE	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		
		NO CONSEGUIDO	EN PROCESO	CONSEGUIDO
Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas		No muestra intención de agarre ni logra manipular los materiales,	Se esfuerza y trata de utilizar las herramientas con apoyo físico o guía constante.	Es completamente capaz de manejar diversas herramientas y materiales plásticos

cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.			con control y autonomía.
Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.	No manifiesta sus gustos ni muestra seguridad en la toma de decisiones.	Trata de elegir materiales y expresar sus emociones con ayuda del adulto.	Es completamente capaz de mostrar sus preferencias y satisfacción por sus logros.
Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.	No propone alternativas ante conflictos ni muestra iniciativa en la tarea.	Se esfuerza por buscar soluciones creativas cuando se le presenta un reto.	Es completamente capaz de proponer ideas originales y superar dificultades.
Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.	No identifica el dilema o situación ni plantea soluciones al problema.	Trata de realizar hipótesis tras la observación guiada.	Es completamente capaz de planificar la tarea y comprobar sus propias hipótesis.
Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.	No colabora en las actividades grupales ni respeta las instrucciones.	Trata de participar en las dinámicas y respeta turnos con supervisión.	Es completamente capaz de trabajar de forma cooperativa y respetar a los demás.
Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.	No realiza producciones plásticas ni disfruta del proceso creativo.	Se esfuerza en explorar materiales para crear su obra.	Es completamente capaz de elaborar creaciones plásticas con sentido artístico.
Expresarse de manera creativa, utilizando	No interactúa con la tablet ni muestra	Se esfuerza en utilizar las aplicaciones	Es completamente capaz de expresarse

diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.	interés por las aplicaciones digitales.	siguiendo pautas docentes.	de forma creativa usando medios digitales.
Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.	No logra participar en intercambios verbales ni reconoce el léxico en inglés.	Se esfuerza por comunicarse y repite términos básicos con apoyo.	Es completamente capaz de participar en diálogos y usar el vocabulario trabajado.

Tabla 12: Lista de control para la observación directa Fuente: Elaboración propia.

CONDUCTA OBSERVADA	SÍ	NO	OBSERVACIONES
Muestra curiosidad e interés por las situaciones y retos que le proponen Charlie y Lola.			
Identifica el cambio de color al superponer celofán.			
Las actividades favorecen su desconexión del entorno hospitalario			
Expresa sus gustos y emociones.			

Tabla 13: Registro de observaciones. Fuente elaboración propia

Fecha:
Contexto:
Situación observada:
Interpretación o actuación:


Tabla 14: Rúbrica de actitud y participación. Fuente: Elaboración propia.

Criterios	Nivel 1 (Inicial)	Nivel 2 (En proceso)	Nivel 3 (Adecuado)	Nivel 4 (Avanzado)
Implicación	Muestra rechazo inicial	Participa si se le guía mucho	Trabaja de forma autónoma	Toma la iniciativa y propone
Atención	Le cuesta mucho concentrarse	Consigue concentrarse brevemente	Mantiene el foco en la actividad	Concentración total y fluida
Ánimo/ Motivación	Apático o muy cansado	Interés intermitente	Disfruta de la tarea	Se muestra motivado y entusiasta con la actividad


Tabla 15: Rúbrica de autoevaluación del proceso de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.

NOMBRE:


Elije la pegatina correspondiente:



Puedo mejorar




Bien




Muy bien


He ayudado a mis compañeros.		He cumplido con mis tareas.	
He participado en las actividades.		He aprendido algo nuevo.	

Tabla 16: Material manipulativo adaptado de autoevaluación del proceso de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia. ARASAAC







Puedo mejorar




Bien



Muy bien








Tabla 17: Rúbrica de Autoevaluación Docente

Indicador de logro	Siempre/ Excelencia	A veces / Mejorable	Poco / Necesita revisión
Adaptación al contexto	He ajustado las actividades al estado físico y anímico del alumno en cada sesión.	Las actividades eran adecuadas, pero no siempre flexibles ante el cansancio del niño.	He seguido la programación rígida sin considerar la situación de salud.
Coordinación	He contactado con el tutor de origen y enviado los informes en los plazos previstos.	He contactado con el centro, pero la comunicación no ha sido fluida.	No ha existido coordinación ni intercambio de información con el centro de referencia.
Clima y motivación	Se han realizado actividades interesantes y motivadoras para los alumnos.	Se han realizado las tareas, pero con un enfoque poco atractivo para el entorno hospitalario.	El alumno muestra desinterés debido a una propuesta poco motivadora.
Atención a la diversidad	He aplicado metodologías específicas para alumnos con NEAE.	He intentado adaptar los materiales, pero no han sido totalmente efectivos para su necesidad.	No se han realizado adaptaciones significativas para las necesidades del alumno.

Al finalizar la evaluación, después de cada sesión, se informará a las familias de los resultados y avances obtenidos durante el día.

14.10 Atención a las diferencias individuales del alumnado.

Esta unidad se ha creado con el objetivo de ser flexible, de manera que todos los alumnos independientemente de su diagnóstico o estado físico, pueda participar en las sesiones y alcanzar los objetivos propuestos.

Para el desarrollo de las sesiones, también se han tenido en cuenta las barreras específicas que presenta el alumnado en este entorno mediante una metodología flexible y adaptativa. Se ha tenido en cuenta la fatiga y la movilidad reducida del alumnado, ofreciendo tareas de baja exigencia física y alternativas digitales. Se han abordado necesidades comunicativas integrando pictogramas (ARASAAC) y cuadernos comunicadores, asegurando la participación de todo el alumnado, También, se contempla el aislamiento en habitaciones mediante el uso de materiales portátiles y se garantiza la flexibilidad horaria para no interferir con las pruebas médicas o la administración de medicación, asegurando así que el contexto clínico no impida la participación en la unidad.

Como ya se ha mencionado anteriormente, se ha utilizado el Diseño Universal para el Aprendizaje apoyado en los tres principios para garantizar una inclusión real y efectiva.

Múltiples formas de representación: Presentando la narrativa de la unidad didáctica en diversos formatos físico, digital, con audio y con apoyo de pictogramas. Asegurando que la información llegue a todos los alumnos y alumnas.

Múltiples formas de acción y expresión: Se permite que el alumnado demuestre lo aprendido de formas variadas. Utilizando diferentes materiales y recursos digitales.

Múltiples formas de implementación: El hilo conductor de los personajes actúa como motor motivacional. Además, el desarrollo de la unidad didáctica se caracteriza por la libertad de elección y toma de decisión del alumnado.

14.11 Conclusión de la unidad didáctica

El objetivo central de esta propuesta es demostrar que el aprendizaje no debe detenerse ante ninguna circunstancia personal o sanitaria. Al utilizar el arte como motor principal, se ha buscado que el alumnado alcance metas que van más allá de lo académico: desde el desarrollo de la motricidad fina y la curiosidad por experimentar, hasta la gestión de sus propias emociones a través de la creatividad y el trabajo compartido. Sin embargo, el valor real de esta programación reside en la normalización de su día a día. Al integrar estas actividades en el hospital, no solo se trata de evitar que sufran desfases curriculares, sino que se intenta abrir un espacio de desconexión donde la rutina hospitalaria pase a un segundo plano. En el fondo, el objetivo es proteger su identidad como niños y niñas, recordarles que, a pesar del entorno en el que se encuentran, tienen derecho a seguir explorando, riendo y jugando, porque, al final del día, lo que realmente necesitan es seguir siendo simplemente eso: niños y niñas.

15. BIBLIOGRAFÍA

- ARASAAC. (s. f.). *Buscador de pictogramas*. <https://arasaac.org/pictograms/search>
- Google. (s. f.). *Gemini*. <http://gemini.google>
- Duck Duck Moose. (s. f.). *ChatterPix Kids* [Aplicación móvil]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duckduckmoosedesign.cpkid>
- Díez, N. M. (1996). La terapia artística como una nueva enseñanza. *Arte, Individuo y Sociedad*. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS9696110021A>

Hop'Toys. (2022, mayo 31). *Escoger las tijeras adecuadas para sus necesidades.*

<https://www.bloghoptoys.es/escoger-las-tijeras-adecuadas-para-sus-necesidades/>

Tux Paint. (s. f.). *Free art software for kids of all ages.*

https://tuxpaint.org/?lang=es_ES

NogalesPT. (s. f.). *[Materiales y recursos educativos].*

<https://nogalespt.com/?standalone=true&id=1774305670408>

Universidad Complutense de Madrid. (s. f.). *Trabajar con las emociones en arteterapia.*

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/ARTE0707110039A/8911>

Autor desconocido. (s. f.). *Evaluación de la respuesta educativa.* ResearchGate.

https://www.researchgate.net/publication/304707997_Evaluacion_de_la_respuesta_educati

Canva. (s. f.). <https://www.canva.com/>