



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA APRENDIZAJE BASADO EN EL ENTORNO

TERCER CURSO DE INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

CURSO 2025/2026

AUTORA: CARMEN DEL RÍO YAGÜE
PROFESOR: JAVIER PINILLA ARBEX
GRADO: EDUCACIÓN INFANTIL

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	5
3. CONTEXTUALIZACIÓN	7
3.1. Análisis de la zona.....	7
3.2. Análisis del centro	8
3.3. Análisis de los alumnos del aula	9
3.4. Proyectos de centro.....	10
4. OBJETIVOS.....	11
4.1. Objetivos de etapa	12
4.2. Objetivos de la programación.....	13
5. COMPETENCIAS	15
5.1. Competencias	15
5.2. Competencias específicas.....	18
6. CONTENIDOS.....	19
6.1. Temporalización	25
6.2. Situaciones de aprendizajes	26
7. METODOLOGÍA.....	55
7.1. Principios metodológicos.....	55
7.2. Organización.....	57
ANEXO 1. HORARIO ESCOLAR	57
7.3. Recursos.....	57
7.3.1. Recursos personales	57
7.3.2. Recursos materiales.....	58
7.3.3. Recursos ambientales.....	58
7.4. El uso de las TIC en el aula	58
8. EVALUACIÓN.....	59
8.1. Evaluación del proceso de enseñanza.....	60
8.2. Criterios de calificación	62
8.3. Criterios de evaluación mínimos exigibles	63
8.4. Evaluación de los procesos de aprendizaje: criterios de evaluación por área. ...	63
8.5. Evaluación extraordinaria y evaluación en situaciones especiales.....	67
9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	67
9.1. Contextualización del grupo-clase y justificación de la intervención.....	67

9.2	Medidas de atención a la diversidad	68
9.3	Medidas específicas.....	69
9.4	Ejemplo de aplicación en unas situaciones de aprendizaje.....	69
10.	<i>CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES</i>	70
11.	<i>CONCLUSIÓN.....</i>	71
12.	<i>BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....</i>	73
13.	<i>ANEXO. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....</i>	74
13.1.	Contextualización y justificación.....	74
13.2.	Objetivos didácticos y su relación.....	76
13.3.	Competencias clave y específicas	77
13.4.	Contenidos	78
13.5.	Metodología.....	80
13.6.	Desarrollo de sesiones.....	80
13.7.	Evaluación.....	83
13.7.1.	Criterios de evaluación	83
13.7.2.	Instrumentos de evaluación	84
13.7.3.	Criterios de calificación	84
13.8.	Atención a la diversidad.....	84
13.9.	Diseño de Recurso.....	85
13.9.1	RECURSO HORARIO	85
13.9.2.	RECURSO BANDERAS SEÑALIZACIÓN	85
13.9.3.	RECURSO HUELLAS	86
13.9.4	RECURSO PLANO ACTIVIDAD POR RINCÓNES.....	87
13.9.5.	RECURSO HOJA DE REGISTRO DE LA BIBLIOTECA.....	88
13.9.6	RECURSO FICHA RELACIONAR DEL VALLE ENCANTADO	89
13.9.7	RECURSO LISTA DE CONTROL.....	90
13.9.8	RECURSO RÚBRICA.....	91

1. INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Fin de Grado (TFG) que aquí se presenta, es una Programación Didáctica de Aprendizaje Basado en el Entorno para el tercer curso de Educación Infantil. Esta propuesta sitúa al alumno como protagonista de su propio proceso de aprendizaje, a partir de experiencias significativas y vivenciales que le ayudarán a comprender el entorno que le rodea.

En dicha etapa, el aprendizaje no puede concebirse como un proceso descontextualizado, sino que debe estar vinculado a la experiencia directa del alumno con el entorno y este no es solo un contexto, sino un recurso educativo en sí mismo. De esta manera, los alumnos construyen sus conocimientos a través de la manipulación, la observación, la exploración y el juego.

El hilo conductor es el Aprendizaje Basado en el Entorno y dentro de esta metodología se llevan a cabo 15 situaciones de aprendizaje que trabajan temas como: los colores, el espacio, la seguridad vial, las estaciones, los animales ... A lo largo del curso los alumnos tendrán la oportunidad de poder reflexionar, experimentar e investigar sobre los diferentes aspectos de la realidad, desde elementos cercanos y simples hasta elementos más extensos y complejos.

La primera situación de aprendizaje que se presenta es “Mi barrio tiene vida”, donde los alumnos investigan elementos y personas que forman parte de su vida cotidiana. A partir de ahí comienza una evolución a otros temas más lejanos a ellos, como la naturaleza, los fenómenos, la sociedad, la imaginación, la creatividad...De esta manera las situaciones de aprendizaje trabajan de forma integrada las áreas del currículo y tienen en cuenta las competencias clave.

La razón por la que he basado mi proyecto en esta metodología es mi experiencia en Suiza, en las prácticas internacionales. Estar en el Colegio Internacional de Zug cambió mi visión acerca de la educación, los alumnos aprendían desde la motivación, se autorregulaban ellos mismos, no querían marcharse del colegio, totalmente lo contrario a lo que, de manera general, ocurre en nuestro sistema educativo. Allí tuve el privilegio de trabajar y observar cómo la educación se puede llevar a otro nivel

cuando se trabaja desde la experiencia con el entorno, donde los alumnos aprenden íntegramente tanto en el ámbito cognitivo como en el emocional, social y creativo.

Algunas de las estrategias que también se utilizan son rincones, aprendizaje basado en retos, el juego simbólico, la investigación, la experimentación y el trabajo cooperativo.

En esta propuesta, la motivación juega un papel muy importante en estas edades. La metodología que presenta esta Programación plantea cada situación de aprendizaje como una propuesta atractiva que despierta la curiosidad del alumnado y, en consecuencia, favorece su implicación en el proceso. Por otro lado, también promueve valores como el respeto hacia la sociedad y el entorno, la responsabilidad y la cooperación.

En definitiva, la Programación Didáctica recoge todo lo necesario para el desarrollo de esta asignatura durante un curso académico. Incluye los contenidos, objetivos, temporalización, situaciones de aprendizaje, evaluación, diversidad, recursos La metodología hace que el alumno sea el protagonista de su aprendizaje activamente y favorece el desarrollo de competencias, habilidades y valores para su crecimiento personal y social. Este Trabajo de Fin de Grado tiene una visión diferente de la educación y busca transmitir la importancia de la conexión del alumno con el entorno y cómo este simple hecho puede cambiarlo todo.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

Esta programación didáctica parte de la Ley Orgánica 3/2020. Este documento hace posible una educación de calidad centrada en el desarrollo de los alumnos y tiene un enfoque competente, equitativo e inclusivo. La LOMLOE resalta lo importante que son las experiencias de aprendizaje significativas adaptadas a las características de los alumnos. Estas impulsan la autonomía, la creatividad y les dan a los alumnos la oportunidad de ser los principales protagonistas de su proceso educativo (Ley Orgánica 3/2020).

Por su parte, el Real Decreto 95/2022 sirve como referencia para organizar la etapa educativa y fija las enseñanzas mínimas. Este decreto se organiza en tres áreas clave: Crecimiento en armonía, Descubrimiento y exploración del entorno, y Comunicación y representación de la realidad. También incluye las competencias específicas y los criterios de evaluación que guían al docente en su labor. (Real Decreto 95/2022).

Dado que el centro se encuentra en la Comunidad de Madrid, esta programación didáctica está ajustada al Decreto 36/2022. De este documento se basan los objetivos de etapa, los contenidos y los criterios de evaluación y se adaptan al contexto autonómico.

En relación con la evaluación, esta programación adquiere un enfoque global, tal y como establece la normativa vigente. La evaluación en Educación Infantil se sustenta en la observación directa, esto permite analizar el proceso y adaptar las estrategias de intervención educativa a sus necesidades.

La programación didáctica se sitúa dentro de la etapa de Educación Infantil, en concreto, a los alumnos de tercer curso de infantil (5 años) y está fundamentada en un enfoque de aprendizaje basado en el entorno. Sobre el enfoque del aprendizaje basado en el entorno, se destacan las aportaciones de John Dewey (1938), quien explica que el aprendizaje parte de la experiencia del alumno y debe estar conectado con la vida real. David Kolb (1984), que confirma cómo el conocimiento se construye a partir de la experiencia directa, en un proceso en el que se necesita experimentar,

reflexionar y aplicar lo aprendido. Desde mi punto de vista, este enfoque resulta muy adecuado en esta etapa ya que parte de los intereses y la realidad de los alumnos.

Esta metodología se basa en los principios del constructivismo, de manera que el aprendizaje es un proceso activo en el que el alumno crea su conocimiento a través de la interacción con su entorno. Jean Piaget (1970) afirma que el desarrollo cognitivo se impulsa con la acción y la experimentación, y subraya lo importante que es que el niño manipule, explore y descubra activamente.

Por otro lado, Lev Vygotsky (1978) recalca lo importante que es la interacción social en el aprendizaje, afirmando que el conocimiento se desarrolla mediante la comunicación, la colaboración y la participación en actividades compartidas. Esta perspectiva se deja ver en la programación con el uso de metodologías cooperativas y situaciones de aprendizaje en grupo.

Más actualmente, Francesco Tonucci (2009) indica la importancia que tiene el entorno como espacio educativo y señala que los niños aprenden mejor cuando pueden explorar su contexto, investigar y participar activamente en él. Esta idea se plantea durante toda la programación, en la que el entorno es el eje central de todas las situaciones de aprendizaje.

Por último, el aprendizaje fuera del aula o “outdoor learning” se ha investigado en profundidad en los últimos años, y gracias a este estudio se han podido remarcar los beneficios que refuerzan el desarrollo de los alumnos. Según Beames, Higgins y Nicol (2012), el contacto directo que tienen los alumnos con el entorno mejora la motivación, la autonomía y la adquisición de aprendizajes significativos. Todos estos son aspectos necesarios en la etapa de Educación Infantil.

Las situaciones de aprendizaje que se presentan en esta programación comienzan desde un entorno cercano y se amplían hacia otros ámbitos. Los alumnos comienzan explorando su barrio, al descubrimiento de la naturaleza, los fenómenos científicos, la sociedad, el arte y la imaginación. Esto ayuda a que construyan un aprendizaje globalizado y adaptado a su desarrollo.

En conclusión, esta programación didáctica se basa en un marco normativo y en fundamentos teóricos que aseguran que vaya a haber una intervención educativa que sea significativa y adaptada al alumnado de 5 años.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1. Análisis de la zona

El CEIP Raíces y Alas se encuentra en el municipio madrileño de Fuente Clara, una localidad semiurbana situada a 30 kilómetros al noroeste de Madrid centro. Fuente Clara tiene una población de unos 18.000 habitantes, y últimamente se caracteriza porque está creciendo rápidamente, esto está vinculado a que están llegando familias jóvenes que buscan un entorno tranquilo, natural y seguro para criar a sus hijos/as.

Es una zona con urbanizaciones modernas y espacios verdes; esto permite a las familias vivir con la dualidad de una vida urbana y rural. El entorno, es perfecto para trabajar mediante metodologías basadas en la exploración, el descubrimiento y el aprendizaje activo mediante una experiencia directa.

Desde el punto de vista socioeconómico, la mayor parte de la población de Fuente Clara pertenece a un nivel medio. Esto es importante ya que influye en el nivel de implicación de las familias y en la demanda que hay de centros educativos que ofrecen proyectos pedagógicos innovadores, como es el centro CEIP Raíces y Alas.

Recursos del entorno

El municipio cuenta con múltiples recursos que hacen que suba su valor, entre los que destacan:

- El Parque de la Vega Clara, un espacio natural con áreas de juego, un observatorio de aves y huertos urbanos de colegios de la zona que se utilizan con fines educativos.
- La Biblioteca Municipal Clara Ofelia ofrece actividades de lectoescritura, libros prestados para las escuelas, cuentacuentos y talleres creativos para niños de infantil y primaria.
- La Casa de la Cultura de Fuente Clara es un sitio donde habitualmente hay un par de exposiciones a la semana, teatro infantil y música en directo. También participan las escuelas de la zona.

-Por último, hay que destacar el mercado local, que es útil tanto para padres como para alumnos, ya que permite que los alumnos se acerquen a los oficios, trabajen el consumo responsable y el contacto con la vida cotidiana del barrio.

Accesos y transporte

El municipio de Fuente Clara está bien comunicado tanto con Madrid como con otros núcleos urbanos cercanos; esto hace que el acceso al centro educativo sea sencillo desde distintas zonas.

Estas son algunas de las rutas:

- Carretera comarcal M-528, que conecta con la A-6 y permite un acceso rápido desde el centro de Madrid en coche (unos 30 minutos).
- Autobuses interurbanos, con líneas como la 671 y la 675. Ambas salen desde Moncloa y pasan por municipios cercanos en el camino.
- Autobuses urbanos del municipio, hay 3 paradas a menos de 5 minutos andando del colegio.
- Autobús privado del centro. Este varía su ruta dependiendo de las necesidades del alumnado.

Por otro lado, hay un aparcamiento propio para familias, docentes y transporte escolar y este tiene dos salidas, una para Infantil y otra para Primaria por diferentes horarios y comodidad al recoger o dejar a los niños.

3.2. Análisis del centro

El CEIP Raíces y Alas es un centro educativo de titularidad privada y está situado en el municipio madrileño de Fuente Clara. El centro nace de una visión innovadora, que se centra en el desarrollo integral del niño y ofrece una educación significativa, conectada con la vida, el entorno, la autonomía y las emociones.

El centro está rodeado de naturaleza y tiene dos bloques, en uno está Primaria y en otro Infantil. Hay una sola línea por nivel; esto permite que haya una relación cercana y personalizada entre los docentes, los alumnos y sus familias. Esta estructura ayuda

a tener un ambiente educativo familiar, ya que es importante la implicación de las familias en el proceso educativo de sus hijos y el respeto a los ritmos de cada alumno.

Las metodologías que se desarrollan convierten a los alumnos en los protagonistas de su propio aprendizaje. Estas son algunas de ellas: el aprendizaje basado en el entorno, el enfoque por proyectos, la educación emocional y las lenguas extranjeras, especialmente el inglés.

En cuanto a las instalaciones, el centro dispone de:

- Aulas amplias con materiales de madera, luminosas y organizadas por rincones de actividad.
- Espacios exteriores separados para Infantil y Primaria. Todo son zonas naturales como: areneros, estructuras de juego en el jardín, círculo de piedra para la hora de la reflexión y mobiliario móvil para transportar herramientas y juegos.
- Aula de psicomotricidad.
- Biblioteca escolar integrada con rincón de lectura dentro del centro y al aire libre.
- Salón de actos para los teatros escolares, cine y exposiciones
- Huerto escolar ecológico.
- Comedor propio con zona de Infantil y zona de Primaria separadas
- Aula de música
- Dos patios separados y rodeados de naturaleza
- Zona de despachos y tutorías
- Aula de psicología del colegio
- Aula de tecnología para los proyectos de creatividad manuales.

3.3. Análisis de los alumnos del aula

La programación está dirigida al grupo de tercero de Infantil (5 años). El grupo está formado por 15 alumnos y alumnas; el aula está bastante equilibrada ya que son 7 niños y 8 niñas.

El grupo ha recorrido el ciclo completo de Infantil en el centro, por lo que hay una dinámica de grupo estable, cohesionada y afectiva. A nivel evolutivo, los alumnos presentan en su mayoría un desarrollo madurativo adecuado a su edad, hay que

destacar su curiosidad natural, su deseo de participar en experiencias nuevas y su autonomía en las rutinas del aula.

A nivel cognitivo, el grupo muestra una correcta adquisición de habilidades lingüísticas, lógico-matemáticas y psicomotoras, aunque hay diferentes niveles y ritmos dependiendo del alumno.

A nivel emocional y social, el grupo trabaja habitualmente en cooperativo. Los alumnos interactúan entre ellos, aprenden a resolver conflictos con ayuda de los docentes y muestran empatía hacia sus iguales.

Desde el punto de vista pedagógico, es un grupo con mucha motivación por aprender mediante el juego, la exploración y el contacto con el entorno. Muestran mucho entusiasmo por las actividades al aire libre, el cuidado del huerto escolar, las salidas educativas, la observación de fenómenos naturales...

En cuanto al contexto familiar, son familias comprometidas con la educación de sus hijos e hijas y participan en las actividades que propone el centro. Hay alumnos que provienen de diferentes países y por ello hay diversidad cultural, eso enriquece mucho la comunidad y trabaja desde dentro del aula la inclusividad y el respeto con la interculturalidad. En definitiva, el grupo es ideal para desarrollar una programación basada en el aprendizaje del entorno, por sus intereses, capacidades y características.

3.4. Proyectos de centro

El CEIP Raíces es un centro que se caracteriza por promover el desarrollo del alumnado, el aprendizaje activo y la conexión con el entorno. El centro participa en diferentes proyectos que impulsan experiencias educativas enriquecedoras dentro y fuera del aula.

-Proyecto "Raíces Vivas"

Es un proyecto desarrollado por el centro que busca promover la interacción de los alumnos con el entorno natural y rural de Fuente Clara. Se realizan salidas educativas

por las áreas verdes, actividades en el huerto, visitas al observatorio de aves... Esta iniciativa busca impulsar el respeto por la naturaleza y el aprendizaje vivencial.

-Programa “Escuela y Comunidad”

Es un programa que fortalece la relación entre el centro y la sociedad de Fuente Clara. Se proponen visitas a la biblioteca municipal, comercios del barrio, talleres con familias y actividades colaborativas con entidades locales. Los alumnos aprenden desde el entorno real y diario y desarrollan competencias sociales y ciudadanas.

-Proyecto Bilingüe “Nature and Me”

Es un proyecto transversal el cual introduce el inglés en el día a día de Infantil. A través de canciones, juegos, cuentos y rutinas, se refuerza el uso del inglés en situaciones de aprendizaje que conllevan salidas al entorno y actividades del huerto. Se trabaja el aprendizaje de una lengua extranjera con la exploración del medio.

-Programa de Educación Emocional y Convivencia Positiva

Este programa está implantado por igual en todas las etapas educativas ya que favorece la gestión emocional, la empatía, la autoestima y el trabajo cooperativo. Se trabaja desde dinámicas vivenciales, cuentos, juegos de rol y asambleas semanales para trabajar la convivencia y la comprensión mutua.

-Proyecto de Creatividad “Pequeños Creadores”

Con este proyecto se desarrolla un espacio artístico y expresivo a través de distintas disciplinas: pintura, collage, construcción con materiales reciclados, expresión corporal, música y dramatización. También se trabaja la imaginación, la iniciativa personal y la experimentación como parte del crecimiento de los alumnos.

4. OBJETIVOS

Esta programación didáctica tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral de los alumnos de Educación Infantil, en concreto en tercero de infantil (5 años), atendiendo a sus características y a sus necesidades de aprendizaje. Para ello, se han determinado unos objetivos que se fundamentan en la normativa vigente y se

concretan en relación con la metodología basada en el aprendizaje a través del entorno.

Los objetivos planteados están organizados en dos niveles: por un lado, los objetivos de etapa, los cuales marcan las metas generales que los alumnos deben alcanzar al finalizar la Educación Infantil, y, por otro, los objetivos didácticos de la programación, que concretan estos principios teniendo en cuenta las situaciones de aprendizaje planteadas.

4.1. Objetivos de etapa

Los objetivos de etapa se han obtenido de la normativa vigente, la Ley Orgánica 3/2020 y del Real Decreto 95/2022, y han sido adaptados al contexto de esta programación didáctica.

Están codificados (OE1, OE2...) para hacer más sencilla su organización y la relación con las situaciones de aprendizaje.

-OE1. Conocer su propio cuerpo y el de los demás, así como sus posibilidades de acción, desarrollando una imagen ajustada y positiva de sí mismo a través de la exploración del entorno y las experiencias motrices.

-OE2. Observar y explorar su entorno cercano, familiar, natural y social, mostrando interés por su conocimiento e interpretación mediante la experimentación directa y el aprendizaje basado en el entorno.

-OE3. Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales, desarrollando hábitos de cuidado personal, responsabilidad y organización en contextos reales y significativos.

-OE4. Desarrollar sus capacidades afectivas, estableciendo relaciones positivas con los demás y adquiriendo pautas básicas de convivencia a través de experiencias compartidas en el aula y en el entorno.

-OE5. Relacionarse con los demás en igualdad, respetando las diferencias y aprendiendo a convivir en sociedad en situaciones de aprendizaje cooperativas y contextualizadas.

-OE6. Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes, especialmente el lenguaje oral, como medio de expresión, interacción y comprensión de la realidad a partir de vivencias y experiencias del entorno.

-OE7. Iniciarse en habilidades lógico-matemáticas, en la lectoescritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo, mediante situaciones de aprendizaje significativas vinculadas al entorno.

-OE8. Desarrollar la curiosidad, la creatividad y el interés por aprender, explorando y experimentando con el entorno que les rodea como eje central del proceso educativo.

4.2. Objetivos de la programación

Los objetivos didácticos de esta programación se han diseñado teniendo en cuenta el enfoque de aprendizaje basado en el entorno y con las diferentes situaciones de aprendizaje.

Están codificados (OP1, OP2...) para hacer más sencilla su organización y la relación con las situaciones de aprendizaje.

OP1. Explorar y conocer el entorno cercano del alumnado, identificando elementos del barrio, espacios, profesiones y situaciones cotidianas a través de experiencias directas y significativas.

OP2. Comprender la diversidad cultural y social mediante la participación en experiencias relacionadas con diferentes lugares, costumbres y tradiciones, favoreciendo actitudes de respeto y convivencia.

OP3. Observar y analizar los cambios que se producen en la naturaleza, como las estaciones del año o el crecimiento de las plantas, desarrollando la curiosidad y el pensamiento científico.

OP4. Experimentar con el entorno natural desarrollando habilidades de observación, cuidado y respeto hacia los seres vivos.

OP5. Conocer y aplicar normas básicas de convivencia y seguridad vial, participando en situaciones contextualizadas del entorno cotidiano.

OP6. Desarrollar actitudes de respeto hacia el medio ambiente, adquiriendo hábitos de cuidado y sostenibilidad en su entorno cercano.

OP7. Investigar y descubrir características de los animales, sus rastros y formas de vida, a través de la observación, la exploración y la experimentación.

OP8. Comprender fenómenos naturales sencillos relacionados con el cielo, el agua y la Tierra mediante experiencias manipulativas y experimentales.

OP9. Identificar y utilizar los sentidos como herramienta para explorar y conocer el entorno, favoreciendo el aprendizaje activo y significativo.

OP10. Desarrollar la creatividad y la expresión artística a partir de la observación del entorno y su interpretación personal.

OP11. Relacionar el proceso de crecimiento de los alimentos con su consumo, fomentando hábitos de vida saludable y conciencia sobre la alimentación.

OP12. Comprender cambios en el tiempo y aspectos básicos de la historia, diferenciando entre pasado y presente a través de experiencias cercanas.

OP13. Desarrollar la imaginación y la capacidad narrativa mediante la creación de historias y cuentos propios.

OP14. Fomentar el pensamiento creativo y la capacidad de invención a través de la elaboración de propuestas, objetos y soluciones propias.

OP15. Expresar ideas, emociones y experiencias a través de diferentes lenguajes (oral, plástico y corporal), participando activamente en las situaciones de aprendizaje.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN
Mi barrio tiene vida	OP1, OP5, OP9 y OP15
Un mundo de colores	OP2, OP10, OP14 y OP15
El árbol que cambia de traje	OP3, OP8 y OP9
Manos en la tierra	OP3, OP4, OP6 y OP11
A toda marcha... ¡con cuidado!	OP5, OP1 y OP15
Pequeños guardianes del planeta	OP6, OP4 y OP9
Detectives de huellas	OP7, OP4 y OP9
Los secretos del cielo	OP8, OP3 y OP9
El mercado de los sentidos	OP9, OP11 y OP15
Ojos que ven con arte	OP10, OP14 y OP15
Del mercado al plato:	OP11, OP6 y OP9
¿Qué hay ahí abajo?	OP8, OP4 y OP9
La fábrica de cuentos	OP13, OP15 y OP10

La máquina del tiempo	OP12, OP13 y OP15
La pócima de la imaginación	OP13, OP14, OP10 y OP15

5. COMPETENCIAS

5.1. Competencias

a) Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Esta competencia se desarrolla a través de situaciones en las que los alumnos expresan sus ideas, emociones y experiencias relacionadas con su entorno.

En esta programación, se trabaja en:

- La participación en asambleas y debates sobre experiencias vividas (como en Mi barrio tiene vida o Detectives de huellas).
- La creación y narración de historias (La fábrica de cuentos).
- La explicación de procesos y experimentos (Los secretos del cielo, ¿Qué hay ahí abajo?).

De este modo, los alumnos utilizan el lenguaje oral como herramienta para comprender y expresar la realidad.

b) Competencia plurilingüe (CP)

Esta competencia se fomenta a través del contacto con otras lenguas y culturas, y promueve actitudes de respeto y curiosidad.

En la programación se trabaja en:

- Actividades relacionadas con la diversidad cultural (Un mundo de colores).
- Uso de canciones, palabras o expresiones en otras lenguas en contextos significativos.

Se trabaja la diversidad lingüística desde un enfoque lúdico y natural.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

Esta competencia se desarrolla con la exploración, la experimentación y la resolución de situaciones relacionadas con el entorno.

En esta programación se trabaja en:

- Observación de fenómenos naturales (El árbol que cambia de traje, Los secretos del cielo).
- Experimentación científica (¿Qué hay ahí abajo?).
- Clasificación, seriación y relación de elementos (El mercado de los sentidos, Detectives de huellas).

Esto permite que los alumnos trabajen el pensamiento lógico y científico de forma significativa.

d) Competencia digital (CD)

Esta competencia se desarrolla mediante el uso de recursos digitales como herramientas de aprendizaje.

En la programación se trabaja en:

- Visualización de vídeos o imágenes relacionadas con los contenidos (planetas, animales, fenómenos naturales).
- Uso puntual de recursos digitales para investigar o reforzar aprendizajes.

Se realiza de manera supervisada, adaptada a la edad y con un enfoque educativo.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

Esta competencia se desarrolla en situaciones que conllevan interacción social, autonomía y reflexión sobre el aprendizaje.

En la programación se trabaja en:

- Trabajo cooperativo en actividades grupales (huerto, mercado, experimentos).
- Participación en retos y resolución de problemas.
- Desarrollo de la autonomía en tareas cotidianas.

Los alumnos aprenden a aprender a través de la experiencia, el error y la reflexión.

f) Competencia ciudadana (CC)

Esta competencia se desarrolla a través de la convivencia, el respeto y la vida social.

En esta programación se trabaja en:

- Aprendizaje de normas de convivencia (A toda marcha... ¡con cuidado!).
- Cuidado del entorno (Pequeños guardianes del planeta).
- Participación en actividades grupales y respeto por los demás.

De esta manera se favorece la construcción de una ciudadanía responsable desde que son pequeños.

g) Competencia emprendedora (CE)

Esta competencia se desarrolla con la iniciativa, la creatividad y la capacidad de llevar a cabo ideas.

En la programación se trabaja en:

- La creación de inventos (La pócima de la imaginación).
- Organización de espacios como el mercado o la exposición artística.
- Resolución de retos planteados en las situaciones de aprendizaje.

Los alumnos desarrollan la capacidad de imaginar, crear y tomar decisiones.

h) Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Esta competencia se desarrolla a través de la exploración, comprensión y creación de manifestaciones culturales y artísticas.

En esta programación se trabaja en:

- Actividades artísticas (Ojos que ven con arte).
- Conocimiento de diferentes culturas (Un mundo de colores).
- Expresión creativa a través de cuentos, dramatizaciones y producciones plásticas.

Ayuda a potenciar la estética visual y la creatividad del alumnado.

COMPETENCIAS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1.CCL	■						■	■				■	■		
2.CP		■													
3.STEM			■			■	■	■	■			■			
4.CD					■	■	■	■				■			
5.CPSAA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

6.CC	■	■	□	■	■	■	■	□	■	□	□	□	□	□	□
7.CE	□	■	□	□	□	□	□	□	■	■	■	□	■	□	■
8.CCEC	□	■	□	□	□	□	□	□	■	□	□	□	■	□	□

5.2. Competencias específicas

Las competencias específicas de esta programación didáctica se han elaborado a partir de las establecidas en el Real Decreto 95/2022 y se han adaptado al contexto del aula y a la metodología basada en el aprendizaje a través del entorno y situaciones de aprendizaje.

Las competencias específicas están codificadas (A1, A2 y A3) para hacer más sencilla su organización y la relación con las situaciones de aprendizaje.

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
CEA1.Participar activamente en las propuestas de aula, mostrando interés, iniciativa y disfrute por el aprendizaje, desarrollando actitudes positivas hacia la actividad escolar.
CEA2.Desarrollar una imagen ajustada y positiva de sí mismo, reconociendo sus capacidades y limitaciones a través de la experiencia y la interacción con el entorno.
CEA3.Adquirir progresivamente hábitos de autonomía en actividades relacionadas con el cuidado personal, el entorno y los materiales, favoreciendo la responsabilidad y la iniciativa personal.
CEA4.Regular el comportamiento en situaciones de juego y aprendizaje, respetando normas básicas de convivencia y desarrollando habilidades de autorregulación.
CEA5.Establecer relaciones positivas con los demás, desarrollando habilidades sociales como la cooperación, el respeto y la empatía en diferentes contextos de interacción.

ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO
CEB1.Observar, explorar y manipular elementos del entorno cercano, mostrando curiosidad e interés por su conocimiento, a través de experiencias directas y significativas.
CEB2.Identificar características de los elementos naturales y sociales del entorno, estableciendo relaciones sencillas entre ellos y comprendiendo su utilidad en la vida cotidiana.

CEB3. Comprender fenómenos naturales básicos mediante la observación directa y la experimentación, desarrollando actitudes de indagación y descubrimiento.

CEB4. Iniciarse en el pensamiento científico a través de la formulación de hipótesis, la experimentación y la obtención de conclusiones sencillas en situaciones de aprendizaje contextualizadas.

CEB5. Reconocer la influencia del entorno en la vida cotidiana, valorando la importancia de su cuidado, respeto y conservación.

ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

CEC1. Expresar ideas, emociones y experiencias a través del lenguaje oral en diferentes contextos, participando activamente en situaciones comunicativas significativas.

CEC2. Comprender mensajes orales y participar en intercambios comunicativos de forma adecuada, desarrollando habilidades de escucha, comprensión y expresión.

CEC3. Utilizar diferentes lenguajes (plástico, corporal y musical) para representar la realidad y expresar ideas, emociones y vivencias de manera creativa.

CEC4. Crear producciones propias (cuentos, representaciones, composiciones artísticas) a partir de la imaginación, la experiencia y la interacción con el entorno.

CEC5. Interpretar y utilizar distintos tipos de representaciones (imágenes, símbolos y producciones artísticas), desarrollando la capacidad de comprensión y expresión de la realidad.

6. CONTENIDOS

Los contenidos han sido elaborados a partir de la normativa vigente, del Real Decreto 95/2022 y del Decreto 36/2022, que se establecen en la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. Estos han sido seleccionados, organizados y adaptados al contexto de la programación didáctica. También se han tenido en cuenta las características de los alumnos, la metodología y las situaciones de aprendizaje. Los contenidos están codificados (A1, A2 y A3) para hacer más sencilla su organización y la relación con las situaciones de aprendizaje.

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
Bloque A: El cuerpo y el control del mismo
A1-CBA1.Reconocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción en situaciones de exploración del entorno cercano, como salidas al barrio, actividades al aire libre y experiencias experimentales.
A1-CBA2.Identificación y toma de conciencia de sensaciones corporales a través de experiencias sensoriales vinculadas al entorno, especialmente en propuestas como “El mercado de los sentidos”.
A1-CBA3.Desarrollo de la coordinación, el equilibrio y el control corporal mediante actividades manipulativas, experimentales y de movimiento en contextos significativos.
A1-CBA4.Utilización del cuerpo como medio para interactuar con el entorno, investigar, explorar y construir aprendizajes a partir de la experiencia directa.
Bloque B: Desarrollo y emociones
A1-CBB1.Identificación y expresión de emociones en situaciones de aprendizaje significativas vinculadas a la exploración, el descubrimiento, la sorpresa y la experimentación en el entorno.
A1-CBB2.Desarrollo de una autoestima positiva a través de la participación en retos, actividades creativas y experiencias de éxito, especialmente en propuestas como “La pócima de la imaginación” y “La fábrica de cuentos”.
A1-CBB3.Reconocimiento de emociones propias y ajenas en situaciones de convivencia, favoreciendo la empatía, el respeto y la comprensión hacia los demás.

A1-CBB4. Expresión de sentimientos y vivencias a través de diferentes lenguajes (oral, artístico y corporal), en contextos comunicativos y creativos.

Bloque C: Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno

A1-CBC1. Adquisición de hábitos relacionados con la alimentación saludable, comprendiendo el origen de los alimentos y su relación con el bienestar, a través de experiencias como “Del mercado al plato”.

A1-CBC2. Participación activa en el cuidado de plantas y seres vivos, desarrollando actitudes de responsabilidad y respeto hacia la naturaleza en propuestas como “Manos en la tierra” y “Detectives de huellas”

A1-CBC3. Desarrollo de actitudes de respeto, cuidado y conservación del entorno natural, favoreciendo la conciencia ambiental mediante experiencias como “Pequeños guardianes del planeta”.

A1-CBC4. Interiorización de rutinas de higiene, orden y bienestar en la vida cotidiana, promoviendo la autonomía y el cuidado personal.

Bloque D: Interacción social y convivencia

A1-CBD1. Participación en actividades grupales y cooperativas, favoreciendo la interacción con los demás en contextos de aprendizaje significativos.

A1-CBD2. Desarrollo de habilidades sociales como el respeto, la empatía, la ayuda y la colaboración en situaciones de convivencia en el aula y en el entorno cercano.

A1-CBD3. Interiorización de normas básicas de convivencia y seguridad, especialmente a través de propuestas como “A toda marcha... ¡con cuidado!”, favoreciendo la responsabilidad y el comportamiento adecuado.

A1-CBD4. Resolución de conflictos mediante el diálogo y la mediación, desarrollando estrategias de comunicación y regulación emocional.

ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

Bloque A: El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.

A2-CBA1. Observación y exploración del entorno cercano, identificando espacios, servicios y elementos del barrio a través de experiencias directas, como la propuesta “Mi barrio tiene vida”.

A2-CBA2. Identificación y comprensión de elementos del entorno social, como profesiones, normas, espacios y sus funciones en la vida cotidiana.

A2-CBA3.Manipulación y exploración de materiales diversos en contextos de aprendizaje activos, favoreciendo la experimentación y el descubrimiento.

A2-CBA4.Reconocimiento de características básicas de objetos y elementos, estableciendo relaciones sencillas a partir de la observación y la experiencia.

Bloque B: Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

A2-CBB1.Utilización de la experimentación como herramienta de aprendizaje, promoviendo la exploración, la creatividad y la construcción de conocimientos significativos.

A2-CBB2.Desarrollo de la curiosidad y el interés por descubrir la realidad que rodea al alumnado, favoreciendo la actitud de indagación y exploración.

A2-CBB3.Realización de experimentos sencillos relacionados con fenómenos naturales, a través de propuestas como “Los secretos del cielo” y “¿Qué hay ahí abajo?”.

A2-CBB4.Formulación de hipótesis y observación de resultados en experiencias manipulativas, iniciándose en el pensamiento científico.

Bloque C: Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

A2-CBC1.Observación de los cambios que se producen en la naturaleza, como las estaciones del año o el crecimiento de las plantas, a través de experiencias como “El árbol que cambia de traje”.

A2-CBC2.Desarrollo de actitudes de respeto, cuidado y valoración hacia el medio natural, fomentando la conciencia ambiental desde edades tempranas.

A2-CBC3.Conocimiento de fenómenos naturales básicos, como la lluvia, el ciclo del agua, los volcanes, las capas de la Tierra o el sistema solar, mediante experiencias manipulativas y de indagación.

A2-CBC4.Identificación de características de los animales, como sus huellas, pelaje o hábitat, a través de la observación y la exploración en actividades como “Detectives de huellas”.

A2-CBC5.Comprensión del proceso de crecimiento de las plantas mediante la experimentación directa y el cuidado del huerto en propuestas como “Manos en la tierra”.

ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Bloque A: Intención e interacción comunicativa
A3-CBA1.Participación en intercambios comunicativos en diferentes situaciones de aprendizaje, favoreciendo la interacción y la expresión en contextos significativos.
A3-CBA2.Uso del lenguaje oral para expresar ideas, emociones y experiencias, especialmente a partir de vivencias relacionadas con el entorno y las situaciones de aprendizaje.
A3-CBA3.Desarrollo de la escucha activa y el respeto por los turnos de palabra en interacciones grupales, promoviendo una comunicación adecuada y respetuosa.
Bloque B: Diversidad lingüística y cultural
A3-CBB1.Uso de palabras y expresiones en diferentes lenguas en contextos comunicativos significativos, favoreciendo la curiosidad y el interés por otras formas de comunicación.
A3-CBB2.Desarrollo de actitudes de respeto, aceptación y valoración hacia otras culturas, promoviendo la convivencia y la interculturalidad en el aula.
A3-CBB3.Valoración de la diversidad lingüística y cultural a través de experiencias significativas, especialmente en propuestas como “Un mundo de colores”.
Bloque C: Comunicación verbal oral. Compresión- expresión - diálogo
A3-CBC1.Desarrollo del lenguaje oral como principal herramienta de comunicación, favoreciendo la expresión y la interacción en diferentes contextos.
A3-CBC2.Comprensión de mensajes en diversas situaciones comunicativas, desarrollando habilidades de escucha, interpretación y respuesta.
A3-CBC3.Expresión de ideas, vivencias y aprendizajes vinculados al entorno y a las experiencias del alumnado, favoreciendo la construcción de significado.
A3-CBC4.Participación en asambleas, debates y exposiciones orales, promoviendo la comunicación activa, el respeto por los turnos de palabra y la interacción grupal.
Bloque D: Aproximación al lenguaje escrito
A3-CBD1.Iniciación en la interpretación de símbolos, imágenes y palabras, desarrollando la comprensión de diferentes formas de representación escrita.
A3-CBD2.Interés por los textos escritos presentes en el entorno cercano, como carteles, cuentos o señales, reconociendo su función comunicativa en la vida cotidiana

A3-CBD3.Producción de mensajes sencillos con intención comunicativa, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones significativas.

Bloque E: Aproximación a la educación literaria

A3-CBE1.Escucha activa y comprensión de cuentos y relatos en diferentes contextos, favoreciendo el interés por la narración y la interpretación de historias.

A3-CBE2.Creación de historias propias a partir de la imaginación, la experiencia y el entorno, especialmente en propuestas como “La fábrica de cuentos”.

A3-CBE3.Desarrollo del gusto por la lectura y la narración, fomentando el interés por los textos literarios desde edades tempranas.

A3-CBE4.Participación en actividades literarias, como la narración, dramatización y representación de historias, promoviendo la creatividad y la expresión.

Bloque F: Lenguaje y expresión musical

A3-CBF1.Exploración de sonidos y ritmos a través de la experimentación con el propio cuerpo, objetos y elementos del entorno cercano.

A3-CBF2.Participación activa en canciones, juegos y actividades musicales, favoreciendo la expresión y la coordinación.

A3-CBF3.Utilización de la música como medio de expresión de emociones, ideas y vivencias en diferentes contextos de aprendizaje.

Bloque G: Expresión plástica y artística

A3-CBG1.Exploración y utilización de diferentes materiales, técnicas y herramientas plásticas (pintura, collage, modelado, dibujo) para expresar ideas, emociones y vivencias.

A3-CBG2.Utilización del lenguaje plástico como medio de comunicación y expresión personal en diferentes situaciones de aprendizaje.

A3-CBG3.Creación de producciones propias inspiradas en experiencias del entorno, especialmente en propuestas como “Ojos que ven con arte” y “Un mundo de colores”.

A3-CBG4.Interpretación de imágenes y producciones visuales, expresando lo que representan y las sensaciones o significados que transmiten.

A3-CBG5.Desarrollo de la creatividad mediante la experimentación con colores, formas, texturas y composiciones en contextos de aprendizaje activos.

A3-CBG6.Representación del entorno cercano a través de producciones artísticas, como paisajes, objetos o experiencias significativas del alumnado.

Bloque H: Lenguaje y expresión corporal

A3-CBH1.Expresión de ideas, emociones y vivencias a través del cuerpo, utilizando el movimiento como medio de comunicación en diferentes contextos.

A3-CBH2.Dramatización de situaciones y experiencias, especialmente en propuestas como “La máquina del tiempo”, favoreciendo la imaginación y la representación simbólica.

A3-CBH3.Utilización del movimiento y la expresión corporal como formas de comunicación, desarrollando la creatividad y la interacción con los demás.

Bloque I: Iniciación a la lectoescritura

A3-CBI1.Reconocimiento de letras, símbolos y palabras presentes en el entorno cercano, comprendiendo su función comunicativa en la vida cotidiana.

A3-CBI2.Asociación entre imagen y palabra, favoreciendo la comprensión del lenguaje escrito a través de experiencias significativas.

A3-CBI3.Desarrollo de la conciencia fonológica inicial mediante juegos, actividades orales y propuestas lúdicas relacionadas con los sonidos del lenguaje.

Bloque J: Lengua extranjera

A3-CBJ1.Contacto con una lengua extranjera a través de canciones, juegos y rutinas diarias, favoreciendo una aproximación lúdica y natural al aprendizaje.

A3-CBJ2.Participación en actividades lúdicas en lengua extranjera, promoviendo la interacción y la comunicación en situaciones de aprendizaje motivadoras.

A3-CBJ3.Comprensión de palabras y expresiones básicas en otra lengua en contextos significativos, desarrollando la escucha y la familiarización con nuevos sonidos.

6.1. Temporalización

1 TRIMESTRE:	1. Mi barrio tiene vida 15 DE SEPTIEMBRE - 3 DE OCTUBRE
	2. Un mundo de colores 6 DE OCTUBRE - 20 DE OCTUBRE
	3. El árbol que cambia de traje 23 DE OCTUBRE - 7 DE NOVIEMBRE
	4. Manos en la tierra 11 DE NOVIEMBRE - 26 DE NOVIEMBRE
	5. A toda marcha... ¡con cuidado! 1 DE DICIEMBRE - 15 DE DICIEMBRE

2 TRIMESTRE:	6. Pequeños guardianes del planeta 12 DE ENERO - 23 DE ENERO
	7. Detectives de huellas 27 DE ENERO - 9 DE FEBRERO
	8. Los secretos del cielo 11 DE FEBRERO - 27 DE FEBRERO
	9. El mercado de los sentidos 2 DE MARZO - 11 DE MARZO
	10. Ojos que ven con arte 13 DE MARZO - 27 DE MARZO

3 TRIMESTRE:	11. Del mercado al plato 10 DE ABRIL - 24 DE ABRIL
	12. ¿Qué hay ahí abajo? 28 DE ABRIL - 12 DE MAYO
	13. La fábrica de cuentos 15 DE MAYO - 22 DE MAYO
	14. La máquina del tiempo 25 DE MAYO - 5 DE JUNIO
	15. La pócima de la imaginación 8 DE JUNIO - 15 DE JUNIO

6.2. Situaciones de aprendizajes

Situación de aprendizaje 1: MI BARRIO TIENE VIDA		
PRIMER TRIMESTRE	Duración: 15 DE SEPTIEMBRE - 3 DE OCTUBRE	Número de sesiones: 5
<p><u>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</u></p> <p>La situación comienza con una dinámica motivadora en la asamblea, donde el docente cuenta que ha llegado a clase una carta enviada por un niño llamado Marco que no conoce el barrio y necesita ayuda para comprender cómo es, qué elementos lo componen y qué personas participan. A partir de este desafío, se genera un diálogo en el que los alumnos comparten sus conocimientos, experiencias y vivencias relacionadas con su barrio. Este procedimiento se denomina lluvia de ideas las cuales se recogen en un mural, organizado en torno a las preguntas: ¿Qué sabemos? y ¿Qué queremos saber?</p> <p>A continuación, se plantea el reto principal de la situación: tienen que convertirse en “reporteros del barrio”, con la finalidad de investigar, explorar y recopilar información que les permita explicarle a Marco cómo es su entorno.</p> <p>Durante esta situación los alumnos participarán en diferentes experiencias de aprendizaje, entre ellas están: la exploración del entorno cercano mediante la observación de espacios del barrio, actividades de orientación y representación espacial y visitas a servicios del entorno como el parque de bomberos.</p> <p>Como proyecto final después de haber enriquecido sus conocimientos desarrollarán “Nuestro barrio en el aula”, una recreación del barrio en el aula a través del juego simbólico y la construcción.</p>		
<p><u>JUSTIFICACIÓN</u></p> <p>La situación de aprendizaje “Mi barrio tiene vida” dentro de esta programación didáctica trabaja en la necesidad de partir de un entorno cercano, conocido y significativo para el alumnado y esto favorece el aprendizaje contextualizado y con sentido.</p>		
Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE

OP1, OP5, OP9, OP15	Observar, explorar y conocer el entorno cercano del alumnado, identificando los elementos más significativos del barrio. Expresar oralmente ideas, vivencias y descubrimientos sobre el barrio, participando en propuestas grupales y cooperativas.	OE2, OE6					
Contenidos							
Área 1: Crecimiento en Armonía.							
A1-CBD1, A1-CBD2, A1-CBD3							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBA1, A2-CBA2, A2-CBA3, A2-CBA4							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBA3, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBC4, A3-CBD1, A3-CBD2, A3-CBD3, A3-CBG6							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS	Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación			
ÁREA 1:	CEA1, CEA4, CEA5		CEA1.1, CEA5.1	Observación directa.			
ÁREA 2:	CEB1, CEB2, CEB5		CEB1.1, CEB2.1,	Lista de control.			
ÁREA 3:	CEC1, CEC2, CEC5		CEC1.1, CEC5.1	Producción. Diario de aula.			
<u>Contenidos transversales</u> Educación emocional. Educación para la ciudadanía.							

Educación ambiental (cuidado del barrio).
Interculturalidad e inclusión.

Situación de aprendizaje 2: UN MUNDO DE COLORES

PRIMER
TRIMESTRE

Duración: 6 DE OCTUBRE - 20
DE OCTUBRE

Número de
sesiones:5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La propuesta comienza con un elemento sorpresa en el aula: la aparición de una maleta misteriosa. A partir de esta situación inicial, el docente crea un clima de curiosidad y expectación que favorece la implicación y motivación del alumnado. En el interior de la maleta se encuentran diferentes objetos (postales, abanicos, máscara, palillos, especias, entre otros). Estos objetivos vienen acompañados de una carta enviada por un personaje ficticio, "Cultureto", quien solicita la ayuda de los alumnos para reconstruir su mapa de viaje.

A partir de este reto, los alumnos se convierten en "exploradores", participando activamente identificando pistas relacionadas con distintos países y culturas. Los objetos que se van presentando asociados a colores y elementos culturales, hacen que los alumnos comiencen a cuestionarse y formulan hipótesis, establecen relaciones y comparten conocimientos previos.

A continuación, hacen una salida al entorno cercano, un paseo guiado por el barrio, buscan pistas previamente colocadas que les permiten avanzar resolviendo el reto. Esta actividad favorece el aprendizaje experiencial y el contacto directo con el entorno, y refuerza la motivación y el interés por la actividad. En la vuelta al aula se realiza una puesta en común con la información recogida, donde el alumnado organiza las pistas, relaciona los objetos con los países correspondientes y reconstruye el mapa de Cultureto.

Durante la propuesta habrá visita de los familiares, expondrán sus costumbres, indagarán en las culturas con juegos...

El proyecto final será una merienda donde las familias traerán al aula sus comidas tradicionales y contarán su historia, dándole visibilidad a las diferentes culturas que hay integradas en el aula.

JUSTIFICACIÓN

La situación se plantea como una propuesta globalizada la cual introduce a los alumnos en el conocimiento de la diversidad cultural a través de una experiencia motivadora y significativa basada en el juego, la exploración y el descubrimiento.

Después de la primera situación centrada en el entorno cercano (“Mi barrio tiene vida”), esta propuesta es un avance hacia la comprensión de contextos culturales diferentes, y favorece la apertura hacia el mundo y el desarrollo de actitudes de respeto, empatía y valoración de la diversidad.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP2, OP10, OP14, OP15	<p>Descubrir la diversidad cultural a través de objetos, colores y tradiciones de diferentes países.</p> <p>Relacionar elementos culturales con distintos lugares del mundo mediante la exploración y el juego.</p>	OE5, OE6, OE8

Contenidos

Área 1: Crecimiento en Armonía.

A1-CBD1, A1-CBD2

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

A2-CBA1, A2-CBA2, A2-CBA3

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad

A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBA3, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBB1, A3-CBB2, A3-CBB3

A3-CBG1, A3-CBG3, A3-CBG5

Competencias Clave

CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS		Competencias específicas		Criterios de evaluación			Instrumento de evaluación.
ÁREA 1:		CEA1, CEA5		CEA1.1, CEA5.3			Observación directa.
ÁREA 2:		CEB1, CEB2		CEB1.1			Lista de control.

ÁREA 3:	CEC1, CEC2, CEC3, CEC4	CEC1.1, CEC3.1	Rúbrica sencilla.
<u>Contenidos transversales</u> Educación en valores: respeto por la diversidad cultural. Educación emocional (motivación, curiosidad, cooperación).			

Situación de aprendizaje 3: EL ÁRBOL QUE CAMBIA DE TRAJE		
PRIMER TRIMESTRE	Duración: 24 DE OCTUBRE - 7 DE NOVIEMBRE	Número de sesiones: 5
<u>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</u> La actividad comienza con un elemento motivador en el aula: aparece un árbol (imagen, maqueta o elemento real) que “ha perdido su traje” y necesita la ayuda de los alumnos para descubrir por qué cambia su aspecto. A partir de esta situación, se abre un diálogo en asamblea y los alumnos comparten sus conocimientos sobre las estaciones, los cambios en los árboles y los fenómenos naturales. A lo largo de las sesiones, realizan diferentes actividades en las que se trabaja la observación directa del entorno, la recogida de elementos naturales (hojas, ramas, flores), la experimentación y la representación de los cambios de estación. Estas actividades ayudan a que los alumnos comprendan cómo cambia el entorno natural en función de la estación del año. El proyecto final es la creación de un árbol de las estaciones (mural o maqueta), donde los alumnos representarán los cambios del árbol en otoño, invierno, primavera y verano, apoyándose en lo que han aprendido.		
<u>JUSTIFICACIÓN</u> La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de exploración del entorno natural centrada en la observación de los cambios que se producen en la naturaleza a lo largo del año, concretamente en las estaciones. Esta propuesta permite trabajar contenidos relacionados con los cambios en la naturaleza de forma significativa y experiencial y favorece el desarrollo del pensamiento científico a través de la observación, la experimentación y la formulación de hipótesis.		
Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE

OP3, OP8, OP9	Observar los cambios del entorno natural a lo largo de las estaciones. Identificar características de cada estación a través de la exploración.	OE2, OE7, OE8					
Contenidos							
Área 1: Crecimiento en Armonía.							
A1-CBA1							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBC1, A2-CBC3, A2-CBB1, A2-CBB2							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBG1, A3-CBG5, A3-CBG6							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS	Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación			
ÁREA 1:	CEA1		CEA1.1	Observación directa.			
ÁREA 2:	CEB1, CEB3, CEB4		CEB3.1, CEB3.2, CEB4.1	Lista de control. Observación.			
ÁREA 3:	CEC1, CEC3, CEC5		CEC3.2	Rúbrica. Portfolio.			
<u>Contenidos transversales</u> Educación ambiental. Educación en valores (respeto por la naturaleza). Educación emocional (curiosidad, motivación). Trabajo cooperativo.							

Situación de aprendizaje 4: MANOS EN LA TIERRA

PRIMER TRIMESTRE	Duración: 11 DE NOVIEMBRE - 26 DE NOVIEMBRE	Número de sesiones: 5
------------------	---	-----------------------

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación comienza de camino al aula a la vuelta del recreo, el docente señalará una maceta con una planta marchita acompañada de un mensaje de “Plantín”, quien pide la ayuda del alumnado para descubrir qué necesita para crecer sano y fuerte. A partir de ahí se plantea una cuestión ¿Cómo podremos ayudarla, a ella y a sus amigas?

A partir de este reto, los alumnos se convierten en “cuidadores de plantas” y participan en diferentes actividades de observación, manipulación y experimentación. Durante las sesiones, los alumnos trabajarán qué necesitan las plantas para vivir (agua, luz, tierra), realizan plantaciones, riegan, observan cambios, registran el proceso de crecimiento y realizan una visita al Parque de la Vega Clara donde cogerán ideas para su proyecto final.

El proyecto final es la elaboración de un pequeño huerto esto permitirá a los alumnos observar el crecimiento de sus propias plantas, integrando así los aprendizajes adquiridos.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una experiencia de descubrimiento del medio natural centrada en el conocimiento de las plantas, su crecimiento y los elementos necesarios para su desarrollo.

Esta propuesta permite trabajar contenidos relacionados con los procesos naturales desde un enfoque activo y manipulativo esto ayuda a la comprensión de conceptos como la germinación o el cuidado de los seres vivos. A través de la experimentación, los alumnos desarrollan el pensamiento científico, formulando hipótesis, observando cambios y sacando conclusiones sencillas.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP3, OP4, OP6, OP11	Comprender qué necesitan las plantas para crecer. Observar el proceso de crecimiento de las plantas.	OE2, OE3, OE8

Contenidos							
Área 1: Crecimiento en Armonía.							
A1-CBC2, A1-CBC3							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBC5, A2CBB1, A2CBB2, A2-CBB4							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS	Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación		
ÁREA 1:	CEA1, CEA3		CEA3.1, CEA3.2		Observación directa.		
ÁREA 2:	CEB1, CEB3, CEB4, CEB5		CEB3.2, CEB4.2, CEB5.1		Lista de control.		
ÁREA 3:	CEC1, CEC3		CEC1.1		Diario de aula. Producciones.		
<u>Contenidos transversales</u> Educación ambiental. Educación en valores (responsabilidad y cuidado). Educación emocional (curiosidad, motivación). Trabajo cooperativo.							

Situación de aprendizaje 5: A TODA MARCHA... ¡CON CUIDADO!		
PRIMER TRIMESTRE	Duración: 1 DE DICIEMBRE AL 15 DE DICIEMBRE	Número de sesiones: 5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación comienza con un reto en el aula: llega un mensaje de un policía del barrio acompañado de imágenes que muestran situaciones de desorden en las calles (peatones cruzando incorrectamente, ausencia de señales, coches mal situados). A partir de esta situación, se reflexiona sobre lo que ocurre y comparten sus conocimientos sobre las normas de circulación.

En este punto se les nombra “agentes de seguridad”, y su misión será aprender las normas básicas de tráfico para poder ayudar a organizar el barrio y garantizar la seguridad de todos.

A lo largo de las sesiones, los alumnos participan en diferentes actividades con la observación, el juego simbólico y la experimentación. Se trabajan las señales de tráfico, el uso correcto del paso de peatones, los comportamientos adecuados como peatones y el papel de los agentes de seguridad.

El proyecto final es la creación de un circuito vial en el aula o en el patio (depende de la disponibilidad por el tamaño) donde los alumnos representan situaciones reales y asumen distintos roles (peatones, conductores, policía).

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta orientada al conocimiento de las normas básicas de educación vial, partiendo del entorno cercano del alumnado.

Esto permite trabajar contenidos relacionados con la convivencia y la seguridad desde un enfoque práctico y significativo. Se trabajan las normas esenciales para la vida cotidiana a través del juego, la observación y la experimentación. La finalidad es que los alumnos interioricen hábitos responsables y desarrollen actitudes de respeto hacia las normas y hacia los demás.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP5, OP1, OP15	Conocer normas básicas de seguridad vial. Identificar señales de tráfico sencillas. Desarrollar actitudes de respeto hacia las normas.	OE4, OE5, OE6

Contenidos							
Área 1: Crecimiento en Armonía.							
A1-CBD1, A1-CBD2, A1-CBD3							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBA2							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBA3, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBD2							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS	Competencias específicas			Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación	
ÁREA 1:	CEA1, CEA4, CEA5			CEA4.1, CEA4.2, CEA5.1.		Observación.	
ÁREA 2:	CEB2, CEB5			CEB2.2		Lista de control.	
ÁREA 3:	CEC1, CEC2, CEC3			CEC1.2		Rúbrica. Observación.	
<u>Contenidos transversales</u> Educación vial. Educación para la convivencia. Educación en valores (respeto y responsabilidad). Educación para la ciudadanía.							

Situación de aprendizaje 6: PEQUEÑOS GUARDIANES DEL PLANETA		
SEGUNDO TRIMESTRE	Duración: 12 DE ENERO - 23 DE ENERO	Número de sesiones: 5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La actividad comienza con un telescopio en medio del aula, el docente motiva a los alumnos a mirar por él (previamente el docente ha colocado por el techo de la clase planetas, estrellas y un astronauta). El objetivo es que busquen los objetos y los apunten en la pizarra. A partir de este reto, se crea un diálogo en asamblea donde los alumnos comparten sus ideas sobre el espacio, los planetas y la Tierra.

A partir de ahí los alumnos se convierten en “exploradores espaciales”, y participan en actividades de investigación, observación y experimentación en las que descubren que la Tierra forma parte del sistema solar y reflexionan sobre la necesidad de cuidarla.

En el desarrollo de las sesiones se trabajan propuestas manipulativas, visuales y cooperativas que permiten conocer los planetas, sus características básicas y la posición de la Tierra dentro del sistema solar. A la vez, se trabajan hábitos de cuidado del entorno y se fomentan actitudes responsables y sostenibles.

El proyecto final es hacer un mural del sistema solar y la crear un compromiso grupal como “guardianes del planeta” (con un certificado que firmaran personalmente), donde los alumnos establecen normas para cuidar la Tierra en su vida cotidiana.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de descubrimiento del entorno global, en la que el alumnado se adentra en el conocimiento del sistema solar, el planeta Tierra y en la importancia de su cuidado.

Esta propuesta beneficia el desarrollo del pensamiento científico a través de la observación, la exploración y la formulación de ideas sobre el universo. Además, promueve actitudes de respeto, cuidado y responsabilidad hacia el medio ambiente, que son aspectos fundamentales en la etapa de Educación Infantil.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP6, OP4, OP9	Conocer el sistema solar y el planeta Tierra. Comprender la importancia de cuidar el medio ambiente.	OE2, OE8, OE5

Contenidos

Área 1: Crecimiento en Armonía.

A1-CBC3							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBC3, A2-CBB1, A2-CBB2							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBG1, A3-CBG5							
Competencias Clave							
CCL	CP	CD	STEM	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS		Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación	
ÁREA 1:		CEA1, CEA5		CEA5.3		Observación.	
ÁREA 2:		CEB1, CEB3, CEB5		CEB3.1, CEB5.1, CEB5.2		Lista de control.	
ÁREA 3:		CEC1, CEC3, CEC5		CEC1.1		Rúbrica. Autoevaluación.	
<u>Contenidos transversales</u> Educación ambiental. Educación en valores. Trabajo cooperativo.							

Situación de aprendizaje 7: DETECTIVES DE HUELLAS		
SEGUNDO TRIMESTRE	Duración: 27 DE ENERO - 9 DE FEBRERO	Número de sesiones: 5
<u>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</u> La situación comienza con una situación motivadora en el aula, donde la docente presenta unas huellas misteriosas encontradas en el camino al colegio, despertando la curiosidad de los alumnos. A partir de este planteamiento, los alumnos se convierten en “detectives”, generando hipótesis sobre el origen de las huellas y crean un plan de investigación.		

En una primera fase, hacen sus propias herramientas de exploración (lupas) y realizan una salida al Parque de la Vega Clara, donde observan, identifican y recogen pruebas con fotografías de huellas que hayan encontrado. Cuando vuelven al aula analizan las pruebas que han recogido para relacionarlas con diferentes animales.

En las siguientes sesiones, se desarrollan actividades: por rincones con la exploración sensorial de pelajes, creación de huellas mediante materiales manipulativos, y construcción de refugios para animales. Por otro lado, visitarán un centro de recuperación animal.

El proyecto final es la visita de un veterinario al aula acercando al alumnado a la realidad del cuidado animal.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de investigación en la que el alumnado se acerca al conocimiento de los animales a través de la observación de sus rastros en el entorno cercano.

A partir de una propuesta basada en la investigación, los alumnos exploran su entorno cercano, formulan hipótesis, observan y establecen relaciones. Este enfoque ayuda al desarrollo de habilidades de indagación, análisis y descubrimiento.

El proyecto trabaja actitudes de respeto y cuidado hacia los animales y promueve la conciencia sobre lo importante que es proteger el entorno natural y los seres vivos, sobre todo con experiencias reales como la visita a un centro de recuperación de animales y el contacto con un profesional veterinario.

Desde el punto de vista metodológico, se basa en el aprendizaje experiencial y el constructivismo, donde los alumnos aprenden manipulando, observando e interactuando con el entorno. Además, se integran estrategias como el aprendizaje por rincones, la experimentación y el trabajo cooperativo que son fundamentales en la etapa de Educación Infantil.

Esta situación se integra con la metodología del TFG, ya que se utiliza el entorno como eje principal del aprendizaje y se promueve la curiosidad, la investigación y el contacto con la realidad.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP7, OP4, OP9	Identificar animales a partir de sus huellas y características.	OE2, OE8, OE5

	Desarrollar habilidades de observación, investigación y análisis.						
	Fomentar el respeto y cuidado hacia los animales.						
Contenidos							
Área 1: Crecimiento en Armonía.							
A1-CBC2, A1-CBC3, A1-CBD1, A1-CBD2							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBA3, A2-CBB1, A2-CBB2, A2-CBB4, A2-CBC4							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBE1, A3-CBG1							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS	Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación		
ÁREA 1:	CEA1, CEA3, CEA5		CEA1.1, CEA5.1		Observación.		
ÁREA 2:	CEB1, CEB3, CEB4, CEB5		CEB1.1, CEB4.1, CEB4.2		Lista de control. Rúbrica.		
ÁREA 3:	CEC1, CEC2, CEC3, CEC4		CEC1.1, CEC4.1		Diario de aula. Producciones.		
<u>Contenidos transversales</u> Educación ambiental. Educación en valores (respeto hacia los animales). Desarrollo de la curiosidad científica. Trabajo cooperativo.							

Situación de aprendizaje 8: LOS SECRETOS DEL CIELO

SEGUNDO TRIMESTRE

Duración: 11 DE FEBRERO -
27 DE FEBRERO

Número de
sesiones: 5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación es reto motivador y se presenta en el aula, el docente enseña un recipiente con agua donde ha intentado “guardar un trocito de cielo”. A partir de esta situación, se les plantea crear su propio cielo y comienza el diálogo en asamblea.

El alumnado se convierte en “científicos del cielo” y participa en actividades manipulativas y experimentales donde observan, formulan hipótesis y comprueban resultados. Durante las sesiones realizan pequeños experimentos para simular fenómenos naturales, como la formación de la lluvia, el movimiento del agua o la representación de eclipses.

El proyecto final es la creación de un “mini cielo experimental”, donde los alumnos representan y explican los fenómenos trabajados, consolidando así los conocimientos que han adquirido.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de exploración científica en la que los alumnos descubren diferentes fenómenos naturales relacionados con el cielo, como la lluvia, el ciclo del agua, las mareas o los eclipses. A través de la observación, la manipulación y la experimentación, los alumnos construyen su conocimiento de forma activa, formulando hipótesis y estableciendo relaciones entre causa y efecto.

Por otro lado, la propuesta facilita la comprensión de fenómenos como la lluvia o el ciclo del agua y conecta el aprendizaje con la realidad y favorece su significado.

Objetivos de la
programación

Objetivos de la unidad
didáctica

OE

OP8, OP3, OP9

Comprender fenómenos
naturales del cielo.

OE2, OE8, OE7

Desarrollar el pensamiento
científico mediante la
experimentación.

	Relacionar el cielo con lo que ocurre en la Tierra.						
Contenidos							
Área 1: Crecimiento en Armonía.							
A1-CBA4							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBB1, A2-CBB2, A2-CBB3, A2-CBB4, A2-CBC3							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
ÁREAS	Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación		
ÁREA 1:	CEA1		CEA1.1		Observación.		
ÁREA 2:	CEB1, CEB3, CEB4		CEB3.1, CEB4.2, CEB4.3		Lista de control.		
ÁREA 3:	CEC1, CEC2, CEC3		CEC1.1		Diario de aula. Producciones.		
<u>Contenidos transversales</u> Educación ambiental. Trabajo cooperativo							

Situación de aprendizaje 9: EL MERCADO DE LOS SENTIDOS		
SEGUNDO TRIMESTRE	Duración: 2 DE MARZO-11 DE MARZO	Número de sesiones: 5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación comienza cuando en el aula aparece un mercado con diferentes puestos, pero no hay indicaciones sobre cómo funcionan. El docente plantea a los alumnos que investiguen qué ocurre en cada puesto y qué parte del cuerpo se utiliza en cada uno de ellos.

A partir de esta situación, se convierten en “exploradores sensoriales”, van pasando por el recorrido y sus distintos puestos y experimentan con materiales relacionados con el olfato, el gusto, el tacto, la vista y el oído.

Durante las sesiones, los alumnos manipulan, observan, prueban, escuchan y experimentan diferentes estímulos, trabajando su percepción sensorial y ampliando su conocimiento del entorno. También se fomenta la expresión oral al describir sensaciones, comparar experiencias y compartir descubrimientos con el grupo.

El proyecto final termina con la creación de su propio “mercado de los sentidos”, donde los alumnos participan de forma activa tanto como exploradores como organizadores.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una experiencia sensorial en la que los alumnos exploran los cinco sentidos a través de la creación de un mercado en el aula.

Esta propuesta trabaja el desarrollo de la percepción sensorial que es elemento fundamental en Educación Infantil, porque a través de los sentidos los niños construyen su conocimiento sobre el entorno.

Por otro lado, la actividad ayuda al desarrollo del lenguaje oral, los alumnos expresan sensaciones, emociones y experiencias y mejoran su vocabulario.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP9, OP11, OP15	Identificar y utilizar los cinco sentidos. Desarrollar la percepción sensorial. Expresar sensaciones y experiencias.	OE1, OE6, OE8

Contenidos

Área 1: Crecimiento en Armonía.

A1-CBA2, A1-CBA4							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBA3							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBD1							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS	Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación		
ÁREA 1:	CEA1, CEA2		CEA2.3		Observación.		
ÁREA 2:	CEB1, CEB2		CEB1.2		Lista de control.		
ÁREA 3:	CEC1, CEC2, CEC3, CEC5		CEC1.1, CEC3.1, CEC5.1		Autoevaluación. Producciones.		
<u>Contenidos transversales</u> Desarrollo sensorial. Educación emocional (expresión de sensaciones). Trabajo cooperativo.							

Situación de aprendizaje 10: OJOS QUE VEN CON ARTE		
SEGUNDO TRIMESTRE	Duración: 13 DE MARZO AL 27 DE MARZO	Número de sesiones: 5
<u>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE</u> La situación comienza cuando el docente plantea a los alumnos salir fuera del aula para encontrar arte fuera de ella. A partir de esta idea, se genera un diálogo en asamblea donde los alumnos reflexionan sobre qué es el arte y dónde puede encontrarse.		

Los alumnos se convierten en “exploradores del arte”, y comienzan a observar el entorno (patio, espacios del centro o alrededores), buscando colores, formas, texturas y composiciones que puedan interpretarse como elementos artísticos.

A lo largo de las sesiones, los alumnos recogen información con la observación directa, fotografías o bocetos, y más tarde llevan estas experiencias al aula, donde reinterpretan lo observado mediante producciones plásticas propias.

El proyecto final es la creación de una exposición artística en el aula, donde los alumnos presentan sus obras inspiradas en el entorno, explicando su proceso creativo.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de exploración artística que se basa en la observación del entorno cercano, con el objetivo de que el alumnado descubra el arte en la realidad que les rodea.

A través de la exploración de espacios cercanos, los alumnos buscan elementos como colores, formas y texturas y más tarde lo convierten en producciones artísticas, desarrollando su creatividad y capacidad de expresión.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP10, OP14, OP15	Identificar elementos artísticos en el entorno. Desarrollar la creatividad y la expresión plástica. Interpretar la realidad desde una perspectiva artística.	OE6, OE8, OE1

Contenidos

Área 1: Crecimiento en Armonía.

A1-CBA4

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

A2-CBA1, A2-CBA3

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad

A3-CBG1, A3-CBG2, A3-CBG3, A3-CBG4, A3-CBG5, A3-CBG6, A3-CBA2, A3-CBC3

Competencias Clave

CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS		Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación	
ÁREA 1:		CEA1, CEA2		CEA2.1		Observación.	
ÁREA 2:		CEB1, CEB2					
ÁREA 3:		CEC1, CEC3, CEC4, CEC5		CEC3.1, CEC4.1, CEC4.2, CEC5.1		Rúbrica. Portafolio. Exposición final.	

Contenidos transversales

Educación artística.
Educación emocional.
Desarrollo de la creatividad.
Trabajo cooperativo.

Situación de aprendizaje 11: DEL MERCADO AL PLATO

TERCER TRIMESTRE	Duración: 10 DE ABRIL - 24 DE ABRIL	Número de sesiones: 6
------------------	-------------------------------------	-----------------------

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación comienza cuando el docente plantea las siguientes preguntas ¿podemos cultivar nuestros propios alimentos? ¿Creéis que sería mejor comprarlos en el supermercado?, ¿por qué?

A partir de estas preguntas, se abre un diálogo donde los alumnos reflexionan sobre el origen de los alimentos, de donde vienen, cuales son buenos o malos, cómo crecen y qué necesitan para desarrollarse.

Los alumnos se convierten en “cultivadores”, y durante las sesiones participan en actividades relacionadas con la plantación, el cuidado y la observación del pequeño huerto creado anteriormente en una anterior situación de aprendizaje. A lo largo de

las sesiones, experimentan el proceso de crecimiento de los alimentos y establecen relaciones entre el cuidado de las plantas y su consumo.

Además, se desarrollan actividades que permiten comprender el recorrido de los alimentos desde su origen hasta el plato, estas situaciones les conectan con experiencias cotidianas como es ir al mercado o la alimentación diaria.

El proyecto final es la recolección de los productos cultivados y se utilizan posteriormente para preparar una degustación de los alimentos.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de descubrimiento del proceso que siguen los alimentos desde su origen hasta su consumo y se relaciona con las experiencias previas que tienen relacionadas con el cultivo de plantas.

A través de la experimentación en el huerto, los alumnos observan el crecimiento de los alimentos y comprenden la importancia del cuidado del entorno para la obtención de recursos naturales.

También se fomentan hábitos de vida saludable, el respeto por el medio ambiente y la valoración del esfuerzo que hay para obtener los alimentos.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP11, OP6, OP9	Comprender el proceso de los alimentos desde su origen hasta su consumo. Desarrollar hábitos de vida saludable. Valorar el cuidado del entorno y la alimentación.	OE2, OE3, OE8

Contenidos

Área 1: Crecimiento en Armonía.

A1-CBC1, A1-CBC2, A1-CBC3

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

A2-CBC5, A2-CBB1, A2-CBB2

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad

A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3

Competencias Clave

CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS		Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación	
ÁREA 1:		CEA1, CEA3		CEA3.1		Observación.	
ÁREA 2:		CEB1, CEB2, CEB5		CEB2.2, CEB5.1		Lista de control.	
ÁREA 3:		CEC1, CEC3		CEC1.1, CEC3.1		Diario. Producción final.	

Contenidos transversales

Educación para la salud.

Educación ambiental.

Educación en valores (responsabilidad y esfuerzo).

Trabajo cooperativo.

Situación de aprendizaje 12: ¿QUÉ HAY AHÍ ABAJO?

TERCER TRIMESTRE

Duración: 28 DE ABRIL - 12 DE MAYO

Número de sesiones: 5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación comienza cuando el docente enseña un recipiente con tierra y plantea preguntas como ¿de dónde sale esta tierra?, ¿qué hay bajo nuestros pies? A partir de estas preguntas se crea un diálogo en asamblea donde los alumnos comparten sus ideas previas y formulan hipótesis.

A continuación, el docente realiza un experimento simulando una erupción volcánica y despierta la curiosidad del alumnado y planteando la investigación de lo que ocurre en el interior de la Tierra.

Los alumnos se convierten en “exploradores del interior de la Tierra”, y durante las sesiones trabajan en actividades de observación, manipulación y experimentación. Descubren las capas de la Tierra y comprenden fenómenos como los volcanes.

El proyecto final es la creación de un volcán, los alumnos tienen que representar las capas de la Tierra y simulan una erupción, explicando el proceso trabajado.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de exploración científica en la que los alumnos descubren qué hay bajo la superficie de la Tierra, introduciéndose en conceptos básicos como sus capas y fenómenos naturales como los volcanes.

A través de la experimentación y la manipulación, los alumnos comprenden que la Tierra no es solo lo visible, sino que en su interior ocurren procesos que pueden observarse y explicarse de manera sencilla.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE
OP8, OP4, OP9	<p>Comprender qué hay bajo la superficie de la Tierra.</p> <p>Conocer las capas de la Tierra de forma sencilla.</p> <p>Experimentar con fenómenos como los volcanes.</p>	OE2, OE7, OE8

Contenidos

Área 1: Crecimiento en Armonía.

A1-CBA4

Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno

A2-CBB1, A2-CBB2, A2-CBB3, A2-CBB4, A2-CBC3

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad

A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3

Competencias Clave

CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
-----	----	------	----	-------	----	----	------

ÁREAS	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
ÁREA 1:	CEA1	CEA1.1	Observación.
ÁREA 2:	CEB1, CEB3, CEB4	CEB3.1, CEB4.2, CEB4.3	Lista de control.
ÁREA 3:	CEC1, CEC2, CEC3	CEC1.1	Rúbrica. Producciones.
<u>Contenidos transversales</u> Desarrollo de la curiosidad científica. Educación ambiental. Trabajo cooperativo. Educación en valores (interés por aprender).			

Situación de aprendizaje 13: LA FABRICA DE CUENTOS

TERCER TRIMESTRE	Duración: 15 DE MAYO - 22 DE MAYO	Número de sesiones: 5
------------------	-----------------------------------	-----------------------

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación comienza cuando el docente reparte un libro a cada alumno y plantea preguntas sobre el origen de los cuentos ¿cuál creéis que fue el primer cuento? ¿cuántos cuentos hay en vuestra casa?, ¿cuántos libros lee una persona en su vida? A partir de estas cuestiones, los alumnos descubren que ellos también pueden convertirse en creadores de historias.

Comienzan a explorar diferentes cuentos a través del contacto con libros y la visita a la biblioteca. Después se convierten en “escritores”, y comienzan a crear sus propias historias mediante actividades de expresión oral, dibujo y representación. A lo largo de las sesiones, desarrollan sus ideas, construyen relatos y elaboran pequeños cuentos adaptados a su nivel.

El proyecto final es la feria o biblioteca, donde los alumnos presentan sus cuentos, compartiendo sus creaciones con los demás.

JUSTIFICANTE

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de creación literaria en la que los alumnos crean sus propias historias, desarrollan la imaginación, la creatividad y el lenguaje oral.

A través del contacto con textos literarios y la experiencia en la biblioteca, los alumnos amplían su conocimiento sobre los cuentos y desarrollan el gusto por la lectura desde una perspectiva lúdica y significativa.

Esto fomenta la creatividad, la autonomía y el trabajo cooperativo por que los alumnos participan activamente en la elaboración y presentación de sus creaciones.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE					
OP13, OP15, OP10	Crear historias propias. Desarrollar la imaginación y creatividad. Expresar ideas y emociones mediante el lenguaje.	OE6, OE8, OE7					
Contenidos							
Área 1: Crecimiento en Armonía.							
A1-CBB4							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBA4							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBE1, A3-CBE2, A3-CBE3, A3-CBE4, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBD3							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS	Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación		

ÁREA 1:	CEA1	CEA1.2	Observación.
ÁREA 2:	CEB2		
ÁREA 3:	CEC1, CEC2, CEC3, CEC4, CEC5	CEC1.1, CEC2.1, CEC4.1, CEC4.3	Rúbrica. Coevaluación. Portafolio. Autoevaluación.
<u>Contenidos transversales:</u> Fomento de la lectura. Educación emocional. Desarrollo de la creatividad. Trabajo cooperativo.			

Situación de aprendizaje 14: LA MÁQUINA DEL TIEMPO

TERCER TRIMESTRE	Duración: 25 DE MAYO - 5 DE JUNIO	Número de sesiones: 5
------------------	-----------------------------------	-----------------------

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación comienza con la transformación del aula en una “máquina del tiempo”, generando un ambiente de sorpresa y curiosidad. La docente plantea a los alumnos la posibilidad de viajar al pasado y los invita a descubrir cómo vivían las personas en otras épocas.

A partir de este reto, los alumnos se convierten en “viajeros del tiempo”, participan en actividades de exploración, experimentación y recreación de contextos históricos. Durante las sesiones, los alumnos comparan el presente con el pasado e identifican diferencias en la forma de vida como los objetos, la alimentación o la vestimenta. Mediante el juego simbólico, la manipulación y la recreación de situaciones, los alumnos comprenden de forma progresiva la noción de tiempo (antes/ahora).

El proyecto final es la creación de un “museo del tiempo” en el aula, donde los alumnos representan diferentes épocas y comparten lo aprendido a través de una exposición.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de descubrimiento del paso del tiempo y de etapas históricas como la prehistoria mediante experiencias vivenciales y el juego simbólico.

A través del juego simbólico y la recreación de contextos históricos, los alumnos comprenden que el mundo ha cambiado con el tiempo, desarrollando la noción temporal básica de “antes” y “ahora”.

Esta propuesta favorece un aprendizaje significativo, ya que conecta la realidad actual con el pasado y esto facilita la comprensión de conceptos abstractos mediante experiencias concretas y vivenciales.

Objetivos de la programación	Objetivos de la unidad didáctica	OE					
OP12, OP13, OP15	Comprender el paso del tiempo (antes/ahora). Conocer formas de vida en el pasado. Desarrollar la imaginación y el juego simbólico.	OE2, OE8, OE6					
Contenidos							
Área 1: Crecimiento en armonía.							
A1-CBB4							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBA2							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBA1, A3-CBA2, A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBE4, A3-CBH2							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS	Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación		

ÁREA 1:	CEA1, CEA2	CEA1.1	Observación.
ÁREA 2:	CEB2, CEB5	CEB2.2	Lista de control.
ÁREA 3:	CEC1, CEC3, CEC4, CEC5	CEC1.1, CEC3.2, CEC5.1	Juego simbólico. Rúbrica.

Contenidos transversales

Educación cultural.

Desarrollo de la imaginación.

Trabajo cooperativo.

Educación en valores.

Situación de aprendizaje 15: LA PÓCIMA DE LA IMAGINACIÓN

TERCER TRIMESTRE

Duración: 8 DE JUNIO - 15 DE JUNIO

Número de sesiones: 5

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La situación comienza con el docente mostrando un rincón especial donde presenta una “pócima de la imaginación”. A partir de esta idea, se plantea a los alumnos a reflexionar sobre cómo surgen las ideas y cómo muchas de las cosas que utilizamos en el día a día han sido inventadas por personas que utilizaron su imaginación.

Los alumnos se convierten en “inventores” y participan en actividades de exploración de materiales, experimentación y creación. Manipulan objetos, combinan elementos y desarrollan ideas propias, fomentando el pensamiento único y la capacidad de resolver problemas de forma creativa.

El proyecto final es la creación de una “feria de inventos”, donde los alumnos presentan sus creaciones, explican su utilidad y comparten sus ideas con el grupo.

JUSTIFICACIÓN

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta final en la que los alumnos descubren el mundo de los inventos y los grandes hallazgos a través de la experimentación, la creatividad y el juego.

Esta propuesta favorece un aprendizaje significativo, ya que parte de experiencias cercanas y materiales cotidianos para generar nuevas ideas, conectando el entorno con la capacidad de transformarlo.

También trabaja la autonomía, la iniciativa y la confianza en las propias ideas, y promueve la competencia emprendedora.							
Objetivos de la programación		Objetivos de la unidad didáctica			OE		
OP13, OP14, OP10, OP15		Desarrollar la creatividad e imaginación. Crear inventos propios. Expresar ideas y explicar su utilidad.			OE8, OE6, OE7		
Contenidos							
Área 1: Crecimiento en Armonía.							
A1-CBB2, A1-CBB4							
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno							
A2-CBB1, A2-CBB4							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad							
A3-CBC1, A3-CBC3, A3-CBG1, A3-CBG2, A3-CBG3, A3-CBE2							
Competencias Clave							
CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
ÁREAS		Competencias específicas		Criterios de evaluación		Instrumento de evaluación	
ÁREA 1:		CEA1, CEA2		CEA2.2		Observación.	
ÁREA 2:		CEB4, CEB2					
ÁREA 3:		CEC1, CEC3, CEC4, CEC5		CEC1.1, CEC4.1, CEC4.2, CEC3.1		Autoevaluación. Rúbrica. Producción final.	

Contenidos transversales

Desarrollo de la creatividad.

Resolución de problemas.

Educación en valores (esfuerzo, iniciativa).

Trabajo cooperativo.

7. METODOLOGÍA

Esta programación didáctica se fundamenta en una metodología activa, vivencial y participativa que es coherente con los principios establecidos en la normativa vigente, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, y el Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid. Además, se adapta al enfoque del aprendizaje basado en el entorno, que es el eje central de este Trabajo de Fin de Grado.

7.1. Principios metodológicos

En esta programación didáctica se emplea una metodología activa, globalizadora, participativa e inclusiva, que está orientada a favorecer el desarrollo integral del alumnado. Tal y como se ha tratado en la fundamentación teórica, el aprendizaje en la etapa de Educación Infantil parte de la experiencia directa del niño y se construye a través de la interacción con el entorno (Dewey, 1938; Kolb, 1984). En este sentido, esta metodología es coherente con los objetivos, las competencias clave y los contenidos organizados por áreas.

En primer lugar, se promueve el aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que los alumnos construyen nuevos conocimientos a partir de sus experiencias y saberes previos (David Ausubel, 1968). Debido a esto, el proyecto parte del entorno cercano del alumnado, como en la situación de aprendizaje “Mi barrio tiene vida”, y se va ampliando poco a poco a contextos más lejanos y complejos. Esto favorece la adquisición de aprendizajes funcionales, duraderos y que están conectados con la realidad.

En relación con lo anterior y como principal aprendizaje, está el aprendizaje basado en el entorno, que es el eje vertebrador de la propuesta. A través de la exploración, los alumnos construyen conocimientos a partir de experiencias reales, cercanas y significativas. Como señalan John Dewey (1938) y Francesco Tonucci (2009), el aprendizaje es más eficaz cuando se desarrolla en contextos vivenciales y cercanos y esto permite que haya una mejor integración de las diferentes áreas del currículo.

De la mano está el aprendizaje experiencial, en el que los niños y niñas aprenden mediante la experimentación, la manipulación y la participación activa (Kolb, 1984). Esta metodología ayuda en el desarrollo del pensamiento científico y la comprensión del entorno que tienen los alumnos a través de la acción directa.

Por otro lado, se integra el aprendizaje por descubrimiento, que fomenta la curiosidad y la investigación. Los alumnos exploran, formulan hipótesis y construyen su propio conocimiento, mientras que el docente desde su papel actúa como guía y facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje (Bruner, 1961).

Las situaciones de aprendizaje se plantean como retos motivadores en los que el alumnado asume un papel protagonista. En este sentido, está el trabajo por proyectos, que ayuda a que los alumnos se involucren, trabajen su autonomía y desarrollen la iniciativa, en coherencia con la normativa vigente.

El juego se configura como un elemento esencial en el proceso educativo en Educación Infantil, ya que permite al alumnado explorar, experimentar y construir significativamente. A través del juego simbólico, de roles y creativo, se desarrollan aprendizajes significativos en un contexto lúdico y motivador.

También se fomenta el aprendizaje cooperativo, que potencia el trabajo en grupo como herramienta para el desarrollo de habilidades sociales y personales. Gracias a la interacción con los demás, se aprende a colaborar y respetar diferentes puntos de vista y construir un conocimiento conjuntamente; esto conecta con los planteamientos de Lev Vygotsky (1978). Otro enfoque importante es el globalizador, que permite integrar los diferentes contenidos y áreas de aprendizaje en experiencias significativas; esto evita que se fragmente el contenido y favorece una comprensión más completa y mejorada de la realidad.

Las metodologías que se han propuesto se adaptan a las características individuales del alumnado y respetan sus ritmos de aprendizaje, intereses y necesidades. Por lo tanto, durante toda la programación se plantean actividades abiertas, flexibles y con distintos niveles de participación, garantizando una educación inclusiva y equitativa.

Finalmente, hay que destacar la importancia de un aprendizaje motivador y emocional, en el que el componente afectivo desempeña un papel fundamental. La motivación y el interés del alumnado afectan en la implicación que tienen en el proceso educativo y favorecen un aprendizaje más significativo y enriquecedor.

7.2. Organización

ANEXO 1. HORARIO ESCOLAR

7.3. Recursos

Los recursos son un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilitan la adquisición de conocimientos y el desarrollo de competencias con experiencias significativas. En esta programación didáctica, los recursos están seleccionados teniendo en cuenta los criterios pedagógicos, las necesidades de los alumnos de 5 años y la metodología de aprendizaje basada en el entorno.

Los recursos empleados están organizados en tres categorías: los recursos personales, los recursos materiales y los recursos ambientales.

7.3.1. Recursos personales

El recurso personal principal es el docente, el cual actúa como guía y mediador y facilita el aprendizaje. El docente diseña situaciones que motivan a los alumnos a la exploración, la experimentación y la participación en el aula. Los alumnos, por ende, son también un recurso imprescindible dentro del aula, porque participan de forma activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Así mismo, hay más agentes que repercuten en el proceso educativo como las familias, los profesionales del entorno y la comunidad educativa.

7.3.2. Recursos materiales

Los recursos materiales están seleccionados con el objetivo de ayudar en la manipulación, la experimentación y el aprendizaje activo. Se intenta dar prioridad a materiales cercanos, naturales y significativos para los alumnos, teniendo en cuenta las situaciones de aprendizaje que se esté trabajando. Los principales son:

Los materiales naturales: tierra, hojas, ramas, piedras (como en “Manos en la tierra” o “Detectives de huellas”), los materiales reciclados: cartón, envases y objetos reutilizados (especialmente en “La pócima de la imaginación”), los materiales sensoriales: especias, telas y objetos con diferentes texturas (en “El mercado de los sentidos”), los materiales de experimentación: agua, recipientes, colorantes (en “Los secretos del cielo” o “¿Qué hay ahí abajo?”), los materiales artísticos: pinturas, pinceles, papel o arcilla (en “Ojos que ven con arte”), los materiales de juego simbólico: disfraces, elementos de mercado o señales (en “A toda marcha... ¡con cuidado!”) y los materiales bibliográficos: cuentos, libros e imágenes (en “La fábrica de cuentos”).

7.3.3. Recursos ambientales

El entorno en este proyecto es la base de todo aprendizaje, por lo que se configura como el recurso fundamental. Los contextos de aprendizaje imprescindibles para llevarlo a cabo son: el aula, organizada en rincones y espacios flexibles; el patio y los espacios exteriores del centro; el barrio y el entorno cercano (como en “Mi barrio tiene vida”); los espacios naturales, como parques o zonas verdes; la biblioteca (en “La fábrica de cuentos”); el huerto escolar y las zonas de experimentación.

7.4. El uso de las TIC en el aula

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en Educación Infantil depende del enfoque educativo y la adaptación a la edad de los alumnos tal como establece la normativa vigente, la Ley Orgánica 3/2020. Esta ley señala la importancia de que se integren las tecnologías significativamente en el proceso de aprendizaje.

A su vez, el Real Decreto 95/2022 establece que en la etapa de Educación Infantil el uso de recursos tecnológicos debe integrarse correctamente, priorizando la experiencia directa, la manipulación y el contacto con el entorno como base del

aprendizaje. De este modo, estos recursos son complementarios y puntuales, más aún teniendo en cuenta que en esta programación didáctica se trabaja desde el aprendizaje vivencial.

En esta programación didáctica las TIC se utilizan como herramienta para apoyar la comprensión de contenidos, ampliar la información sobre el entorno, motivar al alumnado y ayudar con la observación de fenómenos que no pueden experimentarse directamente.

El proyecto resalta la importancia de los principios a seguir para manejar correctamente de las TIC en el aula. Los principios más relevantes fundamentales son: el uso limitado y supervisado por el docente, la finalidad educativa, la adaptación a la edad del alumnado, la complementariedad con la experiencia directa y el tiempo de eso, siendo este responsable y seguro. Hay que destacar que el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la Competencia digital (CD), la Competencia en comunicación lingüística (CCL) y la Competencia en ciencia y tecnología (CMCT).

Estos son los momentos más concretos donde se usan las TIC en este proyecto:

- En la visualización de vídeos explicativos (planetas, volcanes, animales) (Pequeños guardianes del planeta, ¿Qué hay ahí abajo?).
- En el uso de imágenes y presentaciones para introducir contenidos.
- En la reproducción de audios, cuentos y canciones (La fábrica de cuentos).
- En el registro de actividades mediante fotografías o vídeos (proyectos, experimentos).

8. EVALUACIÓN

La evaluación en esta programación didáctica se indica como proceso global, continuo, formativo e individualizado. Como se establece la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, y el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero.

Está dirigida a seguir el progreso de los alumnos teniendo en cuenta sus características, ritmos de aprendizaje y experiencias.

Los procesos de aprendizaje en esta programación didáctica se evalúan en torno a los criterios de evaluación asignados para cada una de las áreas y se relacionan con las competencias específicas.

A nivel teórico, autores como Lev Vygotsky subrayan la importancia del aprendizaje a través de la interacción con el entorno y otras personas, lo que conlleva la necesidad de una evaluación contextualizada y centrada en el proceso. David Kolb también sostiene que el aprendizaje se construye a partir de la experiencia y refuerza la idea de evaluar a los alumnos en situaciones reales y significativas.

En esta programación los criterios de evaluación establecidos se aplican a las 15 situaciones de aprendizaje planteadas, y esto permite valorar el desarrollo de las competencias de los alumnos durante el proceso de manera continua, formativa y adaptada a sus características.

8.1. Evaluación del proceso de enseñanza

La evaluación del proceso es un elemento esencial dentro de esta programación didáctica, porque permite analizar si esta intervención educativa es adecuada y asegura que lo realizado en el aula está relacionado con los principios metodológicos planteados.

Por eso, la evaluación no se trata solo de valorar los resultados del alumnado, sino que es una reflexión continua sobre la práctica del docente, que así se podrá mejorar y ajustar correctamente a las necesidades del grupo. Teniendo en cuenta la metodología de este Trabajo de Fin de Grado, enfocado en el aprendizaje basado en el entorno, la evaluación tiene una especial relevancia. Esta metodología sitúa a los alumnos como protagonistas de su aprendizaje a partir de la exploración, la experimentación y la interacción con el contexto.

Desde el punto de vista teórico, John Dewey (1938) defiende que el aprendizaje se construye a partir de experiencias y que la práctica educativa debe ser constantemente revisada para poder adaptarse al contexto. Por otro lado, Miguel

Ángel Zabalza (2001) destaca la importancia de la intervención docente en Educación Infantil, siendo esta un elemento clave que garantiza una educación de calidad.

La evaluación del proceso de enseñanza se centra en los siguientes puntos:

- El aprendizaje basado en el entorno como eje vertebrador de la programación y sus situaciones de aprendizaje coherentes a la metodología.
- El grado de motivación, participación e implicación del alumnado en las diferentes situaciones de aprendizaje.
- La organización de los espacios y tiempos, teniendo en cuenta el uso del entorno como recurso educativo.
- La coherencia entre objetivos, competencias, contenidos y actividades.
- La capacidad de la intervención docente para atender a la diversidad del alumnado.

Momentos de la evaluación:

- La evaluación inicial se realiza para ajustar la programación a las características de la clase.
- La evaluación continua se realiza durante el desarrollo de las situaciones de aprendizaje y permite hacer modificaciones si es necesario.
- La evaluación final se realiza para valorar finalmente la eficacia de la programación y si ha sido adecuada para los alumnos.

Durante esta evaluación se utilizan diferentes técnicas e instrumentos que permitan una recogida fiable y segura de información:

Técnicas:

- La observación y reflexión docente
- El análisis del desarrollo de las sesiones
- La valoración del clima de aula

Instrumentos:

- El diario del docente donde se registran las observaciones sobre el desarrollo de las actividades y las respuestas de los alumnos.
- Las escalas de autoevaluación.
- El registro de dificultades detectadas.
- El análisis de los resultados de los alumnos en las situaciones de aprendizaje.

8.2. Criterios de calificación

En esta programación didáctica no se usan calificaciones numéricas, sino niveles de logro que permiten valorar el progreso de los alumnos teniendo en cuenta los criterios de evaluación.

Se dividen en tres niveles:

NIVEL	CARACTERÍSTICAS DE LOS NIVELES
Iniciado (I)	-El alumno no alcanza el criterio de evaluación de manera autónoma. -Necesita ayuda del docente (constante). -Tiene dificultades para participar o comprender la actividad.
En proceso (P)	-El alumno avanza de manera progresiva el criterio de evaluación. -Necesita ayuda del docente (irregular). -Participa y comprende de manera progresiva la actividad.
Conseguido (C)	-El alumno alcanza el criterio de evaluación de manera autónoma. -No necesita ayuda del docente. -Participa y aplica lo entendido en la actividad.

Estos niveles de logro se aplican teniendo en cuenta la observación continua, la evolución a lo largo del proceso, la participación en las situaciones de aprendizaje, la autonomía y la capacidad de interacción social y comunicación.

Las calificaciones tienen un carácter orientador porque permiten al docente conocer las dificultades de los alumnos, aplicar medidas de apoyo, ajustar la intervención educativa y favorecer a su desarrollo.

Instrumentos de evaluación:

- Registros de observación
- Rúbricas
- Listas de control
- Portafolio
- Producciones del alumnado
- Reflexión y autoevaluación del alumnado

- Dinámicas de juego o representación
- Observación de trabajo cooperativo
- Productos finales

8.3 Criterios de evaluación mínimos exigibles

Los criterios de evaluación mínimos exigibles son aquellos aprendizajes básicos que los alumnos deben alcanzar para garantizar su desarrollo. A través de ellos se comprueba que alcanzan las habilidades y los conocimientos que necesitan.

En esta programación, dichos criterios están relacionados con los objetivos de cada situación de aprendizaje.

Estos son algunos de los criterios divididos por área.

AREA	CRITERIOS MÍNIMOS (aprendizajes)
ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en las actividades que se han propuesto. - Hábitos de autonomía en rutinas diarias (higiene, orden, cuidado de materiales). - Respetar las normas del aula. - Relacionarse adecuadamente.
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar curiosidad por el entorno. - Identificar elementos básicos dependiendo de la situación de aprendizaje. - Comprender relaciones sencillas entre los elementos.
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en conversaciones fuera y dentro de la asamblea. - Crear producciones sencillas. - Usar diferentes modos de expresión.

8.4 Evaluación de los procesos de aprendizaje: criterios de evaluación por área.

La evaluación de los procesos de aprendizaje en esta programación didáctica está organizada y ajustada a los criterios de evaluación establecidos para cada una de las

áreas, y tiene una relación directa con las competencias específicas. Esta conexión permite que el proceso de evaluación sea coherente y significativo.

La relación entre los criterios y las competencias permite realizar la evaluación del progreso del alumnado. En este sentido, los criterios de evaluación se convierten en el referente para analizar el desarrollo de las competencias específicas.

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CEA1	CEA1.1 Participa activamente en las actividades propuestas. CEA1.2 Muestra interés e iniciativa en las experiencias. CEA1.3 Disfruta del proceso de aprendizaje.
CEA2	CEA2.1 Desarrolla una imagen positiva de sí mismo. CEA2.2 Reconoce sus capacidades y limitaciones. CEA2.3 Expresa emociones de forma adecuada.
CEA3	CEA3.1 Adquiere hábitos de autonomía en el aula. CEA3.2 Cuida materiales y entorno. CEA3.3 Realiza rutinas de forma progresivamente autónoma.
CEA4	CEA4.1 Respeta normas de convivencia. CEA4.2 Regula su comportamiento en diferentes situaciones. CEA4.3 Resuelve conflictos con ayuda.
CEA5	CEA5.1 Se relaciona de forma positiva con los demás.

	CEA5.2 Participa en actividades cooperativas. CEA5.3 Muestra actitudes de respeto y empatía.
--	---

ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CEB1	CEB1.1 Explora el entorno con curiosidad. CEB1.2 Manipula materiales de forma activa. CEB1.3 Participa en experiencias de descubrimiento.
CEB2	CEB2.1 Identifica elementos del entorno. CEB2.2 Relaciona elementos con su función. CEB2.3 Reconoce aspectos del entorno social y natural.
CEB3	CEB3.1 Comprende fenómenos naturales básicos. CEB3.2 Observa cambios en el entorno. CEB3.3 Relaciona causas y efectos sencillos.
CEB4	CEB4.1 Formula hipótesis sencillas. CEB4.2 Participa en experimentos. CEB4.3 Extrae conclusiones básicas.
CEB5	CEB5.1 Muestra respeto por el entorno. CEB5.2 Desarrolla actitudes de cuidado ambiental. CEB5.3

	Valora la importancia de los seres vivos.
--	---

ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
CEC1	CEC1.1 Expresa ideas y emociones oralmente. CEC1.2 Participa en conversaciones. CEC1.3 Utiliza vocabulario adecuado.
CEC2	CEC2.1 Comprende mensajes orales. CEC2.2 Escucha activamente. CEC2.3 Responde adecuadamente en interacciones.
CEC3	CEC3.1 Utiliza diferentes lenguajes (plástico, corporal...) CEC3.2 Representa experiencias. CEC3.3 Participa en actividades expresivas.
CEC4	CEC4.1 Crea producciones propias. CEC4.2 Desarrolla la creatividad. CEC4.3 Elabora cuentos, dibujos o representaciones.
CEC5	CEC5.1 Interpreta imágenes y símbolos. CEC5.2 Relaciona representaciones con la realidad. CEC5.3 Expresa significados de producciones.

8.5 Evaluación extraordinaria y evaluación en situaciones especiales

Esta programación incluye medidas específicas de evaluación para las situaciones en las que el alumnado presente circunstancias que puedan afectar a su proceso de aprendizaje, garantizando así una evaluación equitativa e inclusiva.

En el caso de alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, se adapta el proceso de evaluación durante el desarrollo de las situaciones de aprendizaje.

De igual manera, cuando se detectan necesidades específicas de apoyo educativo, se realiza una evaluación individualizada y se emplean instrumentos ajustados a sus características y necesidades. Este proceso se lleva a cabo en coordinación con el equipo de orientación del centro.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La atención a la diversidad en una programación es un punto fundamental ya que como docentes hay que cubrir las necesidades de todos los alumnos y para ello tendremos en cuenta el Diseño Universitario para el Aprendizaje (DUA). El principal objetivo de este diseño es aumentar la participación y ayudar con el aprendizaje de los alumnos teniendo en cuenta a aquellos que muestran dificultades.

Así mismo, la atención se crea como un principio fundamental del sistema educativo, que está orientado a garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todo el alumnado, tal y como establece la LOMLOE.

9.1. Contextualización del grupo-clase y justificación de la intervención

El grupo al que se dirige esta programación didáctica está formado por 15 alumnos y alumnas de tercer curso de Educación Infantil (5 años). Se trata de un grupo cohesionado, el cual tiene una dinámica positiva y tiene una buena relación entre ellos, ya que han compartido el ciclo completo en el centro.

A nivel general, los alumnos presentan un desarrollo evolutivo adecuado a su edad, el grupo destaca por su curiosidad, su interés por el aprendizaje a través del juego y su motivación hacia las experiencias relacionadas con el entorno. Aun así, como es normal en esta etapa, hay diferentes ritmos de aprendizaje, en el desarrollo del lenguaje y en la madurez emocional.

En el aula se identifican algunas características relevantes como:

- Diferencias en el desarrollo del lenguaje oral. Hay alumnos que necesitan mayor apoyo en la expresión y comprensión.
 - Distintos ritmos de aprendizaje, donde algunos alumnos requieren más acompañamiento, mientras que otros avanzan con mayor autonomía.
 - Necesidades con la regulación emocional en determinadas situaciones, especialmente en actividades cooperativas o cambios de rutina.
 - Diversidad cultural, que enriquece el aula, pero implica distintos niveles de competencia lingüística.
 - Alumnos con alta motivación y curiosidad que demandan propuestas abiertas y retos.
- Esta diversidad presenta la necesidad de diseñar una intervención educativa flexible e inclusiva que pueda ayudar a todos los alumnos desde el inicio de curso, y se anticipe a sus necesidades y favorezca su participación.

9.2 Medidas de atención a la diversidad

Las medidas adoptadas en esta programación tienen un carácter preventivo y global, y se aplican en todas las situaciones de aprendizaje.

Medidas metodológicas:

- El uso de metodologías activas y globalizadoras (aprendizaje basado en el entorno, proyectos, experimentación).
- La presentación de contenidos a través de diferentes canales (visual, auditivo y manipulativo).
- La adaptación del nivel de ayuda y del grado de autonomía.
- Las propuestas deben ser abiertas para que permitan distintos niveles de participación.

Medidas organizativas:

- La necesidad de agrupamientos heterogéneos que favorezcan el aprendizaje entre iguales.
- La combinación de trabajo individual, en pequeño grupo y en gran grupo.
- La coordinación con el equipo docente y especialistas del centro.

Medidas de acceso

- El uso de apoyos visuales (imágenes, pictogramas, objetos reales).
- Los materiales deben ser manipulativos y sensoriales.
- La adaptación de los espacios para favorecer la participación.

9.3 Medidas específicas

En los casos en los que se detecten necesidades más concretas se desarrollarán teniendo con ayuda del equipo de orientación y se aplicarán medidas específicas como:

- Adaptaciones no significativas en actividades y tiempos.
- Apoyo individualizado dentro del aula.
- Refuerzo del lenguaje oral mediante interacción guiada.
- Acompañamiento emocional en situaciones de dificultad.
- Propuestas de ampliación para alumnado con mayor ritmo de aprendizaje.

9.4 Ejemplo de aplicación en unas situaciones de aprendizaje

Las medidas de atención a la diversidad se integran de forma transversal en todas las situaciones de aprendizaje de la programación. En concreto, vamos a presentar las medidas que aplicamos en “Un mundo de colores”:

- El uso de materiales accesibles y manipulativos a la hora de trabajar con pinturas y crear sus retratos.
- Las actividades están abiertas con distintos niveles de dificultad para que puedan participar de igual manera sepan o no sepan pintar o usar los utensilios de pintura.
- Diferentes formas de expresión (oral, plástica y corporal) cuando están hablando de sí mismos y sus familias.

-El docente asistirá al alumno dependiendo de las necesidades que presente en cada actividad siempre desde el respeto e inclusión.

De este modo, se garantiza la participación activa en la situación de aprendizaje de todos los alumnos y el desarrollo de aprendizajes significativos desde su punto de partida.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Esta programación didáctica no es una propuesta aislada, sino que forma parte de las actuaciones educativas del centro, y contribuye al desarrollo de los planes y programas institucionales. Esto garantiza una intervención educativa que es coherente, globalizada y relacionada con los principios establecidos en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre.

Teniendo en cuenta la metodología de esta programación didáctica, se contribuye en especial a los siguientes planes del centro:

Programa “Escuela y Comunidad”

Esta programación conecta con el programa y promueve la conexión entre el alumnado y su entorno. A través de situaciones de aprendizaje como “Mi barrio tiene vida”, “El mercado de los sentidos” o “Del mercado al plato”, los alumnos tienen la oportunidad de explorar espacios reales e interactúan con su contexto.

Esto favorece el desarrollo de la competencia ciudadana (CC).

Proyecto “Raíces Vivas”

Este proyecto conecta directamente con esta programación ya que trata del contacto con la naturaleza y el aprendizaje en entornos naturales. Situaciones de aprendizaje como “Manos en la tierra”, “Pequeños guardianes del planeta” o “Detectives de huellas” permiten que los alumnos interactúen con el medio natural.

Esto favorece el desarrollo de la competencia STEM.

Proyecto bilingüe “Nature and Me”

Esta programación también está ligada al proyecto bilingüe del centro, ya que incorpora el uso de una lengua extranjera en contextos significativos. Con recursos como canciones, rutinas, vocabulario básico y actividades contextualizadas en el entorno.

Esto favorece el desarrollo de la competencia plurilingüe (CP).

Programa de Educación Emocional y Convivencia

En las situaciones de aprendizaje del proyecto como “Un mundo de colores” o “La fábrica de cuentos” se fomenta el desarrollo emocional de los alumnos, y se promueve la expresión de emociones, la empatía y la resolución de conflictos.

Esto favorece el desarrollo de la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

Proyecto “Pequeños Creadores”

Otro proyecto muy alineado con esta programación es “Pequeños creadores”, que fomenta el desarrollo de la creatividad y la expresión artística. Situaciones de aprendizaje como “Ojos que ven con arte”, “La fábrica de cuentos” o “La pócima de la imaginación” fomentan la creación y la imaginación.

Esto favorece el desarrollo de la competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) y la competencia emprendedora (CE).

Contribución al Plan de Atención a la Diversidad

Esta programación incluye medidas metodológicas que permiten atender a la diversidad del alumnado, se ha desarrollado en el apartado correspondiente.

Contribución al Plan Digital del Centro

El uso de tecnologías en esta programación es en casos puntuales y significativos, ya que para Educación Infantil no es adecuado. Además, este proyecto se basa en el aprendizaje basado en el entorno.

Esto favorece el desarrollo de la competencia digital (CD).

11. CONCLUSIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo el diseño de una programación didáctica dirigida al tercer curso de Educación Infantil, está enfocada en el aprendizaje basado en el entorno como eje metodológico principal. Durante todo el trabajo se ha manifestado la importancia de situar a los alumnos como protagonistas de sus procesos de aprendizaje, así mejorando su participación activa, su curiosidad y su capacidad para construir conocimientos a partir de la experiencia.

En coherencia con lo establecido en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, y el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, esta programación se ha diseñado desde un enfoque competencial, globalizado e inclusivo. Esto favorece el desarrollo integral del grupo en el ámbito cognitivo, emocional, social y creativo.

Uno de los aspectos más interesantes de la propuesta es la conexión directa que hay entre el aprendizaje y el entorno cercano y lejano. A través de las diferentes situaciones de aprendizaje que se plantean durante el proyecto, se da evidencia de que el entorno actúa tanto como contexto como recurso educativo fundamental para un aprendizaje significativo.

Por otro lado, se ha tenido en cuenta la diversidad del aula y se han propuesto medidas metodológicas que permiten atender a los distintos ritmos y necesidades de aprendizaje. La metodología que se usa está basada en la exploración, la experimentación, el juego y el trabajo cooperativo, permite diseñar experiencias de aprendizaje motivadoras y significativas.

En cuanto al proceso de evaluación, ha sido coherente con la metodología desarrollada y adopta un carácter continuo, formativo y cualitativo. Se centra en la observación del proceso de aprendizaje y permite valorar tanto la evolución de los alumnos como si es adecuada para la práctica docente, permitiendo así una mejora continua de la práctica educativa. He querido resaltar y desarrollar la importancia de la evaluación del proceso de aprendizaje. Esta idea surge de mi experiencia, donde los docentes se planteaban en cada momento si estaban actuando adecuadamente o si era necesario adaptar las actividades a las necesidades del alumnado.

A nivel personal, la realización de este trabajo ha supuesto una oportunidad para inspirarme y realizar desde mi propia perspectiva los proyectos que realicé en la International School of Zug en Suiza. He podido visualizar cómo sería posible su implementación en mis futuras aulas y lo que conllevaría para mi alumnado. El proyecto demuestra que es posible desarrollar una enseñanza significativa e innovadora siendo coherente con la normativa vigente.

En conclusión, esta propuesta demuestra que una educación basada en la experiencia, el entorno y la motivación de los alumnos no solo favorece aprendizajes significativos, sino que también contribuye a formar personas autónomas, críticas y capaces de comprender e interactuar con la realidad que les rodea.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

REFERENCIAS

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.

Beames, S., Higgins, P., & Nicol, R. (2012). *Learning outside the classroom: Theory and guidelines for practice*. Routledge.

Bruner, J. S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31(1), 21–32.

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*. <https://www.bocm.es/>

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/>

Para la elaboración de este trabajo, siguiendo los criterios de la Universidad Pontificia Comillas se ha utilizado como otro recurso como herramienta adicional:

OpenAI. (2026). *ChatGPT* (versión GPT-5.3) [Modelo de lenguaje]. <https://chat.openai.com/>

Piaget, J. (1970). *Psicología y pedagogía*. Ariel.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/>

Tonucci, F. (2009). *La ciudad de los niños: Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

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

Zabalza, M. A. (2001). *Didáctica de la educación infantil*. Narcea.

13. ANEXO. DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

“Detectives de huellas”

13.1. Contextualización y justificación

La situación de aprendizaje “Detectives de huellas” se dirige a los alumnos del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil (5 años), durante el segundo trimestre, concretamente del 27 de enero al 9 de febrero.

El grupo de alumnos está compuesto por 15 alumnos y alumnas con características diversas en cuanto a ritmos de aprendizaje, desarrollo lingüístico y madurez emocional.

La situación de aprendizaje se plantea como una propuesta de investigación en la que el alumnado se acerca al conocimiento de los animales a través de la observación de sus rastros en el entorno cercano.

A partir de una propuesta basada en la investigación, los alumnos exploran su entorno cercano, formulan hipótesis, observan y establecen relaciones. Este enfoque ayuda al desarrollo de habilidades de indagación, análisis y descubrimiento.

El proyecto trabaja actitudes de respeto y cuidado hacia los animales y promueve la conciencia sobre la importancia de proteger el entorno natural y los seres vivos, en coherencia con lo establecido en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, especialmente a través de experiencias reales como la visita a un centro de recuperación de animales y el contacto con un profesional veterinario.

Desde el punto de vista metodológico, se basa en el aprendizaje experiencial y el constructivismo, donde los alumnos aprenden mediante la manipulación, la observación y la interacción directa con el entorno. Además, se integran estrategias como el aprendizaje por rincones, la experimentación y el trabajo cooperativo, fundamentales en la etapa de Educación Infantil.

Esta situación se integra con la metodología del TFG, ya que se utiliza el entorno como eje principal del aprendizaje, promoviendo la curiosidad, la investigación y el contacto directo con la realidad.

La situación comienza con una situación motivadora en el aula, donde la docente presenta unas huellas misteriosas encontradas en el camino al colegio, despertando la curiosidad de los alumnos. A partir de este planteamiento, los alumnos se convierten en “detectives” y generan hipótesis sobre el origen de las huellas y establecen un plan de investigación.

En una primera fase, elaboran sus propias herramientas de exploración (lupas) y realizan una salida al Parque de la Vega Clara, donde observan, identifican y recogen evidencias con fotografías de huellas que hayan encontrado. Al volver al aula, las pruebas se analizan para relacionarlas con diferentes animales.

En las siguientes sesiones, se desarrollan actividades con la metodología por rincones mediante exploración sensorial de pelajes, creación de huellas mediante

materiales manipulativos y construcción de refugios para animales. Por otro lado, visitarán un centro de recuperación animal.

El proyecto final es la visita de un veterinario al aula acercando al alumnado a la realidad del cuidado animal.

13.2. Objetivos didácticos y su relación

Los objetivos didácticos de “Detectives de huellas” son los siguientes:

- Identificar animales a partir de sus huellas y características.
- Desarrollar habilidades de observación, investigación y análisis mediante la exploración del entorno.
- Fomentar actitudes de respeto y cuidado hacia los animales y el medio natural.

Estos objetivos se relacionan directamente con los objetivos de etapa establecidos en la normativa vigente, concretamente con el OE2, OE5 y OE8.

- OE2.Observar y explorar su entorno cercano, familiar, natural y social, mostrando interés por su conocimiento e interpretación mediante la experimentación directa y el aprendizaje basado en el entorno.
- OE5.Relacionarse con los demás en igualdad, respetando las diferencias y aprendiendo a convivir en sociedad en situaciones de aprendizaje cooperativas y contextualizadas.
- OE8.Desarrollar la curiosidad, la creatividad y el interés por aprender, explorando y experimentando con el entorno que les rodea como eje central del proceso educativo.

Asimismo, se vinculan con los objetivos de la programación didáctica (OP7, OP4 y OP9).

- OP4.Experimentar con el entorno natural desarrollando habilidades de observación, cuidado y respeto hacia los seres vivos.
- OP7.Investigar y descubrir características de los animales, sus rastros y formas de vida, a través de la observación, la exploración y la experimentación
- OP9.Identificar y utilizar los sentidos como herramienta para explorar y conocer el entorno, favoreciendo el aprendizaje activo y significativo

13.3. Competencias clave y específicas

En “Detectives de huellas” se desarrollan las siguientes competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL), con el discurso en asambleas y exposiciones.
- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) mediante la observación, experimentación y análisis de las huellas.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), con el trabajo cooperativo y la participación activa.
- Competencia ciudadana (CC), porque fomenta el respeto hacia los animales.
- Competencia digital (CD), por el uso de recursos digitales para la búsqueda de información, la observación de imágenes o vídeos sobre las huellas de los animales.

En cuanto a las competencias específicas que se trabajan:

Área I: CEA1, CEA3, CEA5

CEA1.Participar activamente en las propuestas de aula, mostrando interés, iniciativa y disfrute por el aprendizaje, desarrollando actitudes positivas hacia la actividad escolar.

CEA3.Adquirir progresivamente hábitos de autonomía en actividades relacionadas con el cuidado personal, el entorno y los materiales, favoreciendo la responsabilidad y la iniciativa personal.

CEA5.Establecer relaciones positivas con los demás, desarrollando habilidades sociales como la cooperación, el respeto y la empatía en diferentes contextos de interacción.

Área II: CEB1, CEB3, CEB4, CEB5

CEB1.Observar, explorar y manipular elementos del entorno cercano, mostrando curiosidad e interés por su conocimiento, a través de experiencias directas y significativas.

CEB3.Comprender fenómenos naturales básicos mediante la observación directa y la experimentación, desarrollando actitudes de indagación y descubrimiento.

CEB4. Iniciarse en el pensamiento científico a través de la formulación de hipótesis, la experimentación y la obtención de conclusiones sencillas en situaciones de aprendizaje contextualizadas.

CEB5. Reconocer la influencia del entorno en la vida cotidiana, valorando la importancia de su cuidado, respeto y conservación.

Área III: CEC1, CEC2, CEC3, CEC4

CEC1. Expresar ideas, emociones y experiencias a través del lenguaje oral en diferentes contextos, participando activamente en situaciones comunicativas significativas.

CEC2. Comprender mensajes orales y participar en intercambios comunicativos de forma adecuada, desarrollando habilidades de escucha, comprensión y expresión.

CEC3. Utilizar diferentes lenguajes (plástico, corporal y musical) para representar la realidad y expresar ideas, emociones y vivencias de manera creativa.

CEC4. Crear producciones propias (cuentos, representaciones, composiciones artísticas) a partir de la imaginación, la experiencia y la interacción con el entorno.

13.4. Contenidos

Los contenidos que se trabajan en “Detectives de huellas” son los siguientes:

Área I: Crecimiento en armonía

A1-CBC2. Participación activa en el cuidado de plantas y seres vivos, desarrollando actitudes de responsabilidad y respeto hacia la naturaleza.

A1-CBC3. Desarrollo de actitudes de respeto, cuidado y conservación del entorno natural, favoreciendo la conciencia ambiental.

A1-CBD1. Participación en actividades grupales y cooperativas, favoreciendo la interacción con los demás en contextos de aprendizaje significativos.

A1-CBD2. Desarrollo de habilidades sociales como el respeto, la empatía, la ayuda y la colaboración en situaciones de convivencia en el aula y en el entorno cercano.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

A2-CBA3. Manipulación y exploración de materiales diversos en contextos de aprendizaje activos, favoreciendo la experimentación y el descubrimiento.

A2-CBB1.Utilización de la experimentación como herramienta de aprendizaje, promoviendo la exploración, la creatividad y la construcción de conocimientos significativos.

A2-CBB2.Desarrollo de la curiosidad y el interés por descubrir la realidad que rodea al alumnado, favoreciendo la actitud de indagación y exploración.

A2-CBB4.Formulación de hipótesis y observación de resultados en experiencias manipulativas, iniciándose en el pensamiento científico.

A2-CBC4.Identificación de características de los animales, como sus huellas, pelaje o hábitat, a través de la observación y la exploración.

Área III: Comunicación y representación de la realidad

A3-CBA1.Participación en intercambios comunicativos en diferentes situaciones de aprendizaje, favoreciendo la interacción y la expresión en contextos significativos.

A3-CBA2.Uso del lenguaje oral para expresar ideas, emociones y experiencias, especialmente a partir de vivencias relacionadas con el entorno y las situaciones de aprendizaje.

A3-CBC1.Desarrollo del lenguaje oral como principal herramienta de comunicación, favoreciendo la expresión y la interacción en diferentes contextos.

A3-CBC3.Expresión de ideas, vivencias y aprendizajes vinculados al entorno y a las experiencias del alumnado, favoreciendo la construcción de significado.

A3-CBE1.Escucha activa y comprensión de cuentos y relatos en diferentes contextos, favoreciendo el interés por la narración y la interpretación de historias.

A3-CBG1.Exploración y utilización de diferentes materiales, técnicas y herramientas plásticas (pintura, collage, modelado, dibujo) para expresar ideas, emociones y vivencias.

Los contenidos transversales que se trabajan durante la situación son:

- Educación ambiental
- Educación en valores
- Desarrollo de la curiosidad científica
- Trabajo cooperativo

13.5. Metodología

La metodología desarrollada es activa, participativa y basada en la experiencia, en coherencia con el aprendizaje basado en el entorno.

Se utilizan otras metodologías como el aprendizaje por descubrimiento, el trabajo por rincones, la experimentación y el aprendizaje cooperativo.

13.6. Desarrollo de sesiones

SESIONES		
Sesión 1		
Duración	Nombre de la sesión	Materiales
55 minutos + 55 minutos (dos clases) Martes 27 y miércoles 28	¿Los animales dejan rastros?	Clase 1: -Cartón duro -Lente de plástico o vidrio (reciclada) -Tijeras -Regla. -Lápiz. -Pegamento o celo -Pintura -Banderas azules 2.ANEXO RECURSO BANDERAS AZULES
<p>Clase 1:</p> <p>En esta primera parte se comienza introduciendo la unidad, la profesora expone la siguiente situación: “Está mañana de camino al colegio, vi unas marcas muy raras en el suelo... Eran pequeñas y con diferentes formas, como si un visitante secreto hubiera pasado por ahí. Mirad les eche unas fotos para enseñáros las a ver si vosotros sabéis de qué animal se trata ¿Quién habrá sido?” Hoy nos convertiremos en detectives para averiguarlo.</p> <p>Se realiza una lluvia de ideas y se desarrolla una lista con pasos a seguir para ser detectives.</p> <p>A continuación, se crean lupas con los materiales necesarios para ir a investigar, en búsqueda de las huellas al parque cercano.</p>		

Clase 2:

La profesora reparte 5 banderitas a cada alumno para colocar en su huella cuando encuentren el rastro para poder fotografiarlo después.

Una vez recolectadas, vuelven al aula a analizar las fotografías y encontrar y relacionarlas con los animales que le corresponden.

Sesión 2

Duración	Nombre de la sesión	Materiales
55 minutos + 55 minutos (dos clases) Viernes 30	Rincones Rincón 1: Pelajes Rincón 2: Fabricando huellas Rincón 3: ¡A construir!	Rincón 1: Pelajes -Muestras de pelajes de animales (reales o sintéticos). -Lupa -Tarjetas con fotos de animales Rincón 2: Fabricando huellas -Moldes de huellas de animales o fotografías impresas -Arcilla polimérica de diferentes colores -Herramientas para moldear la arcilla y crear detalles Rincón 3: ¡A construir! -Ramas de todos los tamaños, cuerdas, hojas, piedras, paja, musgo... Se pueden traer materiales de casa también, mientras sean naturales. -Fotografías con ideas.

Rincones

Rincón 1: Pelajes

En este rincón los alumnos exploran y palpan los pelajes de diferentes animales.

Tendrán la oportunidad de:

- Comparar los pelajes en tipos de texturas, colores y patrones.
- Relacionar los pelajes con las fotografías de los animales.
- Cuestionarse diferentes puntos como: ¿Dónde vive?, ¿Qué pelajes se parecen?, ¿Los pelajes están relacionados con si son ovíparos o mamíferos?
- Trabajar los sentidos sin ver los pelajes solo con el tacto.

Rincón 2: Fabricando huellas

En este rincón los alumnos crean sus propias huellas con moldes o con fotografías haciendo una recreación.

3. ANEXO RECURSO HUELLAS

El material para realizar la actividad es arcilla polimérica.
Una vez se haya terminado de hacer la huella se podrá secar (en el horno) y decorar.

Rincón 3: ¡A construir!

En este rincón los alumnos construyen refugios/casas/nidos para animales como: pájaros, hormigas u otros insectos.

El material necesario: ramas, cuerda, paja, piedras, hojas...

La actividad se puede trabajar individualmente o en equipo.

4. ANEXO RECURSO PLANO DE LOS RINCONES

Sesión 3

Duración	Nombre de la sesión	Materiales
55 minutos Martes 3	¿Qué hemos hecho?	-Trabajos creados en la sesión anterior

La tercera sesión comienza con una reunión grupal, donde los alumnos debaten los hallazgos y enseñan a sus compañeros sus trabajos creados en la sesión anterior. Podrán nutrirse de las ideas de los demás y trabajar la comunicación al presentar sus trabajos.

Esta reunión se debe hacer en un entorno donde se sientan seguros y motivados.

Una vez finalice la reunión se irá a un lugar apto a poner las casas que hayan creado para los pájaros e insectos.

Por último, se hará una visita a la biblioteca para que los alumnos escojan libros relacionados con lo que estamos trabajando para añadirlos al rincón de lectura y su hoja de registro de la biblioteca.

4. ANEXO RECURSO HOJA DE REGISTRO DE LA BIBLIOTECA

Sesión 4

Duración	Nombre de la sesión	Materiales
Un día completo de clase Viernes 6	Excursión a la reserva de animales	Fichas para rellenar a mitad del recorrido Lápices

Excursión a la reserva de “El valle encantado”. Se trata de un santuario de animales / centro de rehabilitación de animales que han estado en peligro.

Es un centro donde el dinero de la entrada de cada niño está dirigido para la ayuda del cuidado de estos animales.

Se realiza una ruta por él, los alumnos almuerzan allí y a continuación rellenan una ficha para relacionar tanto huellas como pelajes que se han trabajado en las sesiones anteriores.

5. ANEXO RECURSO FICHA RELACIONAR DEL VALLE ENCANTADO

Sesión 5

Duración	Nombre de la sesión	Materiales
55 minutos Lunes 9	Visita especial	Ninguno

Visita de un veterinario a la clase para que cuente su historia con los animales, datos curiosos, el cuidado que necesitan...

Esta charla les aportará una visión real de cómo se trabaja con los animales, como se les puede ayudar y aprender datos importantes de las manos de un profesional.

13.7. Evaluación

La evaluación es continua, formativa y global, y se basa en la observación directa del proceso de aprendizaje.

13.7.1. Criterios de evaluación

Área I: Crecimiento en armonía

CEA1.1

Participa activamente en las actividades propuestas.

CEA5.1

Se relaciona de forma positiva con los demás.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno

CEB1.1

Explora el entorno con curiosidad.

CEB4.1

Fórmula hipótesis sencillas.

CEB4.2

Participa en experimentos.

Área III: Comunicación y representación de la realidad

CEC1.1

Expresa ideas y emociones oralmente.

CEC4.1

Crea producciones propias

13.7.2. Instrumentos de evaluación

Observación directa

Lista de control

Rúbrica

Diario del aula

Producciones

13.7.3. Criterios de calificación

Observación directa → 40%

-Diario del alumno

-Lista de control

Producciones → 30%

-Producciones realizadas durante el proyecto.

Participación → 30%

-Implicación en la actividad.

13.8. Atención a la diversidad

Se aplican medidas inclusivas adaptadas para los alumnos que les sea necesario:

-Apoyo visual

-Adaptación de actividades y contextos

-Actividades guiadas

-Acompañamiento docente

-Investigación adicional

-Mayor autonomía

-Roles de liderazgo

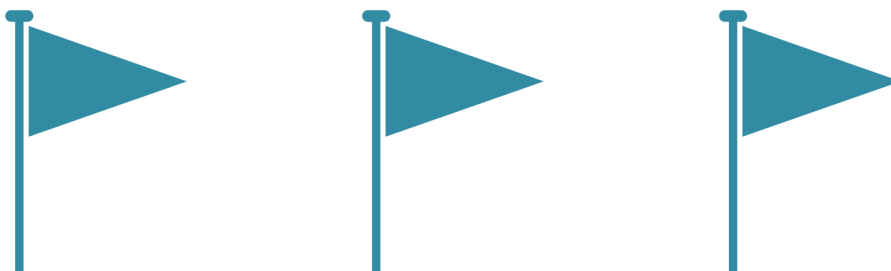
-Diferentes niveles de dificultad

13.9. Diseño de Recurso

13.9.1 RECURSO HORARIO

HORAS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00- 9:55	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA
	LENGUAJE	LÓGICA MATEMATICA	LENGUAJE	INGLES	LÓGICA MATEMATICA
9:55-10:50	INGLES	ENTORNO	PSICOMETRICIDAD	BIBLIOTECA	EDUCACIÓN EMOCIONAL Y EXPRESION CORPORAL
10:50-11:20	RECREO				
11.20-12:15	ENTORNO	ARTE	INGLES	LÓGICA MATEMATICA	ARTE
12:15-13:10	BIBLIOTECA	LENGUAJE	ENTORNO	MÚSICA	ENTORNO
13.10-14:05	PISOCMETRICIDAD	RINCONES	RINCONES	RINCONES	ENTORNO

13.9.2. RECURSO BANDERAS SEÑALIZACIÓN



13.9.3. RECURSO HUELLAS



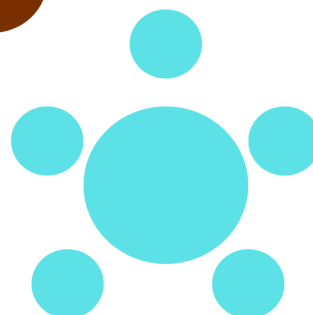
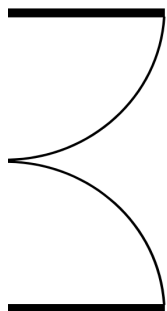
CAT



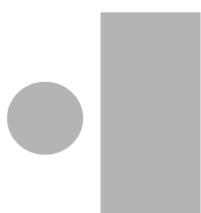
DOG



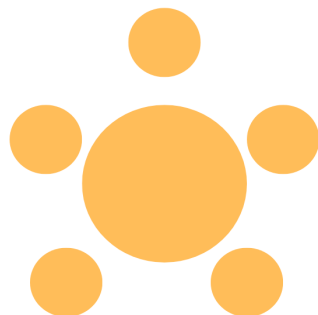
13.9.4 RECURSO PLANO ACTIVIDAD POR RINCÓN



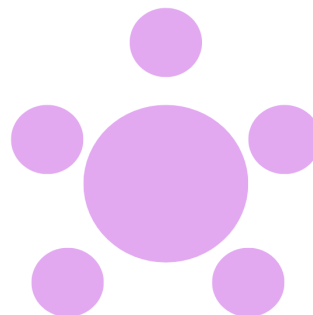
RINCÓN PELAJES



**RINCÓN FABRICANDO
HUELLAS**



**RINCÓN
¡ A CONSTRUIR !**



13.9.5. RECURSO HOJA DE REGISTRO DE LA BIBLIOTECA

REGISTRO DE LA BIBLIOTECA	
TÍTULO DEL LIBRO	TEMA

13.9.6 RECURSO FICHA RELACIONAR DEL VALLE ENCANTADO



13.9.7 RECURSO LISTA DE CONTROL

LISTA DE CONTROL “DETECTIVES DE HUELLAS”

Fecha:

Conseguido

Alumno/a:

En proceso

Necesita ayuda

1. PARTICIPACIÓN Y ACTITUD (Área I)

- Participa activamente en las actividades propuestas
- Muestra interés y curiosidad por la actividad
- Respeta a sus compañeros/as
- Colabora en actividades grupales
- Cuida los materiales y el entorno

2. EXPLORACIÓN Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO (Área II)

- Observa el entorno con atención
- Explora materiales (huellas, pelajes, etc.)
- Formula hipótesis sencillas (ej: “Creo que es de un perro”)
- Participa en la investigación (salida, rincones...)
- Relaciona huellas con animales
- Muestra curiosidad por descubrir información

3. COMUNICACIÓN (Área III)

- Expresa ideas durante la asamblea
- Cuenta lo que ha observado o descubierto
- Escucha a sus compañeros/as
- Participa en conversaciones grupales
- Utiliza vocabulario relacionado con los animales

OBSERVACIONES DEL DOCENTE

13.9.8 RECURSO RÚBRICA

NIVEL DE LOGRO	DESCRIPTOR
	Realiza producciones creativas, cuidadas y originales.
	Realiza adecuadamente las producciones propuestas, utilizando los materiales correctamente y siguiendo las indicaciones dadas.
	No completa las actividades o muestra desinterés.
	Muestra gran respeto por los animales y el entorno, actuando de forma responsable.
	No muestra actitudes de respeto hacia el entorno o los animales.
	Realiza las producciones en los distintos rincones (huellas, pelajes, refugios) de forma autónoma, creativa y detallada, explorando materiales, aportando ideas propias y mostrando iniciativa en el proceso.
	Sigue los tiempos durante la actividad de rincones.
	Expone su trabajo realizado durante la actividad por rincones a sus compañeros.

