



# TRABAJO FIN DE GRADO

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

*Programación Didáctica con enfoque en metodología por  
proyectos e Inteligencias Múltiples con metodologías  
artísticas*

2º CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Doble grado en Educación Primaria e Infantil

**Alumno:** Paula Nieto Díaz

**Director:** Silvia Martínez Cano

**Curso:** 4º (curso 2021-22)

**Fecha:** 25 de mayo 2022

*Programación Didáctica con enfoque en metodología por  
proyectos e Inteligencias Múltiples con metodologías  
artísticas*

## **2º Curso de Educación Primaria**



## ÍNDICE

<b>RESUMEN</b> .....	<b>4</b>
<b>PALABRAS CLAVE</b> .....	<b>4</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>4</b>
<b>KEYWORDS</b> .....	<b>5</b>
<b>ABREVIATURAS</b> .....	<b>6</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>7</b>
<b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN</b> .....	<b>8</b>
<b>CONTEXTUALIZACIÓN</b> .....	<b>11</b>
Contexto socio-cultural .....	11
Contexto del equipo docente .....	12
Características psicoevolutivas del niño.....	13
<b>OBJETIVOS</b> .....	<b>14</b>
Objetivos generales de etapa .....	14
Objetivos didácticos de la programación.....	14
<b>COMPETENCIAS</b> .....	<b>17</b>
Descripción de las competencias clave y aplicación en la programación .....	17
Competencias, Inteligencias múltiples y áreas curriculares por proyectos .....	20
<b>CONTENIDOS</b> .....	<b>21</b>
Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM por proyectos .....	21
<b>METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS</b> .....	<b>24</b>
Principios metodológicos .....	24
Recursos y materiales didácticos.....	27
Recursos TIC y su papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	28
Organización de espacios y tiempos.....	29
<b>ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</b> .....	<b>31</b>
Clasificación de actividades siguiendo diferentes criterios .....	31
Actividades tipo.....	32
<b>EVALUACIÓN</b> .....	<b>35</b>
Criterios de evaluación .....	35
Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación.....	36

Momentos de evaluación .....	37
<b>PROYECTOS.....</b>	<b>39</b>
Proyecto 1: La búsqueda por el museo.....	41
Proyecto 2: Planeamos un largo viaje.....	47
Proyecto 3: Rumbo a Egipto .....	53
Proyecto 4: Vivan los Estados Unidos de América.....	58
Proyecto 5: El apasionante mundo de China .....	62
<b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....</b>	<b>63</b>
Medidas generales de atención a todos los alumnos.....	63
Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.....	64
Medidas extraordinarias: adaptaciones curriculares .....	65
<b>CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.....</b>	<b>66</b>
Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa.....	66
Contribución de la programación en el desarrollo del Plan de Acción Tutorial. ....	67
Contribución de la programación al desarrollo del Plan de Educación emocional .....	68
Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital. ....	68
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>70</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>71</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>73</b>
Anexo 0: Proyecto 5 “El apasionante mundo de China” .....	73
Anexo 1 .....	95
Anexo 2 .....	97
Anexo 3 .....	99
Anexo 4 .....	101
Anexo 5 .....	102
Anexo 6 .....	104
Anexo 7 .....	105
Anexo 8 .....	106
Anexo 9 .....	106

Anexo 10 .....	107
Anexo 11 .....	108

## **Resumen**

El presente trabajo es una programación general anual para 2º curso de Educación Primaria que está basada en el método de aprendizaje por proyectos e inspirada en metodologías artísticas. Se encuentra dividida en 5 proyectos, que siguen un mismo hilo conductor, en los que se trabaja el desarrollo de las Inteligencias múltiples. El arte toma un papel fundamental en esta programación, pues a través de él se pretenden trabajar los contenidos curriculares y extracurriculares. Para ello, se han diseñado una serie de actividades motivadoras que buscan el aprendizaje significativo de los alumnos, conectando en todo momento sus saberes previos con los contenidos que pretenden trabajarse.

El objetivo de esta propuesta está en disfrutar a través del aprendizaje y tomar conciencia del valor que tienen otras culturas para la sociedad. Por medio de la interculturalidad se pretende que los alumnos adquieran las competencias básicas y conocimientos asociados a su nivel de desarrollo.

Finalmente, cabe destacar que esta programación es de carácter transversal ya que por medio de un enfoque globalizador se pretende trabajar todas las áreas curriculares en el conjunto de los proyectos.

## **Palabras clave**

Aprendizaje por proyectos, Inteligencias múltiples, metodologías artísticas, 2º de Educación Primaria, transversalidad.

## **Abstract**

This work is an annual didactic program for the 2nd year of Primary Education based on the project-based learning method and inspired by artistic methodologies. It is divided into 5 projects, which follow a common thread, in which we work on the development of multiple intelligences. Art plays a main role in this program, as it is used to work on curricular and extracurricular content. For that purpose, a series of motivating activities have been designed in order to achieve significant learning for the pupils, connecting all the time their previous knowledge with the content that is going to be developed.

The aim of this proposal is to enjoy learning and become aware of the value of other cultures for society. Through interculturalism, the aim is for pupils to acquire the basic skills and knowledge associated with their level of development.

Finally, it should be noted that this is a cross-curricular program and that, by means of a globalising approach, the aim is to work on all the curricular areas in the projects as a whole.

### **Keywords**

Project-based learning, multiple intelligences, artistic methodologies, 2<sup>o</sup> Primary Education, cross-curricular thematic.

## Abreviaturas

**ABP:** Aprendizaje Basado en Proyectos

**AACC:** Altas capacidades

**ACNEAE:** Alumnos Con Necesidad de Apoyo Educativo

**ACNEE:** Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales

**BEDA:** Bilingual English Development and Assessment

**CC.BB:** Competencias básicas

- **CCL:** Competencia en comunicación lingüística
- **CP:** Competencia plurilingüe
- **STEM:** Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
- **CD:** Competencia digital
- **CPSAA:** Competencia personal, social y de aprender a aprender
- **CC:** Competencia ciudadana
- **CE:** Competencia emprendedora
- **CCEC:** Competencia en conciencia y expresión culturales

**DUA:** Diseño Universal del Aprendizaje

**EP:** Educación Primaria

**IIMM:** Inteligencias Múltiples

- **IL:** Inteligencia Lingüística
- **ICK:** Inteligencia Corporal-Kinestésica
- **ILM:** Inteligencia Lógico-Matemática
- **IVE:** Inteligencia Visual-Espacial
- **IM:** Inteligencia Musical
- **IIT:** Inteligencia Interpersonal
- **IITR:** Inteligencia Intrapersonal
- **IN:** Inteligencia Naturalista

**PAT:** Plan de Acción Tutorial

**PGA:** Programación General Anual

**TIC:** Tecnologías de la información y la comunicación

**ZDP:** Zona de Desarrollo Próximo



## Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es una Programación Didáctica General para 2º Curso de Educación Primaria basada en Inteligencias Múltiples y en la metodología de proyectos desde una perspectiva artística. Cabe especificar que este trabajo se encuentra dividido en dos partes. Una primera parte dedicada a la explicación de la programación y en la que se encuentran apartados como la justificación o la metodología que vamos a emplear, y una segunda parte en la que se desarrollarán ampliamente los proyectos de aprendizaje.

En primer lugar, creo oportuno mencionar que la elección de esta modalidad de trabajo se debe a la importancia que considero que tiene programar con el fin de que los alumnos adquieran los objetivos y competencias propuestos. Creo que un maestro debe aprender a programar con soltura para aprovechar al máximo los recursos (materiales, temporales...) de los que dispone, y así brindar las mejores oportunidades de aprendizaje a sus alumnos.

El curso seleccionado para esta programación es 2º de Primaria. Esta elección se debe a que he realizado en este curso escolar la mayor parte de mis prácticas, incluidas las intensivas en el extranjero, en Edimburgo. Trabajar con este curso durante tanto tiempo me ha dado la oportunidad de conocer en profundidad cómo piensan los niños de 7-8 años y considero que es una etapa crucial en la que es importante adquirir determinados aprendizajes de manera significativa.

Por otro lado, tenía claro que mi trabajo de fin de grado tenía que estar basado en proyectos e inteligencias múltiples ya que son dos metodologías de trabajo perfectas para la adquisición de aprendizajes significativos y que además sitúan al alumno en el centro de su aprendizaje. Además, creo necesario hacer mención a la formación recibida en el centro escolar de prácticas (2 años de prácticas) en estas dos metodologías de trabajo.

Finalmente, cabe destacar que esta programación es de carácter transversal ya que se utilizan las inteligencias múltiples para trabajar contenidos de diferentes áreas curriculares a través de un enfoque globalizador. En todo momento se pretende que el aprendizaje sea significativo y para ello se tienen en cuenta los aprendizajes previos de los alumnos, que se conectarán con los nuevos conocimientos que se pretenden trabajar.

## Fundamentación teórico-normativa de la programación

A continuación, se hace explícita la base teórica de esta programación, comentando las corrientes pedagógicas y las teorías de una serie de autores que han hecho posible la evolución de la educación hasta nuestros días.

Una de las bases de esta programación es la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.

Esta teoría hace referencia a una visión plural de la inteligencia, a un cambio de Paradigma, destacando la idea de que cada persona es inteligente de alguna manera ya que posee diferentes potenciales cognitivos. Gardner (1995) menciona la existencia de ocho inteligencias diferentes en el ser humano: Inteligencia Lógico-Matemática, Inteligencia Lingüística, Inteligencia Interpersonal, Inteligencia Intrapersonal, Inteligencia Visoespacial, Inteligencia Musical, Inteligencia Corporal-Kinestésica, Inteligencia Naturalista.

Sin embargo, cabe especificar que cuando hablamos de Inteligencias Múltiples no debemos confundirnos con los diferentes talentos o aptitudes que puede poseer una persona. Existen ciertos requisitos que hacen que las inteligencias sean consideradas como tal y no como un talento (Suarez et al., 2010). Entre estos requisitos están la existencia de un sistema de símbolos para cada inteligencia o la condición de que cada una de las ellas tiene orígenes profundamente relacionados con la evolución de los seres humanos, entre otros.

Esta teoría ha supuesto un gran cambio en la educación, principalmente porque ha demostrado que cada ser humano aprende de una manera diferente y que por ello, en la escuela se deben usar diversas metodologías de aprendizaje para que cada alumno puedan usar su máximo potencial y aprender. Gardner (1995) asegura que todas las inteligencias son igualmente valiosas, pero la escuela no les da la misma importancia a todas ellas, tratando con superioridad a la Matemática y a la Lingüística. Esto provoca que aquellos estudiantes que no tienen tanto dominio en estas áreas de conocimiento se sienten frustrados e incluso con mayores posibilidades de fracaso que pueden acabar en abandono escolar al no obtener reconocimiento en aquellas áreas cognitivas en las que sí destacan, como asegura Peraza (2019). Realmente si analizamos esta situación,

la escuela tradicional está anulando las oportunidades de desarrollar la “inteligencia” de los alumnos.

Para poder aplicar esta teoría al aula y trabajar con ella, esta programación hace uso de las paletas de inteligencias, una herramienta que tiene el diseño de una paleta de pintor y en cada hueco, donde irían los colores, se colocan las diferentes inteligencias. En medio de la paleta se sitúa el objetivo que se quiere trabajar. Uno de los beneficios de trabajar con esta herramienta es que posibilita el trabajo multidisciplinar y el enfoque globalizado en el aula, metodologías de trabajo que sigue esta programación.

Considerar esta teoría es esencial en el aula ya que posibilita la creación y el uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje novedosas, motivadoras, integradoras y sobre todo creativas. Trabajar con este tipo de metodologías que tienen en cuenta las inteligencias múltiples permite activar la capacidad cognitiva de los alumnos para resolver problemas y tomar decisiones, por ello es tremendamente interesante y beneficioso integrar este enfoque en el aprendizaje basado en proyectos.

El método por proyectos de Kilpatrick (1946) se basa en la creación de experiencias reales en las que el alumno aprende a través de la observación, la experimentación y la reflexión. Dichas experiencias están basadas en el interés y las curiosidades del alumno para abordar cuestiones que surgen de la vida cotidiana.

En esta metodología, el rol del maestro cambia. Como sostiene Vergara (2015) en el ABP el papel del maestro es orientar, abandona el papel de única fuente de conocimiento para dar paso a un papel de gestor del aprendizaje. Hoy en día los niños tienen cada vez más estímulos a su alrededor, y les surgen preguntas e intereses de los que quieren obtener respuesta. Es ahí donde el maestro con su papel de “gestor” debe convertir esos intereses una ocasión para aprender.

Por otro lado, para trabajar por proyectos Vergara (2015) habla de tres requisitos. El primero consiste en que la propuesta debe conectar directamente con los intereses y las necesidades de tus alumnos ya que son ellos los que van a llevar a cabo. El segundo requisito determina que los proyectos no trabajan sobre modelos, sino sobre situaciones reales en las que el alumno trabaja desde y para

la realidad. Finalmente, los proyectos deben construir experiencias educativas que doten a los alumnos de nuevas herramientas y remodelen su forma de pensamiento.

El aprendizaje basado en proyectos es una de las muchas muestras que tenemos hoy en día sobre el aprendizaje experiencial, una metodología que tiene su origen a comienzos del siglo XX con John Dewey, y que se define como “el proceso mediante el cual se adquieren nuevas habilidades, conocimientos (...) como resultado del estudio de la observación y la experiencia” (Baena García, 2019, p.21).

Dewey (1938) asegura la importancia de situar al alumno en el centro del aprendizaje y que sean ellos los que experimenten situaciones reales que les supongan una incorporación de nuevos aprendizajes útiles para la vida real. Esto requiere en gran parte, que esas situaciones o experiencias estén conectadas íntimamente con los intereses de los alumnos, pues la motivación es un elemento fundamental para que se produzca un aprendizaje significativo.

Los proyectos no solo hacen del aprendizaje una experiencia real y motivadora para el alumno, también le permiten poner en práctica todos aquellos conocimientos previos que tiene y establecer una relación con aquello que debe aprender, uno de los principios básicos que Ausubel (1983) sostiene para la adquisición de aprendizajes significativos.

Teniendo en cuenta que la vía principal para impulsar el potencial del alumno es la experimentación directa y sensorial, tal y como sostiene Montessori (1937), establecer un contexto específico y real en el que se base el aprendizaje es un recurso poco convencional pero muy eficaz para que se produzca la adquisición de habilidades y conocimientos, algo que es posible gracias a la metodología ABP.

También cabe destacar que para que un proceso sea verdaderamente pedagógico se deben considerar otros aspectos a parte de la adquisición de saberes básicos, también se debe poner especial atención a desarrollar ciertas actitudes y valores. La educación integral es necesaria en la escuela para formar al estudiante no solo en torno a su intelecto, sino también en torno a su formación como una persona integral que debe aprender a relacionarse, a tener

compromiso social y a convertirse en un ciudadano ético, como sostiene Falcón (2020).

Podríamos definir estos principios metodológicos como el eje central sobre el que se sostiene esta programación y el que va a posibilitar que los alumnos aprendan de una forma innovadora a la par que significativa. Sin embargo, es necesario tener en cuenta los recursos de los que se dispone y el contexto del centro y del aula para ver en qué medida pueden ejecutarse.

## **Contextualización**

### Contexto socio-cultural

La programación general anual que se presenta a continuación está diseñada para llevarse a cabo en el colegio Nuestra señora del Perdón.

El colegio Nuestra Señora del Perdón es un Centro Educativo Católico de titularidad concertada localizado en Madrid, concretamente en la zona de Herrera Oria. El nivel socioeconómico de la zona es medio-alto. Este centro pertenece a una congregación religiosa.

El colegio imparte los niveles de enseñanza de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. El primer ciclo de Educación Infantil y Bachillerato son de régimen privado. En cada curso hay un total de 3 líneas con una ratio de 20 alumnos por clase.

En cuanto a las instalaciones, el centro cuenta con 4 edificios que albergan aulas, comedor, biblioteca, aulas de audiovisuales y de informática, gimnasio, piscina, salón de actos. Entre los dos edificios principales hay un patio que cuenta con una cancha de baloncesto cubierta.

Este centro forma parte del programa de Escuelas Bilingües de la Comunidad de Madrid, por lo que hay un mínimo de 30% horas semanales impartidas en inglés. Las asignaturas que se imparte en la primera lengua extranjera son Social Science, Natural Science, y Arts and Crafts. Este programa posibilita a los alumnos finalizar su etapa de Educación Primaria con un nivel B1 en inglés. A través de este programa los alumnos realizan pruebas de evaluación externa de nivel lingüístico en sexto curso de Educación Primaria.

El colegio Nuestra Señora del Perdón se caracteriza por buscar la educación integral de sus alumnos a través de una enseñanza basada en los valores de la comunidad cristiana, de la excelencia académica y que permite potenciar las individualidades de los alumnos. Cuenta con una amplia oferta pastoral (Sacramentos, oratorios, convivencias, voluntariado...) que sirve también como elemento integrador de la vida en el centro. El centro persigue una formación amplia que abarque una buena base académica y unos principios humanos que permitan a los alumnos enfrentarse a una sociedad cada vez más desafiante.

### Contexto del equipo docente

El centro cuenta con 160 profesores/as y 47 empleados. La organización del equipo docente se divide en: equipo directivo, el director de etapa, el coordinador de etapa, los coordinadores de cada área/departamento didáctico y finalmente, el claustro de profesores.

Dentro de la etapa de Educación Primaria hay un total de 32 profesores, de los cuales 18 son tutores, 2 son especialistas en Pedagogía Terapéutica (PT) y un especialista en Atención y Lenguaje (AL). Dentro del área de inglés, el centro cuenta con 10 profesores y dos auxiliares de conversación que tienen una sesión semanal con cada clase. Además, cabe mencionar que 10 de los profesores de la etapa son también profesores de apoyo, que trabajan a disposición de todos los cursos ofreciendo ayuda a aquellos alumnos que lo necesitan, especialmente en las áreas de Lengua y Literatura y Matemáticas.

Para favorecer la comunicación entre los distintos profesores de cada ciclo, se realizan reuniones de claustro una vez a la semana. En ellas se reúnen los profesores de cada ciclo para evaluar la progresión de los alumnos, planificar los proyectos de trabajo, y proponer cambios, entre otras funciones.

El colegio promueve la formación continua del profesorado, por ello organiza jornadas educativas de formación del para el profesorado, facilitando la asistencia de este a seminarios y cursos externos de formación.

El centro cuenta también con un departamento de Pastoral formado por un coordinador de pastoral, un profesor de cada ciclo, los sacerdotes del centro y el equipo directivo. Este departamento se encarga principalmente de coordinar y

organizar todas las actividades religiosas del centro para lograr la adquisición de esos objetivos religiosos. Además, organiza jornadas de convivencia en colaboración con otros centros de la congregación.

### Características psicoevolutivas del niño

Esta programación está enfocada a la etapa escolar de 2º de Educación Primaria. En este curso los alumnos tienen entre 6 y 7 años.

El objetivo de esta programación es que los alumnos adquieran aprendizajes significativos tanto en el ámbito académico como en el personal, y es por ello que resulta imprescindible conocer en qué etapa de desarrollo se encuentran.

Según la teoría constructivista de Jean Piaget (1968), el niño con 6-7 años se encuentra en la etapa preoperacional, en la que aparece el desarrollo de la función simbólica y el aprendizaje del lenguaje, entre otros aspectos.

Por otro lado, según la teoría de los estadios de Henri Wallon (1987) el niño se encontraría en la etapa del pensamiento categorial, concretamente dentro de la primera fase: el pensamiento sincrético. En esta etapa el niño se caracteriza por mezclar el pensamiento objetivo con el subjetivo.

Para analizar las características psicoevolutivas del niño a esta edad, vamos a centrarnos en 4 áreas de desarrollo: el área cognitiva, el área motriz, el área del lenguaje y el área socioemocional.

**Desarrollo cognitivo:** el niño desarrolla el pensamiento intuitivo ligado a los datos perceptivos, lo que le capacita para la resolución de problemas que se están produciendo en el presente. Por otro lado, se desarrolla la representación mental y ordenada de los acontecimientos que han experimentado. En esta etapa el alumno presenta dificultades para razonar de forma lógica en ausencia de los objetos de conocimiento y para analizar y sintetizar.

**Desarrollo físico-motriz:** el niño logra la independencia de los segmentos corporales y de brazo-mano. También se desarrolla la precisión óculo-manual y se llega a la afirmación de la lateralidad. Destaca el uso de las tijeras con seguridad y la coordinación en actividades en las que usan los músculos grandes (trepar).

**Desarrollo del lenguaje:** los niños perfeccionan y consolidan el lenguaje escrito, así como la expresión oral. Tienden a hablar mucho en situaciones donde están cómodos. Enriquecen su vocabulario y construyen frases más complejas. La mejora de la lectura es evidente pero aun presenta dificultades con la pronunciación de algunos fonemas.

**Desarrollo socioemocional:** en esta etapa los niños desarrollan la actitud de la empatía, siendo conscientes de los sentimientos de los demás y teniendo en cuenta su opinión. Son comunes las amistades duraderas, especialmente entre niños del mismo sexo, y aparecen los líderes en los grupos. En relación a los miedos, van superando algunos de los que tenían cuando eran pequeños, pero les sigue asustando lo desconocido.

## Objetivos

### Objetivos generales de etapa

Los objetivos generales de la Etapa de Educación Primaria han sido extraídos del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Dichos objetivos se encuentran en el [Anexo 1](#).

### Objetivos didácticos de la programación

Dado que esto es una programación transversal en la que se trabajan diferentes áreas curriculares a través de las inteligencias múltiples, se formularán una serie de objetivos por proyectos teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje y los contenidos establecidos en el Decreto 89/2014<sup>1</sup>.

Cada cuadro presenta una selección de objetivos de cada proyecto que han sido confeccionados a partir de los contenidos de cada área curricular que se trabajará en el proyecto (quedan especificadas en apartado de [Competencias, Inteligencias múltiples y áreas curriculares por proyectos](#)) y de los estándares de

---

<sup>1</sup> Debido a la promulgación del Real Decreto de la Ley Orgánica 3/2022, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), algunos aspectos de este trabajo han tenido que ser modificados. Nos referimos a los bloques, contenidos y estándares de aprendizaje, que serán los establecidos en el Decreto 89/2014, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Primaria (LOMCE), dado que el Decreto de la Comunidad de Madrid de acuerdo con la LOMLOE aún no ha sido publicado.



aprendizaje correspondientes del Decreto 89/2014, teniendo en cuenta también las competencias que se pretenden adquirir.

### **Proyecto 1: *La búsqueda por el museo***

- Aplicar los conocimientos sobre la orientación para resolver determinadas situaciones.
- Valorar el aprendizaje cooperativo como forma de adquirir conocimientos y habilidades.
- Desarrollar la creatividad a través de diferentes actividades.
- Reconocer obras del patrimonio cultural y artístico español, valorando su importancia para el conocimiento de la historia.
- Identificar los planetas del sistema solar.
- Construir habilidades artísticas a través de la creación de obras plásticas.
- Evaluar las propias habilidades y limitaciones en las diferentes situaciones.
- Identificar las emociones a través de una obra artística.

### **Proyecto 2: *Planeamos un largo viaje***

- Comprender los distintos fenómenos meteorológicos.
- Localizar los países más importantes en el planisferio.
- Identificar los continentes en mapas a diferentes escalas.
- Desarrollar habilidades de autonomía y gestión del dinero.
- Aprender el manejo del sistema monetario europeo.
- Adquirir habilidades de trabajo cooperativo a través de la toma de decisiones.
- Desarrollar el pensamiento crítico.
- Evaluar las propias habilidades y limitaciones en las diferentes situaciones.
- Identificar y expresar de forma escrita rasgos personales.

### **Proyecto 3: *Rumbo a Egipto***

- Conocer los animales más importantes en la civilización egipcia y clasificarlos según su reino.
- Describir las características del triángulo e identificar dicha figura en diferentes contextos.
- Desarrollar habilidades lingüísticas a través de actividades de lógica.
- Conocer algunas características sociales de la civilización egipcia.
- Adquirir habilidades de trabajo cooperativo a través de la toma de decisiones.

- Desarrollar la creatividad a través del uso de diferentes técnicas y materiales plásticos.
- Conocer las principales manifestaciones artísticas egipcias.
- Valorar la importancia de la huella de la civilización egipcia.

#### **Proyecto 4: Vivan los Estados Unidos de América**

- Desarrollar habilidades básicas de comunicación en inglés.
- Efectuar correctamente el deletreo de una palabra básica y familiar para el alumno.
- Concienciar en la importancia de presentar el cuaderno y trabajos de forma clara y ordenada.
- Reconocer los artistas y músicos más relevantes del panorama estadounidense.
- Descubrir estilos musicales surgidos en América como el Jazz.
- Aprender nociones básicas de ritmo y coordinación a través de la música y la danza.
- Desarrollar la creatividad a través del trabajo con obras del artista Andy Warhol.
- Valorar la cultura de Estados Unidos y su aportación a la sociedad actual.
- Adquirir habilidades de trabajo cooperativo a través de la creación de coreografías musicales.
- Evaluar las propias habilidades y limitaciones en las diferentes situaciones.

#### **Proyecto 5: *El apasionante mundo de China***

- Conocer la procedencia de ciertos materiales como la seda.
- Valorar la aportación del mundo animal a la sociedad.
- Aprender y conocer canciones populares de la cultura china.
- Desarrollar conciencia sobre los aspectos culturales más significativos de la cultura china.
- Iniciarse en el conocimiento de la gastronomía oriental.
- Clasificar las palabras según sus clases.
- Desarrollar habilidades artísticas a través del teatro de sombras chinas.
- Respetar y valorar las diferencias culturales que existen entre la cultura europea y la asiática.
- Conocer el significado del año nuevo chino.

- Adquirir habilidades de trabajo cooperativo a través de la toma de decisiones.
- Evaluar las propias habilidades y limitaciones en las diferentes situaciones.

## Competencias

### Descripción de las competencias clave y aplicación en la programación

Las competencias se definen como el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que posee el alumno para desarrollarse tanto dentro de la escuela como fuera de ella en su día a día como ciudadano.

En esta programación se tienen en cuenta las competencias clave definidas en el Real decreto 157/2022, ya que han sido creadas a partir de la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 2018 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas<sup>2</sup>. Dichas competencias han sido diseñadas para que los alumnos puedan enfrentarse a los retos y desafíos globales del siglo XXI.

A continuación, pasan a describirse las competencias clave y cómo van a aplicarse en base a esta programación:

- a) Competencia en comunicación lingüística: comprende las habilidades, destrezas y actitudes para la comunicación en todos sus ámbitos (leer, hablar y escribir) con diferentes propósitos comunicativos y en diferentes contextos. Además, es el pilar básico para el pensamiento propio y la cimentación del saber.

Esta competencia se trabaja en todos los proyectos con la realización del “libro viajero”, y de forma más específica en algunas actividades de cada proyecto. El diálogo en clase también constituye una parte muy importante en el ABP y a su vez, esta misma ayuda a desarrollar de forma plena dicha competencia.

- b) Competencia plurilingüe: se define como el uso de distintas lenguas, ya sean orales o signadas, para la comunicación y el aprendizaje. Implica el

---

<sup>2</sup> Pueden consultarse dichas competencias clave en la página 19 del Real Decreto 157/2022 del que se adjunta el enlace a continuación. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-3296-consolidado.pdf>

respeto y conocimiento de las diferentes lenguas y culturas de la sociedad para así fomentar la convivencia democrática.

Se hace evidente con la globalización, la necesidad de desarrollar esta competencia sobre todo desde los primeros cursos de Educación primaria. Por ello, esta competencia se ve desarrollada en la PGA a través del Plan lector y de algunas actividades en los proyectos, fomentando sobre todo el uso de la primera lengua extranjera (inglés) de forma oral.

- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): se refiere al desarrollo del pensamiento matemático y científico, así como a la capacidad para aplicar las tecnologías y los métodos de la ingeniería para transformar el mundo en el que vivimos de forma comprometida y sostenible.

Dada la importancia de esta competencia, se trabajará en su desarrollo en cuatro de los cinco proyectos de esta PGA a través de diferentes actividades que implican el uso del pensamiento matemático y tecnológico para resolver diferentes situaciones.

- d) Competencia digital: comprende todas las habilidades de manejo de las tecnologías digitales de la información y comunicación (TIC) con su correspondiente actitud responsable y crítica en su uso para aprender y participar en la sociedad.

Teniendo en cuenta todo el proceso de globalización que la sociedad está experimentando y el auge del uso de las nuevas tecnologías, resulta imprescindible formar a los alumnos en el uso responsable de las TIC, ya que estas también deben formar parte de los recursos de aprendizaje del aula. En esta programación las herramientas digitales juegan un papel importante como recurso educativo ya que en muchas de las actividades se trabajan con dispositivos electrónicos, aplicaciones y material multimedia.

- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender: abarca todas las capacidades de autorreflexión, resiliencia y autogestión destinadas al desarrollo personal y al bienestar físico, emocional y mental de uno mismo y de los que le rodean.

Esta competencia se ve trabajada de forma implícita y explícita en todos los proyectos de esta programación a través de la inteligencia

interpersonal e intrapersonal. En todos los proyectos se proponen actividades, como las rutinas de metacognición, que contribuyen tanto a la gestión de los procesos metacognitivos del alumno como a su desarrollo del pensamiento crítico.

- f) Competencia ciudadana: esta competencia contribuye a la participación de los alumnos en la sociedad de forma responsable teniendo en cuenta todas las estructuras sociales y el conocimiento de los principales acontecimientos mundiales, y desarrollando una actitud comprometida con la sostenibilidad.

Dicha competencia se trabaja en el aula a través del establecimiento de normas sociales y códigos de conducta. Además, en los diferentes proyectos se trabajarán valores de empatía, respeto y cooperación gracias a recursos como el plan lector o a metodologías como el aprendizaje cooperativo.

- g) Competencia emprendedora: su desarrollo genera estrategias de detección de necesidades y oportunidades para tomar decisiones y replantear ideas usando la creatividad y la imaginación.

La competencia emprendedora es fundamental en el desarrollo de la metodología por proyectos, pues los alumnos trabajan de manera autónoma en muchos momentos y tienen la necesidad de elaborar estrategias para abarcar los diferentes retos que se proponen en los proyectos.

- h) Competencia en conciencia y expresión culturales: supone la comprensión y el respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales del mundo, así como el desarrollo e identificación de ideas propias y su papel en la sociedad.

Esta es una de las competencias que más presencia tienen en la PGA, pues en ella se trata el arte como un elemento transversal con el que se pueden aprender contenidos y valores en todos los proyectos. Al final del curso los alumnos habrán desarrollado ampliamente su sentido de la creatividad a través de los conocimientos que poseen sobre los diferentes artistas y tipos de arte del mundo.

## Competencias, Inteligencias múltiples y áreas curriculares por proyectos

En este apartado encontramos una organización de las competencias, las inteligencias múltiples y las áreas curriculares que se trabajan en cada proyecto de la programación con el fin de ofrecer al lector una visión más concisa de la transversalidad de la programación.

<b>Proyecto 1: La búsqueda por el museo</b>		
<b>Competencias</b>	<b>Inteligencias Múlti.</b>	<b>Áreas curriculares</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CD</li> <li>• CL</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ICK</li> <li>• IIT</li> <li>• IITR</li> <li>• IL</li> <li>• ILM</li> <li>• IVE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educación plástica</li> <li>• Matemáticas</li> <li>• Ciencias sociales</li> <li>• Lengua y literatura</li> </ul>
<b>Proyecto 2: Preparamos un largo viaje</b>		
<b>Competencias</b>	<b>Inteligencias Múlti.</b>	<b>Áreas curriculares</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CD</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IIT</li> <li>• IITR</li> <li>• IL</li> <li>• ILM</li> <li>• IVE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lengua y Literatura</li> <li>• Matemáticas</li> <li>• Ciencias sociales</li> </ul>
<b>Proyecto 3: Rumbo a Egipto</b>		
<b>Competencias</b>	<b>Inteligencias Múlti.</b>	<b>Áreas curriculares</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IIT</li> <li>• IITR</li> <li>• ILM</li> <li>• IN</li> <li>• IVE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias Naturales</li> <li>• Matemáticas</li> <li>• Ed. Plástica</li> <li>• Valores</li> </ul>
<b>Proyecto 4: Vivan los Estados Unidos de América</b>		
<b>Competencias</b>	<b>Inteligencias Múlti.</b>	<b>Áreas curriculares</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCEC</li> <li>• CL</li> <li>• CP</li> <li>• CPSAA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ICK</li> <li>• IIT</li> <li>• IITR</li> <li>• IL</li> <li>• IM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inglés</li> <li>• Ed. Plástica</li> <li>• Música</li> <li>• Ed. Física</li> </ul>
<b>Proyecto 5: El apasionante mundo de China</b>		
<b>Competencias</b>	<b>Inteligencias Múlti.</b>	<b>Áreas curriculares</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• CC</li> <li>• CCEC</li> <li>• CCL</li> <li>• CE</li> <li>• CPSAA</li> <li>• STEM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ICK</li> <li>• IIT</li> <li>• IL</li> <li>• ILM</li> <li>• IN</li> <li>• IVE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciencias naturales</li> <li>• Inglés</li> <li>• Lengua y Literatura</li> <li>• Educación plástica</li> </ul>

## Contenidos

### Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM por proyectos

A continuación, se presentan los contenidos curriculares de las diferentes áreas que van a trabajarse en esta programación distribuidos por proyectos. Dichos contenidos han sido extraídos del Decreto 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria.

En cada contenido se especifica si es destinado al saber (S), al saber hacer (SH) o al saber ser (SS). Además, estos contenidos también se encuentran relacionados con cada una de las **competencias clave** del Real Decreto 157/2022. En relación con las competencias, cabe especificar que la *Competencia social de aprender a aprender* se ve trabajada a través de todos los contenidos del proyecto dada la metodología de la programación.

<b>Proyecto 1: La búsqueda por el museo</b>	
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>
Ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none"><li>El Sistema Solar. (S) <b>CPSAA, STEM</b></li></ul>
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"><li>Orientación espacial. Situación en el plano y en el espacio. (SH) <b>CPSAA, STEM</b></li><li>Números naturales menores que 1.000. Nombre, grafía y ordenación. (S) <b>CPSAA, STEM</b></li></ul>
Educación Plástica	<ul style="list-style-type: none"><li>Utilización de los elementos básicos del dibujo (punto, línea y plano). (SH) <b>CPSAA, CCEC</b></li><li>Obras artísticas más relevantes del patrimonio artístico español. (S) <b>CPSAA, CCEC, CC</b></li><li>Los grandes pintores españoles. (S) <b>CPSAA, CCEC</b></li><li>Museos y exposiciones. (SS) <b>CPSAA, CCEC, CC</b></li></ul>
Lengua y Literatura	<ul style="list-style-type: none"><li>Comprensión de diferentes tipos de textos. (SH) <b>CPSAA, CL</b></li><li>Lectura comprensiva en voz alta y en silencio. (SH) <b>CPSAA, CL</b></li><li>Expresión de textos orales: breves exposiciones (SH) <b>CPSAA, CL, CD</b></li></ul>

<b>Proyecto 2: Planeamos un largo viaje</b>	
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>
Ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Representación de la Tierra. (S) CPSAA, CD</li> <li>• Mapas y planos. (S) CPSAA, CD</li> <li>• El tiempo meteorológico. (S) CPSAA, CD</li> </ul>
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unidades de medida de longitud: el metro y el centímetro. (S) CPSAA, STEM</li> <li>• Sistema monetario de la Unión Europea. (S) CPSAA, STEM, CC</li> <li>• Equivalencias entre monedas y billetes de hasta 50 euros. (SH) CPSAA, STEM, CC</li> </ul>
Lengua y Literatura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de los mensajes. (SH) CPSAA, CCL</li> <li>• Comprensión de diferentes tipos de textos. (SH) CPSAA, CCL, CCEC</li> <li>• Información relevante. (SH) CPSAA, CCL</li> <li>• Creación de textos propios. (SH) CPSAA, CCL, CC</li> <li>• Los signos de puntuación. (S) CPSAA, CCL</li> </ul>

<b>Proyecto 3: Rumbo a Egipto</b>	
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>
Ciencias Naturales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Clasificación del reino animal. (SH) CPSAA</li> </ul>
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementos del triángulo. (S) CPSAA, STEM</li> <li>• Construcción de triángulos. (SH) CPSAA, STEM</li> <li>• Orientación espacial. (SH) CPSAA, STEM, CCL</li> </ul>
Educación plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de obras plásticas haciendo uso de diferentes materiales. (SH) CPSAA, CCEC</li> <li>• Utilización de la regla milimetrada para el trazado de figuras geométricas. (SH) CPSAA, STEM, CCEC</li> </ul>
Valores	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Igualdad de las personas ante la ley. (SS) CPSAA, CC, CCEC</li> </ul>



<b>Proyecto 4: Vivan los Estados Unidos de América</b>	
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>
Inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de oraciones sencillas para el intercambio de información básica. (SH) CPSAA, CP, CL</li> <li>• Lectura, deletreo y comprensión de palabras. (SH) CPSAA, CP, CL</li> <li>• Cuidado en la presentación de los textos. (SS) CPSAA, CP, CL</li> <li>• Escritura dirigida de vocabulario básico y oraciones sencillas. (SH) CPSAA, CP, CL</li> </ul>
Educación plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obras artísticas más relevantes del patrimonio artístico de Estados Unidos. (S) CPSAA, CCEC</li> <li>• Artistas del mundo. (S) CPSAA, CCEC</li> </ul>
Educación musical	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obras y músicos más relevantes del patrimonio musical. (S) CPSAA, CCEC</li> <li>• La expresión corporal. Iniciación a la danza (SH) CPSAA, CCEC</li> </ul>
Educación física	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la expresividad artística. (SS) CPSAA, CCEC</li> <li>• Actividades artístico-deportivas realizadas de forma individual o en grupo siguiendo un ritmo marcado o una pieza musical. (SH) CPSAA, CCEC, CC</li> </ul>

<b>Proyecto 5: El apasionante mundo de China</b>	
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>
Ciencias Naturales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El reino de los animales. (S) CPSAA, STEM</li> </ul>
Lengua y Literatura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorización y recitación de textos breves en prosa y en verso. (SH) CPSAA, CCL, CCEC</li> <li>• Creación de textos propios.</li> <li>• Clases de palabras. (S) CPSAA, CCL</li> </ul>
Inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de textos orales breves procedentes de distintos soportes audiovisuales e informáticos. (SH) CPSAA, CP</li> </ul>
Educación Plástica y audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El cine de animación. (SH) CPSAA, CCEC, CE</li> <li>• Realización de obras tridimensionales haciendo uso de diferentes materiales. (SH) CPSAA, CCEC, CE</li> </ul>
Contenidos comunes para toda la etapa EP.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspectos socioculturales básicos. (S) CPSAA, CCEC, CC</li> </ul>

## METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

### Principios metodológicos

Entendemos metodología como el conjunto de estrategias y decisiones que organizan y conforman la didáctica del profesor, teniendo en cuenta las distintas teorías de aprendizaje, además de una serie de recursos, medios, el papel del docente y de los alumnos.

Esta programación tiene en cuenta, entre otros principios de aprendizaje, la **Zona de Desarrollo Próximo** del alumno un término creado por Vygotsky y definido como la diferencia entre el nivel de desarrollo real que posee el niño y el nivel de desarrollo potencial, estando este último determinado por la resolución de problemas con ayuda o supervisión de un adulto o de un compañero con un nivel de desarrollo más alto. Un enfoque metodológico presente en esta programación y que tiene en cuenta este principio es el **aprendizaje cooperativo**, donde los alumnos trabajan por grupos previamente diseñados por el tutor teniendo en cuenta su ZDP. De esta manera aquellos alumnos con un nivel de desarrollo más alto pueden servir como guía y apoyo para desarrollar el nivel potencial del resto de los alumnos del grupo. Además, este enfoque tiene en cuenta el desarrollo de las habilidades socioafectivas, que se ven favorecidas gracias a la cooperación de los grupos. En el aprendizaje cooperativo se tienen en cuenta una serie de roles que cada persona del equipo debe desempeñar. Dichos roles van rotando en cada proyecto, aunque los integrantes del equipo no varían. Los roles de los grupos cooperativos son los siguientes:

- **Coordinador:** se encarga de dirigir la tarea que se tiene que llevar a cabo además de animar al equipo a seguir trabajando.
- **Portavoz:** este rol se encarga de responder a las preguntas del profesor en nombre de su equipo y también presenta las actividades.
- **Controlador:** se encarga de cuidar el tono de voz del quipo durante las actividades y de gestionar el tiempo de trabajo, así como el espacio, asegurándose de que se queda todo recogido y limpio.
- **Secretario:** es el encargado de anotar y recordar los compromisos individuales y grupales. Además, se encarga de comprobar que las actividades se realizan correctamente y siguiendo las instrucciones.

El aprendizaje cooperativo se fomentará a través del uso de **rincones**, un método que facilita la inclusión de los alumnos y sus habilidades sociales y que Fernández Morán, Quer y Securun (1997) definen como espacios delimitados del aula donde los alumnos de forma individual o por grupos, llevan a cabo diferentes actividades de forma simultánea. Los rincones fijos que estarán en el aula durante el curso escolar serán.

- Rincón de lectura: estará compuesto por una pequeña biblioteca de aula y varios cojines sobre una alfombra para que los alumnos puedan dedicar momentos a la lectura y así fomentarla.
- Rincón artístico: este espacio estará formado por un par de mesas para que los alumnos puedan trabajar y diferentes materiales con los que crear composiciones plásticas. Además, también tendrá varios libros sobre cultura artística adaptada a niños para que puedan coger ideas e inspirarse.
- Rincón tecnológico: este rincón tendrá todos los dispositivos móviles que se usarán de forma habitual en el aula (ipads, ect). Esta creado para velar por su seguridad y protección, y para que los alumnos puedan trabajar con las TIC en un ambiente tranquilo.
- Rincón de ampliación del aprendizaje: este espacio está destinado sobre todo al alumno con AACCC que tenemos en el aula, quien podrá realizar muchas actividades extra para dar respuesta a su alto interés en ampliar sus conocimientos. Está compuesto de diferentes actividades, pasatiempos, libros sobre ciencia, etc. El resto de los alumnos puede hacer uso de él cuando hayan acabado sus tareas y tengan tiempo libre. A lo largo del curso se irá complementando con actividades y fichas para ampliar los conocimientos durante los proyectos.

Cabe destacar, que a lo largo de los proyectos se irán añadiendo rincones temporales para trabajar ciertos contenidos del proyecto, ya que en todos ellos hay una o dos sesiones dedicadas a trabajar un contenido por rincones. En la parte de *metodología* de cada proyecto queda especificado dicho contenido.

En cada proyecto se realizará un **taller** con las familias. Este tipo de estrategia, que también va a destinada a fomentar el trabajo cooperativo, está diseñada

para incluir a las familias en los proyectos y que los alumnos puedan trabajar con ellas y compartir sus aprendizajes.

Otro principio metodológico que se tiene en cuenta para la metodología de esta programación es el **Aprendizaje Significativo**. Este concepto creado por Ausubel (1983) sostiene que cuando los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje y tienen la capacidad de conectar lo que aprenden con un concepto relevante que ya posean cognitivamente, el aprendizaje se vuelve significativo y no se olvida. La motivación es un elemento que favorece el aprendizaje significativo, por ello esta PGA posibilita su presencia a través del establecimiento de contextos reales y que suponen un reto en cada proyecto.

El **ABP** es un método de trabajo creado por Kilpatrick, quien tomó como referencia a su vez las ideas del filósofo y pedagogo John Dewey. El principio de esta metodología reside en tomar como referencia los intereses y curiosidades del alumno para abordar cuestiones de la vida cotidiana y así trabajar los contenidos curriculares de manera natural, acercando la escuela al alumno y haciendo que el aprendizaje sea significativo, como sostiene William Kilpatrick (1946). Esta metodología de trabajo también tiene la característica de ser flexible, algo que la convierte en apta para dar respuesta a la diversidad del aula.

Todos los proyectos de esta PGA van a estructurarse en tres fases:

- Fase de inicio: en esta fase el maestro presenta el tema del proyecto a los alumnos través de un cuento (en el caso de esta PGA). Con ella se recogen los aprendizajes previos del alumno con respecto al tema y se establecen las líneas de investigación<sup>3</sup> del proyecto y sus objetivos (*¿Qué queremos saber?*). En esta fase, el aula puede estar ambientada en el tema del proyecto para así facilitar su contextualización y desarrollar motivación en el alumnado.
- Fase de desarrollo: esta es la fase en la que se trabajan las líneas de investigación a través de diferentes actividades. En ella los alumnos trabajan contenidos curriculares con el pretexto del proyecto.

---

<sup>3</sup> Las líneas de investigación son los temas o aspectos que se marcan al inicio de un proyecto sobre la temática de este, y que van a trabajarse en base a unos contenidos curriculares.

- Fase de evaluación: en esta última fase, se recogen los aprendizajes adquiridos durante el proyecto a través de la elaboración de un producto final<sup>4</sup>. Los productos finales se exponen a las familias en esta fase y además los alumnos deberán hacer una autoevaluación personal y grupal sobre su actitud y trabajo durante el proyecto. En el caso de la programación, esta es la fase en la que el equipo encargado debe hacer *El libro viajero del proyecto*.

La metodología de Aprendizaje por proyectos forma parte del conjunto de **metodologías artísticas para el aprendizaje**, las cuales pretenden potenciar el pensamiento creativo e innovador en el alumnado y su capacidad de trabajar con otros y así educarles también para la vida, tal y como sostiene Martínez Cano (2018).

Por otro lado, el aprendizaje significativo también se pretende conseguir a través del **enfoque globalizador** y transversal que tiene esta programación, pues en cada proyecto se trabajarán una serie de áreas curriculares (quedan especificadas en el apartado de [Competencias, Inteligencias múltiples y áreas curriculares por proyectos](#)). Con esto se pretende ofrecer al alumno una conexión entre los aprendizajes de las diferentes materias para así facilitar el aprendizaje significativo. Además de esto, la programación se basa en el desarrollo de las **inteligencias múltiples**, teoría que Gardner (1995) sostiene como imprescindible para el desarrollo del hombre en todos los aspectos de su vida. En cada proyecto de esta PGA se trabajan unas inteligencias determinadas, que están relacionadas con las competencias clave y los contenidos que establece el Decreto 89/2014. Como recurso para que los alumnos entiendan qué inteligencias trabajan y cuándo lo hacen, se hace uso de las **paletas de inteligencia**, las cuales se pueden encontrar en el [Anexo 2](#) especificadas por proyectos.

#### Recursos y materiales didácticos

Los recursos materiales, ambientales y humanos que esta programación necesita para llevarse a cabo son los siguientes:

---

<sup>4</sup> El producto final es una elaboración (especificada en cada proyecto) que permite al alumno poner en práctica y difundir sus aprendizajes adquiridos a lo largo del **proyecto**, así como las nuevas competencias y habilidades adquiridas.

- Recursos materiales:
  - Recursos artísticos: materiales reciclados, pinturas, rotuladores, temperas, pegamentos, tijeras, cartón, cartulinas, celo, chinchetas, tizas, arena.
  - Recursos de escritura: bolígrafos, folios, cuaderno del alumno, lápices, gomas, rotuladores.
  - Recursos literarios: libros de biblioteca de aula, cuentos infantiles, poemas y retahílas, canciones.
  - Recursos lúdicos: juegos tradicionales, cocina y alimentos de juguete, juego del Sistema monetario europeo, juegos diseñados para cada proyecto.
  - Recursos tecnológicos: pizarra digital, ipads o tabletas, aplicaciones educativas como *epuzzle* o *plickers*, cámara de vídeo, flexos, recursos audiovisuales como videos o canciones.
- Recursos ambientales: aula, pasillo, sala de educación física, biblioteca, zonas comunes del colegio.

### Recursos TIC y su papel en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Como ya se especifica en el apartado anterior, en la programación se hacen uso de recursos TIC en cada uno de los proyectos.

El centro ofrece dispositivos electrónicos como pizarras digitales en todas las aulas y un total de 10 tablets/ipads para cada clase. Además, el profesorado recibe un curso específico sobre metodologías innovadoras basadas en las TIC una vez al año.

Las aplicaciones de trabajo como plickers, symboloo o edpuzzle son recursos que servirán al profesorado y a los alumnos para trabajar ciertos contenidos del proyecto. Estas aplicaciones ofrecen una manera alternativa de trabajo que potencia el desarrollo de la competencia digital en los alumnos.

Por otro lado, el uso de los dispositivos móviles en el aula, ya sean tablets o la pizarra digital, va a permitir al alumnado acceder a diversas fuentes de información que le servirán para profundizar sobre algunas líneas de investigación del proyecto.

Además, habrá un rincón fijo en el aula destinado al uso de las TIC donde los alumnos podrán pasar tiempo investigando o jugando con los dispositivos digitales.

### Organización de espacios y tiempos

La rutinas de la clase es algo que se mantiene a lo largo del curso incluso en las semanas de proyecto.

Todos los alumnos tienen 10 minutos de lectura individual al llegar al aula a primera hora de la mañana. De esta manera se da margen a aquellos alumnos que llegan con retraso y además se fomenta un ambiente tranquilo y adecuado para el inicio de la clase. Después los alumnos rezan la oración del día y se elige a un alumno para que haga una petición especial a Dios. Al acabar este momento, los alumnos comienzan su clase. Este es el horario ordinario para el resto de semanas del curso en las que no se están llevando a cabo los proyectos de esta programación:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00	Social Science	Matemáticas	Social Scien.	Inglés	Lengua
10:00	Matemáticas	Ed. Física	Inglés	Arts & Crafts	Inglés
10:30					
11:00	Lengua	Música	Natural Scien	Música	Religión
12:00	Natural Scien.	Natural Scien.	Taller Lengua	Ed. Física	Matemáticas
13:00					
14:30	Inglés	Inglés	Matemáticas	Lengua	Tutoría
15:30-16:30	Oratorio	Lengua	Lengua	Matemáticas	Taller Matem.

Sin embargo, en las dos semanas de duración que tienen los proyectos, se establece un nuevo horario de trabajo en el que se sustituyen algunas horas lectivas por clases de proyectos. De esta manera se trabaja con normalidad en algunas clases como Inglés<sup>5</sup>, pero en otras se trabaja en el proyecto. El horario confeccionado para las semanas de proyectos es el siguiente:

<sup>5</sup> Se seleccionan las clases de Inglés, Educación Física y Música como asignaturas en las que no se eliminan clases para destinarlas al proyecto, solamente salidas escolares en caso de haberlas. Esto es debido a que son las menos trabajadas en los mismos o las que menos horas lectivas tienen en el horario escolar, y se considera por tanto ilógico suprimir sesiones.

- Horario para semana de proyectos sin talleres ni salidas culturales:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00	Proyectos	Matemáticas	Social Scien.	Inglés	Lengua
10:00	Social Science	Ed. Física	Inglés	Proyectos	Inglés
10:30					
11:00	Lengua	Música	Natural Scien	Música	Religión
12:00	Natural Scien.	Natural Scien.	Proyectos	Ed. Física	Proyectos
13:00					
14:30	Inglés	Inglés	Matemáticas	Lengua	Tutoría
15:30-16:30	Proyectos	Proyectos	Lengua	Matemáticas	Taller Matem.

- Horario para semana de proyectos con talleres y salidas culturales:

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00	Social Science	Matemáticas	SALIDA	Inglés	Lengua
10:00	Proyectos	Ed. Física	ESCOLAR	Proyectos	Inglés
10:30					
11:00	Lengua	Música		Música	Religión
12:00	Natural Scien.	Natural Scien.		Ed. Física	Proyectos
13:00					
14:30	Inglés	Inglés		Lengua	Taller
15:30-16:30	Oratorio	Proyectos	Lengua	Matemáticas	Taller

Esta programación se ha elaborado teniendo en cuenta el calendario escolar del curso 2022-23<sup>6</sup>, considerando los días no lectivos y las vacaciones.

Respecto a la distribución del aula, las mesas se encuentran agrupadas en grupos de 4 alumnos. En la parte central del aula, se encontrará la mesa del profesor. Los rincones fijos quedan distribuidos en el resto del espacio del aula. Se presenta una maqueta digital de la distribución del aula en el [Anexo 3](#).

<sup>6</sup> Dado que aún no ha sido publicado el calendario en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM), no se puede anexas a esta programación. Sin embargo, sí han salido fechas de inicio, así como las de vacaciones y final de curso. Dichas fechas pueden consultarse en <https://www.comunidad.madrid/etiquetas/curso-escolar-202223>.



## ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Todas las actividades de esta programación han sido diseñadas teniendo en cuenta la importancia de la motivación como elemento facilitador del aprendizaje, la variedad y funcionalidad para los alumnos y las necesidades e intereses de los mismos.

### Clasificación de actividades siguiendo diferentes criterios

- Actividades según el momento en el proceso enseñanza-aprendizaje
  - Actividades iniciales: este tipo de actividades están diseñadas para introducir algún tema o contenido al inicio de un proyecto. Es importante a la hora de diseñarlas, perseguir que los alumnos despierten su interés por el tema del proyecto con ellas. Otra de sus funciones es la activación de conocimientos previos de los alumnos.
  - Actividades de desarrollo: estas son las actividades que se realizarán para profundizar y trabajar en los contenidos del proyecto. Estas están diseñadas para alcanzar los objetivos propuestos y su duración es más amplia que el resto.
  - Actividades finales: son las que se realizan al final del proyecto y sirven para recoger todos los conocimientos y aplicar las destrezas adquiridas durante él.
- Actividades según su agrupación:
  - Individuales: son las actividades que realiza cada alumno de forma independiente.
  - Por parejas: son las actividades que realizan dos alumnos conjuntamente.
  - Grupales o por rincones: actividades que realizan grupos de 4-5 alumnos. En algunas cada uno tiene su propio rol.
  - Toda la clase: son las actividades que se realizan con todo el grupo de clase.
- Actividades según el espacio:

- Actividades de aula: se realizan en el propio aula. Ejemplo: los rincones, actividades de investigación.
- Actividades fuera del aula: se realizan en otro espacio del centro que no es el aula. Ejemplo: en el aula de música, en la biblioteca, en el patio.
- Actividades fuera del centro: son las que implican una salida escolar como las excursiones a museos, al teatro, etc.
- Según las indicaciones:
  - Dirigidas: en ellas el profesor proporciona unas instrucciones a los alumnos y les guía en el proceso de realización. Ejemplo: manualidad.
  - Semidirigidas: los alumnos conocen las instrucciones y reglas de la actividad, pero las realizan por su cuenta. Ejemplo: *gymkana*.
  - Libres: los alumnos no siguen ninguna instrucción y experimentan de forma independiente. Ejemplo: investigación.

### Actividades tipo

A continuación, se recopilan y se explican las actividades que van a realizarse durante el curso y que son comunes en todos los proyectos.

**Libro viajero:** se trata de un cuaderno que va a ir pasando por los diferentes equipos de trabajo y el cual los alumnos van a tener que ir rellenando con su experiencia en los distintos proyectos. En él se responderán a preguntas como *¿Qué es lo que más te ha gustado de este viaje (proyecto)? ¿Qué has aprendido? ¿Cuál ha sido tu momento favorito del viaje? ¿Qué te ha llamado la atención de este proyecto?* También pueden incluirse fotos o dibujos. Este cuaderno irá rotando por los equipos de trabajo en cada proyecto, pasando por un total de 5 equipos (un equipo por proyecto). Deberá rellenarse de forma cooperativa por lo que los coordinadores del equipo tendrán que elegir quién redactará cada pregunta o apartado del diario y los secretarios apuntarán las ideas del equipo previamente consensuadas para rellenar el cuaderno de viaje.

**Talleres:** este tipo de actividad se realizará una vez por proyecto y se hará por grupos de alumnos junto con las familias que puedan asistir. Estas actividades estarán destinadas a trabajar varios contenidos del proyecto de forma integrada y práctica, de tal forma que los alumnos puedan explorar y aprender trabajando al mismo tiempo sus habilidades sociales. Los talleres tienen una duración de 1 hora y media, y se realizan por la tarde (15:00-16:30) para posibilitar la participación de las familias.

**Rincones:** son espacios delimitados en el aula donde los alumnos trabajarán por grupos de forma simultánea diferentes actividades de aprendizaje. Pasado un determinado tiempo los grupos rotarán de taller, pasando así por el total de talleres al finalizar la sesión. Este tipo de actividades tiene como principal objetivo que los alumnos trabajen uno o varios contenidos a través de diferentes recursos y enfoques (manipulativo, digital, actividad plástica...) para así poder desarrollar todas sus facetas intelectuales y su autonomía en el aprendizaje.

**Cola-caó literario:** esta actividad tiene como objetivo el fomento de la lectura por lo que se complementa con el Plan Lector del centro. Consiste en una reunión en la biblioteca por proyecto, donde los alumnos leerán y comentarán un cuento con la temática del proyecto, mientras disfrutan de un chocolate con galletas. La profesora guiará y moderará esta actividad haciendo algunas preguntas de opinión y que impliquen debate a los alumnos sobre el cuento.

**Técnicas de aprendizaje cooperativo:** para la gran mayoría de actividades de los proyectos los alumnos trabajarán por cooperativo. Esto implica que la disposición del aula está organizada en base a esta metodología, encontrándose las mesas por grupos de 4 alumnos. Dichos grupos serán fijos durante el tiempo de los proyectos para hacer posible la realización de actividades como *El libro viajero*. Sin embargo, para el resto de semanas del curso escolar los alumnos estarán agrupados de diferente manera para no condicionarles siempre a trabajar con los mismos compañeros. Algunas de las técnicas de aprendizaje cooperativo que se propone usar en los diferentes momentos de la sesión son:

- Peticiones del oyente: tiene como objetivo orientar hacia los contenidos y activar los conocimientos previos, por lo que se realizará en la fase de activación de la sesión.

- Folio giratorio: esta técnica tiene el beneficio de favorecer la generación de ideas a partir de otras. Su uso principal será en la fase desarrollo.
- Técnica del rompecabezas: esta técnica trabaja con los grupos de expertos y es muy acertada para la investigación y toma de decisiones. Su uso será principalmente en la fase de desarrollo de la sesión.
- 1-2-4: uno de los múltiples objetivos que tiene es asegurar el procesamiento de la información que el maestro da, por lo que se usará principalmente en la fase de desarrollo de la sesión.
- El inventario: su objetivo es sintetizar y recapitular lo aprendido, por ello, su uso principal será en la fase de cierre o recapitulación de la sesión.

**Rutinas de pensamiento y metacognición:** Las rutinas y las destrezas de pensamiento tienen el objetivo de profundizar en el aprendizaje de los contenidos a través del desarrollo de habilidades del pensamiento, es decir, adquirir habilidades de pensamiento a través de los contenidos. Es importante que estén integradas en la rutina para lograr realmente que se automaticen, y por ello se trabajarán durante todos los proyectos en muchas actividades, ya sea de forma individual o por grupos. Esta actividad también formará parte de la evaluación por lo que el maestro deberá registrar las respuestas y observaciones. Para ello se ofrece en el [Anexo 4](#) un organizador gráfico. Algunas de las rutinas de pensamiento que se propone usar son:

- *Los puntos de la brújula*
- *Antes pensaba, ahora pienso*
- *Titular*
- *Veo, pienso, me pregunto*

**Excursiones y salidas culturales:** dada la importancia que tiene la experiencia en primera persona para el aprendizaje de los alumnos, en esta programación se han propuesto 5 salidas culturales, una por proyecto. Cada salida cultural programada estará relacionada íntimamente con el tema del proyecto, de tal manera que los alumnos puedan establecer relaciones entre lo aprendido y el contexto real. En cada proyecto se especificará la salida cultural programada.

## EVALUACIÓN

El proceso de evaluación supone un momento didáctico crucial tanto para los maestros como para los alumnos, pues a través de ella se determina si los alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje, han adquirido las competencias o los contenidos y en qué grado.

El decreto 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria, establece que *Se garantizará el derecho de los alumnos a una evaluación objetiva y a que su dedicación, esfuerzo y rendimiento sean valorados y reconocidos con objetividad, para lo que se establecerán los oportunos procedimientos.*

La evaluación debe estar diseñada teniendo en cuenta los objetivos didácticos para que verdaderamente mida los aprendizajes adquiridos por el alumno. También es importante una buena selección de estrategias que tengan en cuenta la metodología de la programación y de las clases. No obstante, tampoco se debe dejar de lado la autoevaluación del docente, pues esta le va a permitir al maestro reflexionar sobre su actuación didáctica para después hacer mejoras.

Por todo ello, cuando hablamos de evaluación debemos atender a varios puntos. En primer lugar, seleccionar lo que se va a evaluar. Después especificar cómo va a ser evaluado (estrategias e instrumentos de evaluación). Finalmente, organizar en qué momentos vamos a hacerlo (momentos de evaluación).

### Criterios de evaluación

Dado que esto es una programación transversal que trabaja contenidos de diferentes áreas curriculares, se tomarán como referencia para evaluar los estándares de aprendizaje y criterios de evaluación de los respectivos contenidos que se trabajen en cada proyecto, quedando especificados en el apartado de “objetivos, contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación” de cada proyecto.

Cabe especificar que se toman como referencia los criterios de evaluación (correspondientes a cada área) que ofrece el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, y así quedan definidos en él como *el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias; responden a lo que se pretende conseguir en cada asignatura.*

Por otro lado, los estándares de aprendizaje (correspondientes a cada área) que se usan como referencia, son los ofrecidos por el Decreto 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria.

### Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación

La evaluación no debe servir como una “etiqueta para los alumnos”, pues de ser así supondría una desmotivación y desinterés por el aprendizaje para ellos. La evaluación tiene que ser una verdadera herramienta que sirva para mejorar el aprendizaje y recoger información sobre él para el alumno y el profesor.

Para lograr este objetivo, esta PGA recoge una serie de estrategias totalmente coherentes con la metodología empleada, los objetivos didácticos de los proyectos y las necesidades de los alumnos. Dichas estrategias se presentan a continuación:

- **Libro viajero:** esta actividad común entre todos los proyectos supone tanto un medio para el aprendizaje como un fin. En ella se recogen de forma escrita las observaciones y aprendizajes de los alumnos en cada proyecto y esto servirá al profesor para evaluar aspectos de expresión escrita y ortográfica, a la vez que aspectos relacionados con la adquisición de contenidos. Este cuaderno tendrá un porcentaje de peso en la nota final del Proyecto 5<sup>7</sup>.
- **Productos finales de los proyectos:** como ya se especifica en el apartado de *Metodología*, los productos finales recogerán los aprendizajes sobre contenidos y competencias adquiridas durante el

---

<sup>7</sup> Dado que es un trabajo que se realiza de forma grupal y solo lo hace un equipo por cada proyecto, se evaluará en el proyecto número 5 cuando ya esté completado por los equipos.

proyecto, y por ello, supondrá el elemento con más peso en la evaluación de cada proyecto. El producto final es diferente en cada uno de los proyectos, por eso el profesor evaluará distintos aspectos en él.

- **Rubricas de evaluación:** esta herramienta de evaluación consistió en la combinación de una serie de descriptores con distintos niveles de adquisición. Se utilizará en la mayoría de los casos para evaluar el nivel de expresión oral de los alumnos en exposiciones, debates, etc.
- **Checklist de autoevaluación grupal e individual:** dado que en esta PGA se basa en el desarrollo de las inteligencias múltiples, haciendo especial atención a la inteligencia interpersonal e intrapersonal (que está presente en cada proyecto), esta herramienta de autoevaluación está destinada para fomentar su adquisición a través de la autorreflexión. Se trata de dos checklist que los alumnos deberán completar al final cada proyecto. Una de ellas está pensada para autoevaluar la actuación del grupo durante el proyecto, por lo tanto, se deberá rellenar de forma grupal. La otra checklist es individual y pretende la autorreflexión del alumno con respecto a sus compañeros y el proyecto. Ambas checklist se encuentran en el [Anexo 5](#).
- **Rutinas de pensamiento:** esta actividad que potencia el desarrollo de destrezas de pensamiento en los alumnos también servirá al maestro para hacer una evaluación de los aprendizajes previos de los alumnos antes y durante cada proyecto. Además, jugará un papel importante para comprobar los aprendizajes adquiridos durante las sesiones.

Por último, es importante mencionar que la **observación** en el aula, toma un papel importante en la evaluación de los alumnos, ya que el maestro tomará notas en base a ella sobre aspectos como el comportamiento, las destrezas comunicativas o la participación del alumnado entre otros.

### Momentos de evaluación

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se destacan tres momentos de evaluación:

- **Evaluación inicial:** esta evaluación se realiza al inicio del curso escolar. En ella el profesor podrá recoger información sobre los aprendizajes

previos del alumno y así ajustar el punto de partida de los proyectos. Su función es básicamente orientativa y ayuda a que los objetivos y las sesiones sean coherentes con las necesidades de aprendizaje de los alumnos.

- **Evaluación continua:** es la que se realiza durante el desarrollo del curso y su herramienta es la observación en el aula. Este tipo de evaluación permite al profesor tomar conciencia sobre cómo se están desarrollando los procesos de adquisición de aprendizajes en cada uno de los alumnos, y así poder reajustando aspectos como las estrategias metodológicas.
- **Evaluación final:** es la que se realiza al finalizar cada proyecto y su objetivo principal es valorar si los alumnos han adquirido las competencias, contenidos y objetivos del proyecto.



## PROYECTOS

Esta programación está distribuida en 5 proyectos repartidos a lo largo del curso escolar. Dichos proyectos siguen un mismo hilo conductor que se presenta en el primer proyecto.

A través del cuento “Un museo diferente” (de creación propia y que puede consultarse en el [Anexo 11](#)) comenzará el primer proyecto. En este cuento se narra la historia de cómo en una visita al museo de arte, los juguetes de Martina se escapan de su mochila y se empiezan a meter en los cuadros del museo, creando así una trepidante aventura por el mundo del arte y dando a conocer al lector algunas de las obras artísticas más importantes del mundo. Después de haber trabajado esta historia en el Proyecto 1, los alumnos recibirán una carta de los juguetes de Martina en la que se les informa de que los juguetes se han vuelto a escapar para explorar el mundo del arte, pero esta vez a tres países del mundo: Egipto, Estados Unidos y China. En este momento el hilo conductor de los proyectos pasa a ser la planificación y búsqueda por estos países de los juguetes de Martina, descubriendo a la par culturas diferentes y el patrimonio artístico e histórico de cada país.

Cada proyecto tiene un “producto final” que consiste en una recopilación y aplicación de los aprendizajes adquiridos en el correspondiente proyecto. Estos productos finales se expondrán al final de cada proyecto a las familias y posteriormente se dejarán en exposición para que el resto de los compañeros del colegio lo puedan disfrutar.

Por otro lado, esta PGA está destinada a trabajar y desarrollar las inteligencias múltiples del alumnado. En cada proyecto se trabajarán entre cuatro y seis inteligencias que quedarán especificadas tanto en el apartado de *materia y curso* de cada proyecto, como en las tablas de *contenidos*.

Respecto a la temporalización, esta PGA se basa en el calendario escolar del próximo curso 2022-23. En cada proyecto aparece especificado en el apartado de temporalización las semanas y el mes en los que se llevan a cabo los proyectos.

Las inteligencias múltiples se trabajarán a través de paletas de inteligencias. Este recurso que posibilita este enfoque consiste en presentar la paleta impresa y

plastificada con las inteligencias que se trabajen en dicho proyecto y colocarla en clase, de tal manera que cuando los alumnos vayan completando las actividades en las que se desarrollan dichas inteligencias la profesora les dará una pegatina para que la coloquen encima de cada inteligencia. En el [Anexo 2](#) se puede encontrar el recurso de la paleta completa y las paletas para proyecto.

## Proyecto 1: La búsqueda por el museo



**Título del proyecto:** *La búsqueda por el museo*

### **Materia y curso**

Este proyecto está destinado a 2º de Educación Primaria y dado que esta programación sigue el enfoque globalizador y el trabajo multidisciplinar, no se trabajan los contenidos curriculares aislados por materias, sino que se trabajan de forma global en los proyectos. En el caso de este proyecto, se trabajan las áreas curriculares de Educación Plástica, Matemáticas y Ciencias Sociales.

Además, cabe recordar que esta PGA está pensada para el desarrollo de las inteligencias múltiples y en cada proyecto se trabajarán unas inteligencias concretas. En este proyecto se trabajarán la inteligencia interpersonal, la inteligencia intrapersonal, la inteligencia visoespacial, la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia corporal-kinésica a través de las paletas de inteligencias múltiples. Ver [Anexo 2](#).

### **Temporalización**

Este primer proyecto de desarrollará en el primer trimestre, concretamente en la semana 3ª y 4ª de octubre.

El número de sesiones que le corresponden al proyecto son 10 de 50 minutos cada una.

## **Justificación del tema**

Para comenzar a trabajar el arte de forma transversal traeremos al aula el cuento “Un museo diferente” (Ver Anexo 11) y lo leeremos entre todos en asamblea. Este cuento propone una forma diferente y divertida de trabajar las principales obras artísticas del mundo y gracias a su lectura los alumnos pueden ir aprendiendo los nombres de los artistas más famosos y sus cuadros. El libro a la vez plantea un reto de búsqueda, que será nuestro pretexto para el resto de los proyectos de la programación.

A esta edad los alumnos muestran especial interés a las búsquedas con el desafío de encontrar tesoros u objetos perdidos, y es por eso que toda la programación tiene como hilo conductor la preparación y búsqueda de los juguetes, al principio en el museo y después por los países del mundo.

Por otro lado, puede resultar muy interesante para los alumnos descubrir realmente de donde proceden los nombres de los planetas que conforman nuestro sistema solar, y hacerlo a través del arte y la mitología griega y romana puede resultar muy motivador.

Todos los aprendizajes que se adquieran durante el proyecto se pondrán en práctica en la actividad de “Gymkana por el Museo del Prado”, en la que, por grupos, los alumnos deberán completar diferentes cuestiones para encontrar la siguiente pista que les conducirá al próximo proyecto. Esta actividad, que implica también la salida escolar al Museo del Prado, pretende conseguir la consolidación de los aprendizajes del proyecto.

## Objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y estándares de aprendizaje

<b>Proyecto 1: La búsqueda por el museo</b>				
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de Aprendizaje</b>	<b>IIMM CCBB</b>
Ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los planetas del Sistema Solar.</li> </ul>	<p>2. Describir las características principales del Sistema solar identificando diferentes tipos de astros y sus planetas.</p>	<p>1. Conoce los nombres y la posición de los planetas del Sistema Solar respecto al Sol.</p> <p>2. Describe los movimientos de los planetas del Sistema Solar, incluido la Tierra y la Luna.</p>	<p>IVE CPSAA STEM</p>
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Orientación espacial. Situación en el plano y en el espacio.</li> <li>Números naturales menores que 1.000. Nombre, grafía y ordenación.</li> </ul>	<p>6. Interpretar representaciones espaciales realizadas a partir de sistemas de referencia y de objetos o situaciones familiares.</p> <p>1. Leer, escribir y ordenar, utilizando razonamientos apropiados, los números menores que 1000.</p>	<p>32. Describe y dibuja recorridos de caminos sobre una red cuadrículada, utilizando las direcciones básicas.</p> <p>33. Indica con precisión (subir/bajar, girar a la derecha/izquierda...) la forma de llegar de un lugar a otro en el plano.</p> <p>1. Lee y escribe, con cifras y letras, números menores que 1.000.</p> <p>5. Ordena una lista de 4 o 5 números menores que 1.000.</p> <p>6. Utiliza los diez primeros números ordinales.</p>	<p>ILM IVE ICK CPSAA STEM</p>
Educación Plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilización de los elementos básicos del dibujo.</li> <li>Obras artísticas más relevantes del patrimonio artístico español.</li> <li>Los grandes pintores españoles.</li> <li>Museos y exposiciones.</li> </ul>	<p>2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos básicos del dibujo.</p> <p>3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo.</p> <p>6. Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del</p>	<p>1.1. Utiliza el punto, y/ o la línea en el plano para representar el entorno próximo y el imaginario.</p> <p>6.1. Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español.</p> <p>6.2. Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras</p>	<p>IVE IIT IITR CPSAA CCEC CC</p>

		patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.	de arte que en ellos se exponen.	
Lengua y Literatura	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión de diferentes tipos de textos.</li> <li>• Lectura comprensiva en voz alta y en silencio.</li> <li>• Expresión de textos orales: breves exposiciones.</li> </ul>	1. Participar en situaciones de comunicación. 3. Expresarse de forma oral para exponer un trabajo. 8. Comprender textos orales: el cuento.	8. Comprende el sentido global de narraciones sencillas. 9. Identifica las ideas principales en textos narrativos orales. 5. Presenta en clase un trabajo realizado de forma individual o en equipo.	IL IITR CPSAA CL CD
<b>Objetivos didácticos del proyecto</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar los conocimientos sobre la orientación para resolver determinadas situaciones.</li> <li>• Valorar el aprendizaje cooperativo como forma de adquirir conocimientos y habilidades.</li> <li>• Desarrollar la creatividad a través de diferentes actividades.</li> <li>• Reconocer obras del patrimonio cultural y artístico español, valorando su importancia para el conocimiento de la historia.</li> <li>• Identificar los planetas del sistema solar.</li> <li>• Construir habilidades artísticas a través de la creación de obras plásticas.</li> <li>• Evaluar las propias habilidades y limitaciones en las diferentes situaciones.</li> <li>• Identificar las emociones a través de una obra artística.</li> </ul>				
<b>Objetivos generales de etapa</b>				
a), b), d), e), g), h), i), j), m)				

### Metodología y actividades

A continuación, se especifican algunas *actividades tipo* que van a realizarse en este proyecto:

En el cola-cao literario de este proyecto se trabajará el libro “16 cuadros muy, muy importantes del Museo del Prado” (Oscar Muinelo, Violeta Monreal). Este libro nombra y explica de forma creativa 16 obras del Museo del Prado, por lo que su trabajo en esta actividad resulta muy beneficioso para la posterior salida cultural y gymkana por el museo.

Los rincones de este proyecto irán destinados a trabajar los contenidos del área de Matemáticas trabajando a la vez la inteligencia matemática y visoespacial. Serán un total de 4 rincones que se realizarán en una sesión.

Por otro lado, el taller seleccionado para este proyecto es “*Las Meninas: trabajando con la posición y la imaginación*”. Este taller consiste en que los alumnos por grupos de talleres deberán recrear junto a las familias el cuadro de Las Meninas en 3D de Velázquez en una estructura aproximadamente de 30x30 cm. Para los personajes del cuadro los alumnos pueden elegir cualquier objeto o personaje que ellos elijan usando su creatividad e imaginación (pueden ser figuritas de *playmobil*, o fotografías de ellos mismos recortadas...). Los alumnos deberán jugar con la posición de las figuras al montar el cuadro 3D, y cuando lo hayan acabado fotografiarlo desde un punto de vista que parezca que es un cuadro.

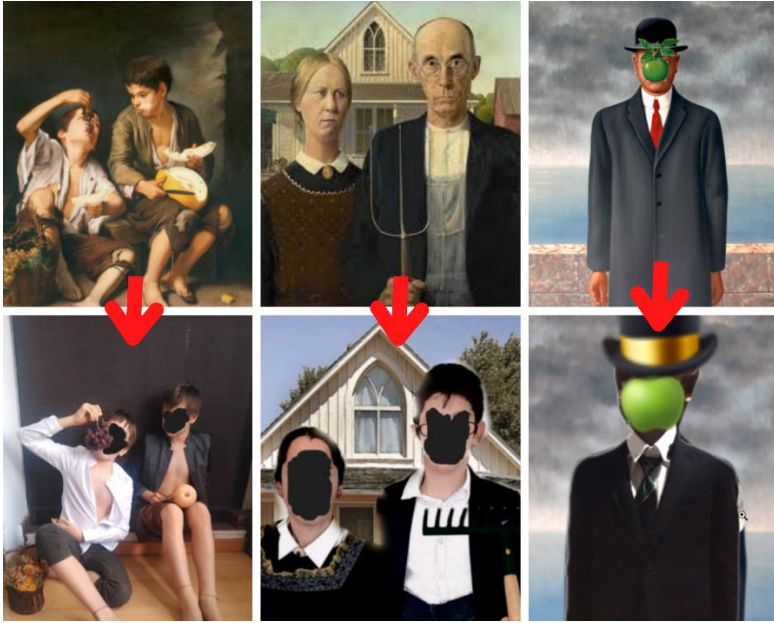
Estos serían un par de ejemplos de cómo podría quedar la estructura.



La salida cultural programada para este proyecto es una visita al Museo del Prado, en la que los alumnos disfrutarán de un breve tour de 30 minutos por las obras más célebres del museo acompañados de un guía, y después procederán a hacer una gymkana por equipos.

El producto final de este proyecto será una exposición fotográfica sobre la recreación de cuadros célebres. Cada alumno individualmente deberá elegir un cuadro, que puede ser del Museo del Prado o no, y recrearlo a través de una fotografía en la que tienen que aparecer ellos mismos. Dicho alumno elaborará una ficha técnica muy sencilla del cuadro indicando su año, autor, descripción breve y el motivo por el que ha elegido esta obra.

Algunos ejemplos de cómo quedarían los trabajos son estos:





## Proyecto 2: Planeamos un largo viaje



**Título del proyecto:** *Planeamos un largo viaje*

### **Materia y curso**

Este proyecto está destinado a 2º de Educación Primaria y dado que esta programación sigue el enfoque globalizador y el trabajo multidisciplinar, no se trabajan los contenidos curriculares aislados por materias, sino que se trabajan de forma global en los proyectos. En el caso de este proyecto, se trabajan las áreas curriculares de Ciencias Sociales, Matemáticas y Lengua y Literatura.

Además, cabe recordar que esta PGA está pensada para el desarrollo de las inteligencias múltiples y en cada proyecto se trabajarán unas inteligencias concretas. En este proyecto se trabajarán la inteligencia interpersonal, la inteligencia intrapersonal, la inteligencia visoespacial, la inteligencia lógico-matemática y la inteligencia lingüística a través de las paletas de inteligencias múltiples. Ver [Anexo 2](#).

### **Temporalización**

Este proyecto de desarrollará en el primer trimestre, concretamente en la semana 4ª y 5ª de noviembre.

El número de sesiones que le corresponden al proyecto son 10 de 50 minutos cada una.

### **Justificación del tema**

Una vez que los alumnos hayan finalizado el proyecto 1 en el que habrán trabajado en base al hilo conductor del libro “Un museo diferente”, los alumnos recibirán una carta de parte de los juguetes de Martina en la que ellos mismos les confiesan que les ha encantado el mundo del arte y que se han vuelto a escapar para investigar más, pero esta vez se han ido a diferentes países del mundo. Con este pretexto los alumnos se entusiasmarán por ir a encontrarles a tres países que los juguetes señalan en un mapamundi en la carta ([Ver Anexo 6](#)). Los países son Egipto, Estado Unidos y China, pero los alumnos deberán descubrir durante este proyecto (aplicando los conceptos adquiridos en él) cuáles son esos países que aparecen señalados en la carta y planear así este largo viaje.

La preparación de un viaje supone el desarrollo de habilidades de autonomía y gestión en los alumnos, pues aprenderán cómo debe planificarse un viaje y consecuentemente la maleta y los documentos que se pueden necesitar. Además, es una situación muy motivadora que favorecerá su aprendizaje. En base a este hilo conductor se desarrollarán el resto de los proyectos de esta PGA.

Por un lado, la primera “línea de investigación” del proyecto es localizar los destinos de viaje y aquí trabajaremos los contenidos de ciencias sociales a través de la localización de los países de destino, interpretación del mapamundi y los diferentes continentes del planeta tierra, entre otros. Los alumnos tendrán la posibilidad de desarrollar habilidades de geolocalización a la vez que planean el viaje.

Otra “línea de investigación” del proyecto es la preparación del equipaje que tendrá que hacerse en base al tiempo meteorológico de cada país. También aquí se trabajará el sistema monetario europeo a través de la compra de provisiones para el viaje y las unidades de medida de longitud a través de las medidas del equipaje.

Por último, los alumnos trabajarán los contenidos lingüísticos a través de la elaboración de su propio pasaporte. Un documento que simboliza a un pasaporte en el que deberán describirse a ellos mismos y que sellarán cuando recorran los países en el resto de los proyectos.

Viajar es algo que afortunadamente está al alcance de la mayoría de los niños hoy en día, pero no siempre tienen conciencia de lo que supone realmente esta experiencia. En este proyecto ellos serán los protagonistas de organizar este viaje y serán conscientes de cada paso y procedimiento para llevarlo a cabo, algo que en un futuro les puede brindar la posibilidad de colaborar con sus familias en la planificación de un viaje real. Más tarde, en el resto de los proyectos, podrán experimentar los beneficios para el aprendizaje de conocer mundo.

## Objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y estándares de aprendizaje

<b>Proyecto 2: Planeamos un largo viaje</b>				
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de Aprendizaje</b>	<b>IIMM CCBB</b>
Ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Representación de la Tierra a través de Mapas y planos.</li> <li>Localización de determinados países en el mapa del mundo</li> <li>El tiempo meteorológico.</li> </ul>	<p>5. Explicar las distintas formas de representar la superficie terrestre y localizar países en el mapa.</p> <p>8. Identificar la atmósfera como escenario de los fenómenos meteorológicos, explicando la importancia de su cuidado.</p>	<p>4. Localiza varios países, de entre los más importantes, en el planisferio.</p> <p>5. Identifica mapas de distintos países a distintas escalas.</p>	CPSAA CD IVE
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unidades de medida de longitud: el metro y el centímetro.</li> <li>Sistema monetario de la Unión Europea.</li> <li>Equivalencias entre monedas y billetes de hasta 50 euros.</li> </ul>	<p>7. Conocer el valor y las equivalencias entre las diferentes monedas y billetes del sistema monetario de la Unión Europea.</p> <p>8. Identificar, resolver problemas de la vida cotidiana, adecuados a su nivel, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas</p>	<p>11. Resuelve problemas sencillos relacionados con la vida diaria que impliquen una o dos operaciones de suma y resta.</p> <p>17. Distingue entre el largo, el ancho y el alto en objetos de los cuales se tiene una visión tridimensional.</p> <p>24. Conoce las monedas y los billetes de hasta 50 euros.</p> <p>25. Establece equivalencias entre los diferentes billetes y monedas.</p> <p>27. Utiliza la combinación adecuada de monedas y billetes para reunir una cantidad de hasta 50 euros.</p>	CPSAA STEM CC ILM IVE IIT
Lengua y Literatura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Análisis de los mensajes.</li> <li>Comprensión de diferentes tipos de textos.</li> <li>Información relevante.</li> </ul>	<p>6. Comprender el sentido global de los textos orales, reconociendo las ideas principales y secundarias.</p> <p>8. Concentrarse en entender e</p>	<p>9. Identifica las ideas principales en textos narrativos orales.</p> <p>14. Explica dónde y cuándo ocurren los hechos en una narración utilizando</p>	CPSAA CCL CCEC CC IL IITR

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de textos propios.</li> <li>• Los signos de puntuación.</li> </ul>	interpretar el significado de los textos leídos 2. Aplicar todas las fases del proceso de escritura en la producción de un texto autodescriptivo. 1. Aplicar los conocimientos básicos sobre las reglas de puntuación.	los conectores adecuados. 15. Lee una carta y extrae sus elementos básicos. 23. Concibe y escribe de manera autónoma un texto descriptivo breve. 28. Reconoce la utilidad del punto y sus implicaciones ortográficas.	
<b>Objetivos didácticos del proyecto</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender los distintos fenómenos meteorológicos.</li> <li>• Localizar los países más importantes en el planisferio.</li> <li>• Identificar los continentes en mapas a diferentes escalas.</li> <li>• Desarrollar habilidades de autonomía y gestión del dinero.</li> <li>• Aprender el manejo del sistema monetario europeo.</li> <li>• Adquirir habilidades de trabajo cooperativo a través de la toma de decisiones.</li> <li>• Desarrollar el pensamiento crítico.</li> <li>• Evaluar las propias habilidades y limitaciones en las diferentes situaciones.</li> <li>• Identificar y expresar de forma escrita rasgos personales.</li> </ul>				
<b>Objetivos generales de etapa</b>				
a), b), c), d), e), g), h), k), m)				

### Metodología y actividades

A continuación, se especifican algunas *actividades tipo* que van a realizarse en este proyecto:

En el cola-cao literario trabajaremos el libro de “El pequeño dragón Coco da la vuelta al mundo” (Ingo Siegner). Este libro narra la historia de aventuras de un dragón que recorre el mundo y es una lectura perfecta para la temática del proyecto y para introducir a los niños el viaje que van a realizar en busca de los juguetes. En esta actividad leeremos una parte del cuento entre toda la clase y la profesora irá guiando a los alumnos con diferentes preguntas para trabajar temas como el beneficio de viajar.

Los rincones de este proyecto irán destinados a trabajar los contenidos del área de Matemáticas, concretamente el del Sistema monetario europeo. Se trabajarán por rincones en una sesión del proyecto, y habrá un total de 4 rincones en los

que los alumnos por medio de la manipulación o el juego simbólico, entre otros, podrán experimentar y aplicar los aprendizajes adquiridos en esta área.

Por otro lado, el taller seleccionado será “Cine con las familias: Los viajes de Gulliver”. En este taller se procederá al visionado de la película Los Viajes de Gulliver junto con las familias y después procederemos a abrir un pequeño debate con algunas preguntas para que los niños participen.

La salida cultural programada para este proyecto es la visita al Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, donde los alumnos podrán hacer un recorrido por los avances de la ciencia concretamente en el sector del transporte. La visita será guiada y de dos horas de duración. Además, los alumnos podrán ir haciendo una serie de actividades que ofrece el propio museo para al final conseguir su insignia de “explorador preparado”.

El producto final de este proyecto será la creación de un “mural maleta” donde los alumnos meterán todo lo necesario para su viaje. En este producto final se recopilan todos los aprendizajes adquiridos en el proyecto, por ello el “mural maleta” deberá tener varios apartados como *¿A dónde me dirijo? ¿Qué equipaje llevo? ¿Qué necesito para mi viaje?...*

Un ejemplo de cómo podría quedar este producto final:



## Proyecto 3: Rumbo a Egipto



**Título del proyecto:** *Rumbo a Egipto*

### **Materia y curso**

Este proyecto está destinado a 2º de Educación Primaria y dado que esta programación sigue el enfoque globalizador y el trabajo multidisciplinar, no se trabajan los contenidos curriculares aislados por materias, sino que se trabajan de forma global en los proyectos. En el caso de este proyecto, se trabajan las áreas curriculares de Ciencias Naturales, Matemáticas, Educación Plástica y Valores<sup>8</sup>.

Además, cabe recordar que esta PGA está pensada para el desarrollo de las inteligencias múltiples y en cada proyecto se trabajarán unas inteligencias concretas. En este proyecto se trabajarán la inteligencia naturalista, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia visoespacial y la inteligencia interpersonal e intrapersonal. Ver [Anexo 2](#).

### **Temporalización**

Este proyecto de desarrollará en el segundo trimestre, concretamente en la semana 3ª y 4ª de febrero.

---

<sup>8</sup> La asignatura de Valores no se impartirá como tal en el centro dada su titularidad concertada religiosa. Sin embargo, este contenido se podrá trabajar a través del área de Religión Católica o en cualquiera de las otras áreas con el pretexto del proyecto.

El número de sesiones que le corresponden al proyecto son 10 de 50 minutos cada una.

### **Justificación del tema**

Este proyecto sigue el hilo conductor del anterior proyecto: un viaje para encontrar a los juguetes de Martina. En este proyecto los niños ya han llegado a su primera parada que es Egipto, y están preparados para encontrar a los juguetes de Martina, descubriendo así la civilización de los egipcios.

Los alumnos van a trabajar, entre otras cosas, las pirámides de Egipto, un contexto perfecto para que aprendan la figura geométrica del triángulo y sus características. Además, los alumnos también trabajaran la contextualización de las matemáticas en la vida real, un recurso que según Alsina (2010) es de carácter básico en el aprendizaje de las matemáticas y así lo sitúa en su “pirámide de la educación matemática”.

También, los alumnos aprenderán acerca de los “animales protagonistas” de la civilización egipcia, trabajando así contenidos del área de Ciencias Naturales.

Como recurso para desarrollar sus habilidades artísticas y creatividad, usaremos la arena para crear composiciones plásticas en el lienzo. Los alumnos podrán descubrir cómo con elementos de la naturaleza también puede crearse arte, y expresar ideas y emociones con ello.

En este proyecto los alumnos comenzarán la aventura de viajar por diferentes países y conocer en profundidad distintas culturas y antiguas civilizaciones, y aprender al mismo tiempo contenidos elementales es, sin duda, el objetivo de esta metodología ABP.



**Objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y estándares de aprendizaje**

<b>Proyecto 3: Rumbo a Egipto</b>				
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de Aprendizaje</b>	<b>IIMM CCBB CPSAA IN</b>
Ciencias Naturales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clasificación del reino animal de los principales animales de la civilización egipcia.</li> </ul>	2. Conocer diferentes niveles de clasificación de los animales, así como sus principales características.	4. Explica las características generales de los distintos animales que se presentan en la temática del proyecto.	CPSAA IN
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elementos del triángulo.</li> <li>Construcción de triángulos.</li> <li>Orientación espacial.</li> </ul>	2. Conocer las figuras planas; el triángulo. 5. Conocer las características de los triángulos y aplicarlas para clasificarlos. 6. Interpretar representaciones espaciales realizadas a partir de sistemas de referencia.	37. Utiliza con propiedad los conceptos de lado, vértice y ángulo en un triángulo. 36. Reconoce, entre una serie de figuras, las que son polígonos y los nombra según su número de lados. 39. Dibuja o construye triángulos. - Reconoce la posición de símbolos y sabe decodificarlos a través de una referencia.	CPSAA STEM CCL ILM IVE
Educación plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realización de obras plásticas haciendo uso de diferentes materiales.</li> <li>Utilización de la regla milimetrada para el trazado de figuras geométricas.</li> </ul>	3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales. 1. Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de Matemáticas.	1.2. Traza, utilizando la regla, polígonos como el triángulo. 3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.	CPSAA STEM CCEC IVE IITR

Valores	<ul style="list-style-type: none"> <li>Igualdad de las personas ante la ley.</li> </ul>	10. Comprender la declaración de la igualdad de derechos y la no discriminación por cualquier condición social.	9.2. Expone la importancia de que todas las personas disfruten de los derechos básicos.	CPSAA CC CCEC IITR IIT
<b>Objetivos didácticos del proyecto</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los animales más importantes en la civilización egipcia y clasificarlos según su reino.</li> <li>Describir las características del triángulo e identificar dicha figura en diferentes contextos.</li> <li>Desarrollar habilidades lingüísticas a través de actividades de lógica.</li> <li>Conocer algunas características sociales de la civilización egipcia.</li> <li>Adquirir habilidades de trabajo cooperativo a través de la toma de decisiones.</li> <li>Desarrollar la creatividad a través del uso de diferentes técnicas y materiales plásticos.</li> <li>Conocer las principales manifestaciones artísticas egipcias.</li> <li>Valorar la importancia de la huella de la civilización egipcia.</li> </ul>				
<b>Objetivos generales de etapa</b>				
a), b), c), d), e), g), h), j), l), m)				

### Metodología y actividades

En primer lugar, es importante mencionar que los alumnos podrán averiguar dónde estaba el primer juguete de Martina gracias a las piezas de puzzle que irán recibiendo una vez completen las actividades de cada sesión.

A continuación, se especifican algunas *actividades tipo* que van a realizarse en este proyecto:

En el cola-caó literario trabajaremos el libro “Egipto” (Editorial Montena), un maravilloso libro interactivo con despleables y basado en el diario, presuntamente real, de Emily Sands, quien en 1926 dirigió una expedición por el Nilo para encontrar el cuerpo de Osiris. En el taller realizaremos una lectura compartida del libro, mostrando especial atención a aquellas partes que hallamos trabajado en clase, para conectarlas así con los aprendizajes adquiridos. En este caso, el *cola-caó literario* se complementará con otra actividad que realizaremos en otra sesión. Esta actividad consiste en realizar un mapa conceptual por grupos de la información más relevante del libro Egipto.

Los rincones de este proyecto irán destinados a trabajar los contenidos del área de Ciencias Naturales. Los rincones se desarrollarán en una sesión de la

programación, pero los alumnos ya habrán trabajado este contenido en una sesión anterior por lo que en los rincones solamente se pone en práctica el contenido a través del Rincón lúdico o el Rincón científico entre otros.

Por otro lado, el taller seleccionado para este proyecto será “Descifrando jeroglíficos”. Los alumnos se agruparán en sus grupos de proyecto para realizar el taller junto a las familias que quieran colaborar en el taller. Se presentarán una serie de retos a los alumnos que consistirán en descifrar un mensaje jeroglífico. Para ello tendrán que poner en práctica sus habilidades lingüísticas y de orientación espacial para ir decodificando los símbolos del mensaje a través de una referencia. Cada grupo tendrá su mensaje y todos juntos formarán una pista para encontrar en el colegio la pieza de puzle escondida correspondiente al taller.

La salida cultural programada para este proyecto es una visita guiada al Museo Arqueológico de Madrid. En esta excursión los alumnos podrán visitar algunos de los hallazgos más importantes de la civilización egipcia. Además, el guía de la visita hará especial hincapié en las manifestaciones artísticas más relevantes de los egipcios, para sí poder trabajarlas tras la visita en una de las actividades del proyecto.

El producto final de este proyecto será un *lapbook* por equipos sobre las características más importantes de la civilización egipcia. Este *lapbook* se expondrá a las familias en una pequeña fiesta que organizaremos la última sesión del proyecto donde los alumnos tendrán que venir disfrazados con la temática del proyecto.

## Proyecto 4: Vivan los Estados Unidos de América



**Título del proyecto:** *Planeamos un largo viaje*

### **Materia y curso**

Este proyecto está destinado a 2º de Educación Primaria y dado que esta programación sigue el enfoque globalizador y el trabajo multidisciplinar, no se trabajan los contenidos curriculares aislados por materias, sino que se trabajan de forma global en los proyectos. En el caso de este proyecto, se trabajan las áreas curriculares de Inglés, Educación plástica, Música y Educación física.

Además, cabe recordar que esta PGA está pensada para el desarrollo de las inteligencias múltiples y en cada proyecto se trabajarán unas inteligencias concretas. En este proyecto se trabajarán la inteligencia corporal-kinésica, la inteligencia musical, la inteligencia lingüística y la inteligencia interpersonal e intrapersonal. [Ver Anexo 2.](#)

### **Temporalización**

Este proyecto de desarrollará en el segundo trimestre, concretamente en la semana 4ª y 5ª de marzo.

El número de sesiones que le corresponden al proyecto son 10 de 50 minutos cada una.

## **Justificación del tema**

Ahora que ya hemos encontrado al primer juguete de Martina, nos dirigimos a Estados Unidos. En este nuevo proyecto los alumnos se irán adentrando en la cultura norteamericana, descubriendo así las principales manifestaciones artísticas y culturales del país.

Por un lado, los alumnos trabajarán el arte a través de las pinturas de Andy Warhol. El pop art es un movimiento artístico que generalmente llama mucho la atención a los niños debido a la expresividad de sus colores. Las pinturas de Warhol son un buen recurso para trabajar los contrastes en la pintura, la expresividad y la publicidad o los comics. Además, estas obras son fáciles de recrear, y se pueden trabajar contenidos artísticos de una forma lúdica.

Por otro lado, también trabajaremos estilos musicales surgidos en Estados Unidos, concretamente la creación del Jazz en Nueva Orleans. Los alumnos tendrán la posibilidad de descubrir este estilo musical y sus características a través de la expresión corporal y la música. Además, estos contenidos se complementan con la visita al Auditorio Nacional para ver un concierto de Jazz, tal y como se concreta en el apartado de actividades.

Finalmente, los contenidos del área de Inglés se trabajan orientados al desarrollo de habilidades comunicativas en inglés con el pretexto de “saber comunicarse en este país”.

## Objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y estándares de aprendizaje

<b>Proyecto 4: Vivan los Estados Unidos de América</b>				
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de Aprendizaje</b>	<b>IIMM CCBB</b>
Inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de oraciones sencillas para el intercambio de información básica.</li> <li>• Lectura, deletreo y comprensión de palabras.</li> <li>• Escritura dirigida de vocabulario básico y oraciones sencillas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Participar de manera simple y comprensible en conversaciones muy breves que requieran un intercambio directo de información.</li> <li>-Deletrear correctamente palabras sencillas y familiares para el alumno.</li> <li>-Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos.</li> <li>-Construir, en papel o en soporte electrónico, textos muy cortos y sencillos, compuestos de frases simples aisladas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Participa en conversaciones para intercambiar información.</li> <li>-realiza el deletreo de determinadas palabras con claridad y adecuada pronunciación.</li> <li>-Refleja de manera escrita frases sencillas de forma adecuada.</li> </ul>	CPSAA CP CL IL IITR IIT
Educación plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obras artísticas más relevantes del patrimonio artístico de Estados Unidos.</li> <li>• Artistas del mundo.</li> </ul>	6. Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural.	6.1. Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico mundial.	CPSAA CCEC
Educación musical	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obras y músicos más relevantes del patrimonio musical.</li> <li>• La expresión corporal. Iniciación a la danza.</li> </ul>	3. Conocer ejemplos de obras variadas de nuestra cultura y otras para valorar el patrimonio musical conociendo la importancia de su mantenimiento y difusión.	3.1. Conoce, entiende y observa las normas de comportamiento en audiciones y representaciones musicales. -reconoce estilos de música por su ritmo y melodía.	CPSAA CCEC IM ICK
Educación física	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de la expresividad artística.</li> <li>• Actividades artístico-deportivas realizadas de forma individual o en grupo siguiendo un ritmo marcado o una pieza musical.</li> </ul>	2. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y el movimiento, de forma estética y creativa, comunicando sensaciones, emociones e ideas.	2.2. Representa o expresa movimientos a partir de estímulos rítmicos o musicales, individualmente, en grupos.	CPSAA CCEC CC ICK

<b>Objetivos didácticos del proyecto</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar habilidades básicas de comunicación en inglés.</li> <li>• Efectuar correctamente el deletreo de una palabra básica y familiar para el alumno.</li> <li>• Concienciar en la importancia de presentar el cuaderno y trabajos de forma clara y ordenada.</li> <li>• Reconocer los artistas y músicos más relevantes del panorama estadounidense.</li> <li>• Descubrir estilos musicales surgidos en América como el Jazz.</li> <li>• Aprender nociones básicas de ritmo y coordinación a través de la música y la danza.</li> <li>• Desarrollar la creatividad a través del trabajo con obras del artista Andy Warhol.</li> <li>• Valorar la cultura de Estados Unidos y su aportación a la sociedad actual.</li> <li>• Adquirir habilidades de trabajo cooperativo a través de la creación de coreografías musicales.</li> <li>• Evaluar las propias habilidades y limitaciones en las diferentes situaciones.</li> </ul>
<b>Objetivos generales de etapa</b>
a), b), c), d), f), h), j)

### **Metodología y actividades**

A continuación, se especifican algunas *actividades tipo* que van a realizarse en este proyecto:

En el cola-caó literario el cuento que trabajaremos será “Las maravillosas aventuras de la sra. Jazz y el sr. Blues”. Un cuento que narra la historia sobre cómo surgió la música negra en Estados Unidos. Con él trabajaremos algunos contenidos del área de música y abriremos un pequeño debate sobre la igualdad de derechos entre razas.

Los rincones estarán orientados a trabajar contenidos del área de inglés. Concretamente se trabajará el vocabulario básico del proyecto que son los alimentos y las expresiones de gusto y preferencia.

Por otro lado, el taller seleccionado será un “spelling competition” con las familias. En ella los alumnos pondrán en práctica sus habilidades de deletreo de palabras y competirán por equipos.

La salida cultural programada para este proyecto es al Auditorio Nacional de Música, donde los alumnos podrán disfrutar de un breve concierto de Jazz. Después del concierto, los músicos ofrecerán un taller a los alumnos sobre instrumentos característicos del Jazz.

El producto final de este proyecto será grabar un *videoblog* por equipos. En él, los grupos deberán realizar la coreografía con música de Jazz que han preparado en las clases de Educación física, además de presentar oralmente sus obras recreadas de por art y contar algunos platos típicos o alimentos estadounidenses en inglés. Cuando presenten los videoblogs en la sesión final, que será una fiesta con las familias en las que comeremos algunos platos típicos norteamericanos, el profesor entregará a cada equipo un sobre con la foto del muñeco de Martina escondido, y habrán completado así el reto del proyecto.

#### Proyecto 5: El apasionante mundo de China

Este proyecto se encuentra desarrollado en el [Anexo 0](#) de esta programación.



## ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El término diversidad se entiende como el conjunto de cosas diversas entre sí en un determinado espacio. En el ámbito educativo, la diversidad hace referencia a las diferentes situaciones y características del alumnado y que afectan en su proceso de aprendizaje.

En esta programación se tiene en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje para idear las medidas de atención a la diversidad. El DUA propone un punto de vista diferente en la intervención educativa con el fin de que todos los alumnos tengan su espacio en el aprendizaje, tanto en el proceso de planificación como en su desarrollo. Este modelo de enseñanza tiene en cuenta la diversidad del alumnado y su objetivo es conseguir la igualdad de oportunidades en la práctica educativa a través de un currículo que dé respuesta a todos los alumnos utilizando enfoques flexibles. Además, esta metodología se apoya en el uso de las TIC como recurso imprescindible para ofrecer posibilidades de acceso e interacción con la información. Por último, cabe mencionar que el DUA propone planes y estrategias de acción viables de los que todos los alumnos pueden beneficiarse, tengan alguna dificultad/trastorno o no.

Por otro lado, el Decreto 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria determina que *La intervención educativa en esta etapa debe facilitar el aprendizaje de todos los alumnos que requieran una atención educativa diferente a la ordinaria por presentar necesidades educativas especiales por discapacidad, por dificultades específicas de aprendizaje (entre ellas la dislexia), por presentar Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), por sus altas capacidades intelectuales, por su incorporación tardía al sistema educativo, o por condiciones personales o de historia escolar.*

### Medidas generales de atención a todos los alumnos

Se entienden por medidas generales aquellas decisiones que se establecen desde el centro educativo para responder a las necesidades de todos sus alumnos. Estas medidas tienen como objetivo facilitar el aprendizaje de todos sus alumnos y afectan a la organización del centro, a la metodología y a la evaluación. Entre ellas se encuentran:

- Reuniones frecuentes de coordinación entre el claustro de profesores que interviene con el mismo alumnado.
- Programa de educación emocional
- Orientación escolar y personal a los alumnos y familias del centro por medio de los Equipos de Orientación y profesores tutores.
- Plan de detección de Bullying: este plan está diseñado para prevenir y tratar las posibles situaciones de acoso que puedan ocurrir en el centro.
- Plan de bienvenida: este plan está diseñado para aquellos alumnos que se incorporan al centro de manera tardía respecto al inicio de curso. Consiste en un grupo de alumnos y profesores que se muestran más atentos hacia este alumno y le orientan en las instalaciones y actividades del centro.
- Grupo de refuerzo en las áreas básicas instrumentales.

#### Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo

Son aquellas medidas que van dirigidas a aquellos alumnos con necesidades de apoyo educativo (ACNEAE). Su nivel de actuación es el aula y todos los alumnos se benefician de ellas, pero especialmente se ajustan a las necesidades de los ACNEAE. Encontramos tres tipos:

- Medidas ordinarias organizativas:
  - Agrupamiento de la clase por grupos cooperativos fomentando el apoyo entre compañeros con más facilidades y aquellos con más dificultades.
  - Flexibilidad en el horario escolar.
  - Los profesores de refuerzo entran al aula.
- Medidas ordinarias curriculares:
  - Metodología ABP para favorecer el aprendizaje significativo y la participación activa del alumnado.
  - Aprendizaje cooperativo.
  - Medidas de acceso a la evaluación de la Comunidad de Madrid para niños TDAH y con dislexia.
  - Medios y técnicas de evaluación flexibles.
  - Medidas de enriquecimiento como ofrecer al alumno tareas complementarias para alumnos con altas capacidades.

- Medidas ordinarias de coordinación:
  - Colaboración e intercambio periódico de información entre el profesorado y las familias.
  - Comunicación activa entre los profesores del alumnado.

#### Medidas extraordinarias: adaptaciones curriculares

Son medidas a nivel individual para el alumnado con necesidades educativas especiales (ACNEE) en las que se permite la modificación del currículo. Son las siguientes:

- Adaptaciones curriculares significativas que suponen la modificación o eliminación de algún elemento curricular como objetivos, criterios de evaluación, etc.
- Adaptaciones curriculares de acceso: modificaciones o provisión de recursos espaciales (rampas, ascensores), materiales (pictogramas) o de comunicación que van a facilitar que algunos alumnos con necesidades educativas especiales puedan desarrollar el currículo ordinario.
- Aulas de enlace para aquellos alumnos que se incorporan de forma tardía al sistema educativo español o que tienen grandes carencias en conocimientos básicos como consecuencia de su escolarización irregular en el país de origen.
- Flexibilización para niños que presentan altas capacidades

En el curso de 2º de Educación Primaria al que va dirigido esta programación encontramos dos alumnos ACNEAE.

- AR es un alumno que tiene un diagnóstico muy reciente en altas capacidades. Este alumno tiene una mucha capacidad creativa a la hora de buscar soluciones y una alta producción divergente. Tiene carencias en sus habilidades sociales debido a que sus intereses no encajan con los de la mayoría de la clase.

Entre sus medidas ordinarias de atención a la diversidad encontramos las medidas de enriquecimiento pudiéndose ofrecer al alumno actividades extra que cubran las necesidades de aprendizaje que tiene. Por otro lado, también el aprendizaje cooperativo y método ABP para ayudar al desarrollo de habilidades sociales y para que el alumno pueda poner en

práctica sus habilidades de producción divergente. Por último, este alumno al tener AACC puede precisar medidas extraordinarias<sup>9</sup> como la flexibilización, pero este será el último paso al que se procederá en caso de que las medidas generales y ordinarias no cubran sus necesidades de aprendizaje.

- IA es un alumno que tiene un diagnóstico por TDAH. Este alumno es considerablemente impulsivo y con frecuencia se levanta en situaciones en que se espera que permanezca sentado o habla excesivamente interrumpiendo las clases y no respetando los turnos de palabra. Como indicadores de su inatención, este alumno tiene dificultades para mantener la atención en tareas o actividades recreativas, no sigue las instrucciones del profesor y a menudo se muestra poco entusiasta en iniciar tareas poco prácticas.

Entre las medidas ordinarias que se ajustan a su caso encontramos las Medidas de acceso a la evaluación de la Comunidad de Madrid para niños TDAH, en las que se le ofrece un 25% más de tiempo en las pruebas y un formato de letra y espaciado más grande para determinadas actividades y pruebas. Otra medida es la metodología de aprendizaje cooperativo en la que sus compañeros podrán contribuir en la regulación de su comportamiento en el aula además de colaborar en la realización de las tareas para así disminuir su falta de atención en ellas.

## **CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES**

### **Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa.**

Esta programación de carácter transversal se trabajan todas las áreas de La educación Primaria al menos una vez en el total de los proyectos. Entre ellas está el área de Inglés, que se trabaja con el fin de que los alumnos puedan

---

<sup>9</sup> Según el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, determina que aquellos alumnos que presentan altas capacidades *En los términos que determinen las administraciones educativas, se podrá flexibilizar la escolarización del alumnado con altas capacidades intelectuales, de forma que pueda reducirse un curso la duración de la etapa, cuando se prevea que esta es la medida más adecuada para el desarrollo de su equilibrio personal y su socialización.*

desarrollar sus habilidades lingüísticas en un ambiente de bilingüismo y relacionando contenidos de Inglés con los de otras áreas de forma integrada. Además, en el centro se realizarán actividades de inmersión lingüística a lo largo del curso como salidas escolares a ver teatros o musicales en inglés, o la visita de profesionales para realizar talleres o teatros en inglés en el centro. Por otra parte, el departamento de inmersión lingüística ofrece algunas actividades extraescolares en inglés como *Drama*.

#### Contribución de la programación en el desarrollo del Plan de Acción Tutorial.

El Plan de Acción Tutorial es un documento que recoge el conjunto de actuaciones previamente planificadas tienen como objetivo principal orientar y acompañar al alumnado del centro. Algunas de estas actuaciones son:

- Tener un espacio en el horario escolar para tratar posibles conflictos que surjan en el aula o atender asuntos de tutoría grupal.
- Educar en la democracia y participación, teniendo figuras como el Equipo directivo de los alumnos o el claustro de delegados.
- Acompañar a nivel académico y personal al alumno a través de una atención personalizada.
- Promover la participación del grupo y el trabajo en equipo.

En el PAT también debe tenerse en cuenta a las familias, tratando de favorecer al establecimiento de relaciones fluidas de cooperación. Concretamente en esta PGA las familias tienen un papel muy importante en todos los proyectos, pues se encargarán de venir al colegio a ayudar con la decoración del colegio además de participar en algunas actividades como los *talleres*. Además, el centro ofrece un programa de orientación a las familias llamado “Escuela de familias” en que el que se tratan diferentes temas de interés para las familias a través de sesiones y seminarios.

El seguimiento del alumno se hará a través de las tutorías individualizadas una vez por trimestre como mínimo. En ellas el tutor comunicará a las familias el progreso de su hijo. También, ambos tratarán de solventar las situaciones de conflicto académico y personal a través de la planificación de estrategias de actuación.

### Contribución de la programación al desarrollo del Plan de Educación emocional

El Plan de Educación emocional está diseñado con el objetivo de desarrollar la gestión emocional del alumnado, algo que se considera esencial para desarrollo integral del alumno. Este plan consiste en la realización de determinadas actividades a lo largo del año entre las que se trabajan contenidos como la identificación de las emociones o la gestión del fracaso como oportunidad de aprendizaje.

En esta programación se trabajan contenidos de educación emocional en muchos de los proyectos, a través de diferentes actividades como el *Cola-caó literario* o la comprensión del arte a través de las emociones. Además, todos los alumnos tienen un espacio en el aula en el que si lo desean pueden escribir una nota a la tutora e introducirla en una caja para comentarles alguna preocupación o situación personal.

### Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital.

Se hace evidente el enorme avance de las tecnologías, especialmente de las de la información y comunicación, como por ejemplo las redes sociales. Por ello, es imprescindible fomentar su uso responsable en todo momento, mostrando sus utilidades, pero también sus peligros.

En el centro, este plan ha establecido una serie de objetivos que deben cumplirse en todas las etapas de Educación Primaria. Dichos objetivos son:

- Aplicar en las metodologías de trabajo el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje.
- Familiarizar al profesorado y a los alumnos con el uso didáctico de nuevas tecnologías y aplicaciones.
- Usar las TIC como recurso para recopilar información e investigar en las diferentes situaciones del aula.
- Desarrollar actitudes responsables en el uso de las TIC.
- Conocer los peligros e inconvenientes del mal uso de las tecnologías.
- Valorar las TIC como fuente de información de aprendizaje curricular y acceso a la cultura.

En esta programación las TIC tienen un papel muy importante como recurso educativo. Los alumnos tendrán la posibilidad de desarrollar su competencia digital a través de diferentes actividades en los proyectos como la creación de un videoblog o la realización de una exposición artística fotográfica.

## CONCLUSIONES

Este trabajo recoge todos los aprendizajes que he adquirido en estos años en la universidad. En él he intentado plasmar todo lo que he podido ir aprendiendo a través de la observación, la escucha y la acción en este recorrido académico.

Estoy muy orgullosa y feliz de haber podido plasmar todas mis ideas e ilusión en esta programación, pues ha sido todo un reto lleno de momentos de euforia, pero también de frustración. Creo que he podido dar visibilidad a la versatilidad del arte en el mundo de la educación, y eso se debe en gran parte a la pasión que tengo por el mundo del arte.

La primera vez que vi el método de aprendizaje por proyectos en un colegio, quedé fascinada, en mi cabeza nunca había tenido compatibilidad el disfrute con el aprendizaje, quizás por mi experiencia en la escuela. Por ello, decidí que esta metodología sería el eje principal de mi programación y creo que ha quedado una programación muy completa que además descubre a los alumnos los beneficios de conocer otras culturas. Esta programación está diseñada para disfrutar aprendiendo, y para hacerlo con los demás. Por ello es totalmente flexible para que pueda adaptarse al nivel y condiciones de los alumnos.

También he podido tomar conciencia a través de la realización de este trabajo de la importancia que tiene formarse en cuanto a metodologías innovadoras, pues el mundo avanza y los maestros no podemos quedarnos atrás, teniendo en cuenta el papel tan importante que tenemos en la sociedad.

Por último, me gustaría agradecer a todos los profesores que he tenido en la Universidad Pontificia Comillas todo lo que me han enseñado. Con ellos he aprendido que nunca debemos rendirnos y que con esfuerzo y dedicación se puede conseguir todo. No obstante, también quiero destacar el papel de mis compañeros de clase, ellos me enseñan a querer ser mejor maestra cada día.



## Referencias Bibliográficas

- Alsina, À. (2010). La "pirámide de la educación matemática": una herramienta para ayudar a desarrollar la competencia matemática. *Aula de Innovación Educativa*, 189.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.
- Baena García, V. (2019). *El Aprendizaje Experiencial como metodología docente*. NARCEA, S.A, EDICIONES.
- Dewey, J. (1938). *Experiencia y Educación*. Biblioteca Nueva.
- Falcón, J. (22 de mayo de 2020). Por qué es necesaria una educación integral. *Bosque de fantasías*.  
<https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/por-que-es-necesaria-educacion-integral>
- Fernández Morán, E., Quer, L., y Securun, RM (1997). *Rincón a rincón: actividades para trabajar con niños y niñas de 3 a 8 años*. Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Cultura.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós.
- Kilpatrick, W. (1946) *La función social, cultural y docente de la escuela*. Losada.
- Martínez Cano, S. (2018). Aprender pensando: metodologías artísticas para la escuela. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (375), 12-18. <https://doi.org/10.14422/pym.i375.y2018.002>
- Montessori, M (1937). *El método de la pedagogía científica*. Casa Editorial Araluce.
- Peraza, A. (2019). Inteligencias Múltiples: una alternativa al fracaso escolar. *Nexo: Revista Intercultural de Arte y Humanidades*, (16), 29-34.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7815540>
- PIAGET, J. (1968): *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria.
- Suárez, J., Maiz, F., & Meza, M. (2010). Inteligencias múltiples: Una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Investigación y Postgrado*, 25(1), 81-94.

[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-00872010000100005&lng=es&tlng=es](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872010000100005&lng=es&tlng=es).

Vergara, J.(2015). *Aprendo porque quiero: El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. EDICIONES SM.

Wallon, H. (1987) *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación infantil*. Visor-Mec.

## ANEXOS

### Anexo 0: Proyecto 5 “El apasionante mundo de China”



**Título del proyecto:** *El apasionante mundo de China*

#### **Materia y curso**

Este proyecto está destinado a 2º de Educación Primaria y dado que esta programación sigue el enfoque globalizador y el trabajo multidisciplinar, no se trabajan los contenidos curriculares aislados por materias, sino que se trabajan de forma global en los proyectos. En el caso de este proyecto, se trabajan las áreas curriculares de Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Educación Plástica.

Además, cabe recordar que esta PGA está pensada para el desarrollo de las inteligencias múltiples y en cada proyecto se trabajarán unas inteligencias concretas. En este proyecto se trabajarán la inteligencia lingüística, la inteligencia naturalista y la inteligencia interpersonal. [Ver Anexo 2.](#)

## **Temporalización**

Este proyecto se desarrollará en el tercer trimestre, concretamente en la semana 2ª y 3ª de mayo.

El número de sesiones que le corresponden al proyecto son 13 de 50 minutos cada una, contando la salida cultural y el taller con las familias.

## **Justificación del tema**

Este es el último proyecto de esta programación y por lo tanto tiene como objetivo cerrar la etapa de 2º de Educación Primaria. En este momento del curso escolar, los alumnos ya han adquirido en mayor medida la mayoría de las competencias y los contenidos que se han ido trabajando en el aula, ya sea dentro del proyecto o no, estarían listos para ser aplicados a otros contextos. Por ello, en este proyecto la mayoría de las sesiones son muy prácticas y están diseñadas para que los alumnos descubran y experimenten de forma autónoma.

El tema de este proyecto es descubrir la cultura de China con el pretexto de buscar el último juguete de Martina. El objetivo del proyecto es impulsar la interculturalidad, y la cultura oriental es algo que está presente en la vida de los niños ya sea por su gastronomía, o incluso porque haya compañeros de clase o del colegio que sean de procedencia China. Por ello, es interesante que conozcan el origen de todas estas manifestaciones culturales orientales ya que así se favorece la convivencia de varias culturas en un mismo entorno.

En este proyecto se trabajan los contenidos de forma integrada partiendo siempre de las ideas previas del alumno, con las que estableceremos las líneas de investigación del proyecto.

Una de las líneas de investigación del proyecto son las celebraciones y costumbres importantes en China, y aquí trabajaremos el año nuevo chino. Los alumnos a través del cuento conocerán su origen y significado, y con este pretexto trabajaremos el reino animal. Las leyendas chinas también serán trabajadas en este proyecto, con ellas aprenderemos contenidos lingüísticos como la interpretación de textos escritos, además de contenidos artísticos ya que los alumnos podrán interpretarlos de forma teatral.

Otra línea de investigación del proyecto es la gastronomía oriental, con la cual aprenderemos contenidos del área lingüística y de ciencias naturales. Los alumnos experimentarán con la comida oriental y podrán descubrir sus orígenes con la ayuda de un chef chino que vendrá al colegio a hacer un taller con ellos.

La última línea de investigación del proyecto es la aportación de la cultura china al mundo en el que vivimos. En ella trabajaremos contenidos del área de Ciencias Naturales y Educación artística a través del descubrimiento de la seda o los teatros de sombras chinas, entre otros.

En conclusión, podríamos definir este proyecto como un cierre en el que los alumnos podrán acabar de comprender el sentido y la riqueza de conocer otras culturas.

### **Metodología y actividades**

A continuación, pasan a desarrollarse todas las sesiones del proyecto. Se encuentran divididas en las tres fases de los proyectos: fase inicial, desarrollo, fase de evaluación. En cada sesión aparecen señaladas las competencias clave que se trabajan y las inteligencias múltiples que pretenden desarrollarse con esas actividades. Todas las sesiones tienen una duración de 50 minutos.

Cabe mencionar que antes de la primera sesión, las familias recibirán un correo en el que se les pedirá colaboración para la decoración de las aulas y pasillos para el proyecto. El viernes por la tarde, después de las clases, las familias vendrán a decorar las aulas y pasillos para que el lunes a primera hora esté todo listo para las dos semanas de proyecto.

#### Fase Inicial

##### **Sesión 1: ¿Y qué sabemos de China?**

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CD, CL, CCEC, IL
- **Recursos:** pizarra digital, video, organizador gráfico
- **Ubicación:** Aula

En esta sesión vamos a recopilar los aprendizajes previos de los alumnos y vamos a establecer las líneas de investigación del proyecto.

En este primer día de proyecto, los profesores aparecerán en el patio disfrazados con kimonos y sombreros chinos. A continuación, subirán al aula pasando por los pasillos, que estarán completamente decorados con la temática del proyecto.

Al llegar al aula, se realizarán las rutinas breves de primera hora (oración y lectura) y después el profesor pedirá a los alumnos que se sienten en corro en el centro de la clase. En este momento comienza el diálogo entre el profesor y los alumnos. El profesor irá lanzando preguntas a los alumnos como *¿Sabéis por qué vamos vestidos así? ¿De dónde creéis que es mi ropa? ¿Alguno sabe cómo se llama este traje y quienes lo llevan? ¿En qué lugar habéis pensado cuando habéis visto los pasillos así?* Los alumnos llegarán a la conclusión de que todo está preparado para aprender sobre la cultura de China.

A continuación, el profesor proyectará este vídeo, el cual servirá a los alumnos para activar los conocimientos previos para la siguiente actividad y además les ofrecerá algunos datos curiosos que pueden suscitar su interés para después establecer las líneas de investigación del proyecto.

Video→ <https://www.youtube.com/watch?v=2cLmOFthwdc>

Después de este diálogo inicial y del video, se lanza la pregunta con la que el profesor va a recopilar todos los conocimientos previos de los alumnos: *¿Qué sabéis sobre china?*

Algunas de las posibles respuestas que saldrán entre los alumnos son:

- Viven muy lejos de nosotros
- Comen fideos y arroz
- Llevan ropa diferente a nosotros y es suave
- Comen con palillos
- Escriben diferente a nosotros, usan símbolos un poco raros
- La cara de las personas chinas es diferente

Todas estas respuestas el profesor las va a apuntar en apartado de *qué sabemos* de este organizador visual que se proyectará en la pizarra:



Una vez recopiladas las respuestas el profesor va a lanzar la pregunta a los alumnos de ¿Qué os gustaría saber? En base a sus respuestas, el profesor y los alumnos establecerán tres líneas de investigación para el proyecto:

1. **Las costumbres y celebraciones chinas:** en esta línea de investigación los alumnos trabajarán el Año nuevo chino.
2. **La gastronomía de China:** en esta línea de investigación trabajarán la gastronomía típica del país, así como su origen y cómo se elabora.
3. **Lo que nos ha aportado la cultura china:** en esta línea de investigación se trabajará el origen de la seda, los teatros de sombras chinas, inventos como el abanico y las pinturas con tinta china.

En este momento finaliza la fase inicial del proyecto en la que ya se han establecido las líneas de investigación y los alumnos han activado sus conocimientos previos y su interés para continuar investigando sobre la cultura china.

### Fase de desarrollo

#### Sesión 2 y 3: “El año del tigre”

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CP, CCEC, IL, IIT, ICK

- **Recursos:** pizarra digital, cuento digital del Año Nuevo chino, recortables de animales, caja de cartón, palos de madera.
- **Ubicación:** Aula

Esta sesión va a desarrollarse en inglés por lo que se hará junto con la profesora de dicha materia.

En la primera parte de la sesión el profesor proyectará el cuento en inglés del año nuevo chino y se lo leerá a los alumnos.

Cuento (Recuperado de Twinkl) →

<https://docs.google.com/presentation/d/1zxV6gAxvQifR2YUUEPF6FCiQU-mIhuDF/edit?usp=sharing&oid=113334120433231187393&rtpof=true&sd=true>

A medida que vaya leyendo el libro el profesor irá haciendo algunas preguntas de comprensión para asegurarse de que los alumnos van entendiendo la historia.

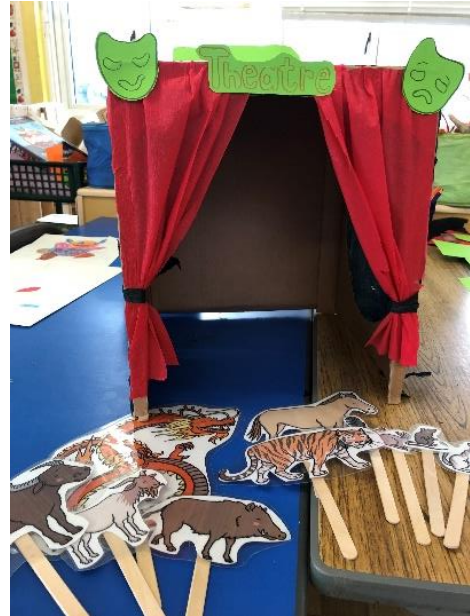
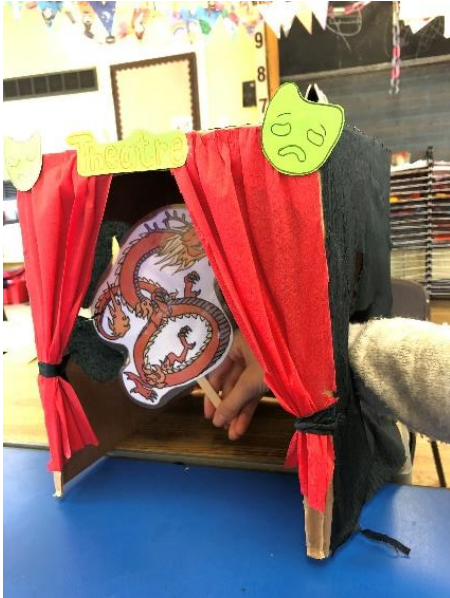
Al finalizar la lectura la profesora pasa a explicar la actividad a los alumnos, pero antes colocará en la pizarra una “wordlist” con el vocabulario del cuento que considere más relevante, para así familiarizar a los alumnos con el significado de esas palabras.

Actividad: Los alumnos deberán crear por grupos un teatro con títeres de papel y una caja de cartón, y representar la historia del Año Nuevo Chino al resto de compañeros. Para ello cuentan con parte de esta sesión y otra sesión entera (irá dedicada a la representación del cuento).

Los alumnos pueden decorar como quieran el teatro y deberán recortar los títeres y pegarlos a sus palos de madera para representar el cuento.

Imágenes reales de la reproducción de la actividad:





Link recortables animales (recurso propio) →

<https://drive.google.com/file/d/1Fdc6bVncoIMtUXUxe6COMblxnfQVXUZG/view?usp=sharing>

Cuando los alumnos hayan elaborado en grupo cooperativo los materiales deberán consensuar en equipo quién lee cada parte del cuento y quienes lo van representando simultáneamente con el teatro.

Finalmente se expondrá por grupos la lectura y representación del cuento en el aula.

#### **Sesión 4 y 5: “¿De dónde viene la seda?”**

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CD, CCL, CCEC, IL, IN, IVE
- **Recursos:** pizarra digital, podcast historia de la seda, ficha técnica de la Oruga de seda, plato de plástico.
- **Ubicación:** Aula

En esta sesión los alumnos van a trabajar el origen de la seda, tanto su descubrimiento como los animales que la producen (la oruga de seda).

#### Primera sesión:

Se comienza la sesión escuchando este cuento a modo de podcast, en el que se narra la historia de cómo la Emperatriz china descubrió la seda.

Podcast descubrimiento de la seda (Recurso propio) →

<https://drive.google.com/file/d/1bJgYcHaZnuKgBimTtr0ZryBK6XidWyx3/view?usp=sharing>

Los alumnos tras escuchar el podcast probablemente no sepan aún que el animal que produce la seda es la oruga de seda, pero pueden intuirlo. Por eso, el profesor se encargará de “andamiar” y guiar la información obtenida en el podcast hasta la respuesta sobre cómo se origina la seda. Para ello utilizará la parte de “qué sabemos” de la rutina de pensamiento que se muestra a continuación.

Rutina de pensamiento →

<https://drive.google.com/file/d/1Ot4ORS8k1OYu79SqBdmPuFxxTWIKbrJr/view?usp=sharing>

Cuando los alumnos sepan que la oruga de seda es el animal que produce la seda daremos paso a la actividad de investigación.

Actividad: los alumnos deberán realizar una ficha técnica del animal “La oruga de seda”. Para ello, deberán trabajar por grupos cooperativos con la herramienta digital de la tablet para buscar la información y clasificarla en la ficha técnica.

Ficha técnica de la oruga de seda (recurso propio) →

[https://drive.google.com/file/d/1TqeNE6plkXocH84\\_RoppkDGyKYqadJKB/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1TqeNE6plkXocH84_RoppkDGyKYqadJKB/view?usp=sharing)

Una vez los grupos hayan acabado la actividad se continuará la rutina de pensamiento por grupos para recopilar aprendizajes y dar paso a la actividad que se realizará en la próxima sesión. Se rellena la parte de “qué he aprendido”.

Después, los niños pondrán en el apartado de qué quiero saber “Cómo pasan los gusanos de seda a ser polillas”, y este será el contenido de la siguiente actividad que se desarrollará en la próxima sesión.

Siguiente sesión:

Los alumnos recordarán lo trabajo en la sesión anterior y para ello, la profesora les pedirá que saquen la rutina de pensamiento que completaron por grupos en la sesión anterior. Ella señalará en el apartado de Qué queremos saber, la

respuesta de “Cómo pasan los gusanos de seda a ser polillas”, y a continuación se procederá a la explicación.

Para explicar el proceso la profesora hará uso del siguiente recurso Power point:

<https://drive.google.com/file/d/19SHDYhtCWmhjMkIRXvP6bZ8mqhMCByv3/view?usp=sharing>

Después de la explicación la profesora explicará la actividad.

**Actividad:** esta actividad consiste en realizar una maqueta del proceso de metamorfosis de la oruga de seda. Para ello, los alumnos utilizarán el soporte de un plato de plástico o cartón, pero será de su elección los materiales que usen para maquetar el proceso. A continuación, se muestran algunos ejemplos de cómo quedaría la actividad.



Cuando los alumnos hayan montado la maqueta la expondrán al resto de sus compañeros narrando el proceso de metamorfosis.

### **Sesión 6: “El maravilloso invento del abanico”**

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CCL, CCEC, IVE
- **Recursos:** palos de madera, cartulinas y folios, pinturas, recurso historia.
- **Ubicación:** Aula

En esta sesión los alumnos van a descubrir cómo surgió el invento del abanico en China. Para ello, la profesora traerá a clase un abanico y les hará preguntas a los alumnos para recoger sus conocimientos previos sobre este objeto. Después se procederá a lanzar la pregunta *¿Alguien sabe cómo se inventó?*

Aquí se introduce la primera actividad de la sesión.

Actividad: los alumnos van a leer por grupos la historia del abanico.

Historia del abanico →

<https://drive.google.com/file/d/1Ry21bhfofqdJVXHI6fWH4uG8qAytEBD-/view?usp=sharing>

A continuación, la profesora hará preguntas a los alumnos sobre historia para verificar que todos la han comprendido. Y se da paso a la siguiente actividad.

Actividad: los alumnos van a elaborar abanicos chinos. Para ello se les muestran tres modelos y ellos escogerán el que más les gusten. Todos los modelos se hacen con los mismos materiales (palos de madera, cartulinas y pinturas para decorarlos).

Los tres modelos de abanico que se producirán en la actividad son los siguientes:



Estos abanicos deberán guardarlos para el producto final del proyecto.

### **Sesión 7 y 8: “Descubriendo la gastronomía de China”**

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CCL, CCEC, IL.
- **Recursos:** ficha de la receta, recurso recetas de china.
- **Recursos humanos:** visita de un chef chino.
- **Ubicación:** Comedor y Aula

En estas dos sesiones se abordará la línea de investigación de gastronomía de China. Para ello los alumnos van a descubrir cuales son los platos típicos de China de la mano de un chef chino que nos visitará, y además aprenderán a redactar una receta.

Primera sesión:

Esta sesión tiene lugar en el comedor. Los alumnos asistirán a un taller de elaboración de comida china con un chef que les irá explicando el origen de los platos y cómo se elaboran. Cuando los platos vayan siendo preparados los alumnos podrán probarlos, descubriendo así cómo sabe la comida oriental. Los platos que van a prepararse son:

- Fideos chinos
- Arroz tres delicias
- Rollitos de primavera

Después de haber experimentado este taller los alumnos volverán al aula y allí elaborarán por grupos una ficha de “compara y contrasta” la comida de China con la de España. Esta rutina de pensamiento servirá como cierre de la sesión recopilando lo que han aprendido en ella.

Ficha “compara y contrasta”→

The diagram illustrates a worksheet for comparing and contrasting Chinese and Spanish food. It consists of the following elements:

- Two empty rounded rectangular boxes at the top for input.
- Two arrows pointing from these boxes to a large central rounded rectangular box.
- A yellow label "¿En qué se parecen?" (How are they similar?) positioned between the two arrows.
- Below the central box, two arrows point to another large rounded rectangular box.
- A yellow label "¿En qué se diferencian?" (How do they differ?) is positioned between these two arrows.
- Below this box, there are three pairs of smaller rounded rectangular boxes.
- Each pair of boxes is connected by a horizontal double-headed arrow.
- At the bottom of the worksheet is a large rounded rectangular box.
- A yellow label "Resumen/conclusión" (Summary/conclusion) is positioned above this final box.

## Segunda sesión:

En esta sesión los alumnos van a aprender sobre el texto prescriptivo: la receta. Para ello comenzaremos la sesión analizando de forma colectiva esta receta y viendo cuáles son las partes que este tipo de textos deben tener.

El diagrama muestra una receta titulada 'Papa a la huancaina'. A la izquierda hay una ilustración de una chef. Una etiqueta 'LISTA DE INGREDIENTES' con una flecha verde apunta a la sección de ingredientes. Una etiqueta 'TÍTULO' con una flecha roja apunta al título de la receta. Una etiqueta 'PREPARACIÓN' con una flecha morada apunta a la lista de pasos. La receta incluye una lista de ingredientes y un númeroado de pasos de preparación. A la derecha de la lista de ingredientes hay una imagen de los ingredientes y el plato terminado.

**PARTES DE UNA RECETA**

**TÍTULO** → Papa a la huancaina

**LISTA DE INGREDIENTES** →

**Ingredientes:**

- 2 papas sancochadas y peladas
- 100 gramos de queso fresco
- 2 yemas de huevo duro
- 2 cucharaditas de ají amarillo molido
- 3 cucharadas de aceite
- 1 taza de leche
- 2 gotas de limón, sal y pimienta
- Lechuga al gusto
- Aceitunas y rodajas de huevo duro al gusto.

**Preparación:**

1. Aplasta con un tenedor las yemas y el queso fresco.
2. Añade a la mezcla anterior el ají, el aceite y el limón.
3. Agrega poco a poco la leche y remueve hasta que la salsa esté cremosa. Sazona con sal y pimienta.
4. Pon las hojas de lechuga lavadas sobre el plato.
5. Corta las papas por la mitad y ponlas sobre las hojas de lechuga.
6. Cubre todo con la salsa.
7. Decora con huevo duro y aceitunas.

Una vez que ya se hayan abordado las partes de la receta y qué debe contener cada una los niños trabajarán de forma individual esta ficha.

Ficha práctica → [https://drive.google.com/file/d/1U5aDqgEEzEfRk-Vsl\\_qi2zOVd\\_U8fSbq/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1U5aDqgEEzEfRk-Vsl_qi2zOVd_U8fSbq/view?usp=sharing)

Después de haber realizado la ficha la corregirán con su compañero de hombro del grupo.

Después la profesora pasa a explicar la última actividad:

Los alumnos deberán aplicar sus conocimientos sobre la receta para elaborar una receta de las tres comidas que preparó el chef en el taller de la sesión anterior. Cada grupo debe elegir un plato y elaborar su receta de forma cooperativa. Para ello usarán las plantillas que se ofrecen a continuación:

<https://drive.google.com/file/d/1QPG-iWLjO6r1qUre0U1XInwb3dp6VO9a/view?usp=sharing>

Estas recetas que han elaborado se guardarán para el producto final del proyecto.

## Sesión 9: Salida cultural al Centro Cultural de China en Madrid

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CCL, CCEC, IVE, IL
- **Recursos:** cuadernillo para recoger aprendizajes sobre la exposición.
- **Ubicación:** Centro Cultural de China en Madrid y aula

Esta sesión es una salida escolar al Centro Cultural de China en Madrid donde los alumnos visitarán la exposición “El colorido año nuevo chino”.

Dado que en la *sesión nº 2 y 3* los niños ya habían trabajado la historia y significado del año nuevo chino, no hará falta introducirles el tema antes de la excursión. Sin embargo, el día de antes dedicaremos unas horas a planificar qué debemos llevarnos a la excursión. En este caso los alumnos necesitarán un lápiz y una goma, merienda y autorización de los padres.

En la exposición contaremos con la colaboración de un guía que les irá explicando a los niños los diferentes animales del zodiaco del año nuevo chino a través de fotografías, pinturas y videos. Además, los alumnos podrán conocer mejor algunas costumbres típicas del año nuevo en China de la mano de nuestro guía.

Esta visita durará 2 horas y media. Después al regresar al colegio concluiremos esta experiencia con una actividad para recopilar aprendizajes.

Actividad: los alumnos deberán completar de forma individual el siguiente cuadernillo que se ha creado para recopilar los aprendizajes durante la visita.



Recurso completo (Recurso propio) →

<https://drive.google.com/file/d/14TVkeabbMOGR4kcjJd173slGidWVVGAC/view?usp=sharing>

### Sesión 10: “*Rincones con el vocabulario de China*”

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CCL, CD, ILM, IL
- **Recursos:** materiales para los rincones (Recursos de elaboración propia).
- **Ubicación:** aula

En esta sesión los alumnos trabajarán por sesiones el contenido de clases de palabras a través de vocabulario del proyecto. Los rincones se harán por grupos, un grupo de proyecto por cada rincón excepto un rincón que deberá acoger a dos equipos. Los grupos se irán rotando cada 10 minutos. A continuación, pasarán a explicarse cada rincón:

- Rincón de baskets:

En este rincón los alumnos deberán jugar a clasificar cada tarjeta en su canasta correspondiente atendiendo al tipo de palabra. Para ello, deberán leer la descripción de cada canasta (verbos, sustantivos propios, sustantivos comunes) y clasificar la palabra que les toque en la correcta.

Recurso→

<https://drive.google.com/file/d/14I5YfjplrNtkRroLPxmOf03UNN4j5im/view?usp=sharing>

- Rincón TIC

En este rincón los alumnos trabajarán con las tabletas jugando a varios juegos interactivos online donde trabajarán con los tipos de palabras.

Webs:

- <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/jueg-len-grm-15>
- <https://wordwall.net/es/resource/3167831/sustantivos/sustantivos-propios-y-comunes>



- <https://wordwall.net/es/resource/4836662/sustantivos-adjetivos-y-verbos/sustantivos-adjetivos-o-verbos>

- Rincón fichas

En este rincón los alumnos harán una ficha sobre los sustantivos propios y comunes.

Ficha → [https://drive.google.com/file/d/1z\\_EJ\\_3otM\\_4EEQ3XJ-WFIJvpsWqCXNIY/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1z_EJ_3otM_4EEQ3XJ-WFIJvpsWqCXNIY/view?usp=sharing)

- Rincón juego de las oraciones

En este rincón los alumnos tendrán que sacar una tarjeta con una palabra de una caja. Dicha palabra puede ser un sustantivo propio, común o un verbo del vocabulario del proyecto. Después, deben crear una oración con esa palabra y copiarla en la pizarra.

Las tarjetas que usaremos son las del rincón de baskets →

<https://drive.google.com/file/d/14I5YfjplrNtkRroLPxmOf03UNN4j5im/view?usp=sharing>

Al finalizar el recorrido de todos los grupos por los rincones, la profesora hará con los alumnos la actividad cooperativa de cierre llamada “el inventario”. En ella los alumnos por grupos comunicarán un aprendizaje que hayan adquirido durante la sesión mientras la profesora toma nota en la pizarra.

## Sesión 11: Cola-cao literario

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CCL, CCEC, IVE, IL, IIT
- **Recursos:** Libro de lectura
- **Ubicación:** biblioteca

En esta actividad trabajaremos con el libro “*Lolota vuelve a China*” (Ángel Fernández Fermoselle). Este libro relata la historia de una niña china que vuelve a su país de origen: China. En él hace un recorrido por la cultura oriental tratando valores como el respeto por otras culturas y el valor de la interculturalidad.

Todos los alumnos leerán este libro juntos con la profesora. Después haremos una pequeña asamblea mientras tomamos un *Cola-cao* comentando aspectos del libro que nos han gustado y llamado la atención. También hablaremos de la importancia de respetar y valorar otras culturas.

### Sesión 12: “*Bienvenidos a la función de sombras chinas*” (Taller)

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CCL, CCEC, ICK, IL, IVE
- **Recursos:** Cuentos chinos, tabletas, telas e iluminación para el teatro.
- **Ubicación:** aula

Este taller del proyecto será desarrollado con la colaboración de las familias.

En el comienzo de la sesión la profesora repartirá de forma aleatoria 5 tabletas con un libro interactivo. Serán 5 fábulas y leyendas chinas, una para cada grupo. Los grupos estarán organizados con un número de adultos para que sean lo más equilibrados posibles.

Cada grupo deberá leer y organizar la escenificación de dicha fábula. Habrá un narrador y el resto de los alumnos y padres deberán intervenir en la organización y reproducción del teatro. En este caso no usaremos figuras para el teatro de sombras, sino que las haremos nosotros con nuestro cuerpo y movimiento.

- Fábula 1: *La barra de hierro* →  
<https://www.mundoprimeria.com/fabulas-para-ninos/la-barra-hierro>
- Fábula 2: *Las dos culebras* →  
<https://www.mundoprimeria.com/fabulas-para-ninos/las-dos-culebras>
- Fábula 3: *El obsequio de las palomas* →  
<https://www.mundoprimeria.com/fabulas-para-ninos/obsequio-las-palomas>
- Fábula 4: *Buena suerte o mala suerte* →  
<https://www.mundoprimeria.com/cuentos-infantiles-cortos/buena-suerte-mala-suerte>

- Fábula 5: *El valor de la verdad*→

<https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/el-valor-de-la-verdad>

Cuando los alumnos hayan acabado la sesión, recibirán una carta (Ver [Anexo 7](#)) de los juguetes de Martina felicitándoles por haber conseguido el reto del proyecto. En este momento se hará una asamblea de 5 minutos de cierre hablando de cosas que han aprendido durante el proyecto y se les introducirá el producto final que deben elaborar.

### Fase de evaluación

#### **Sesión 13: “Te enseñamos lo que sabemos de China”**

- **Competencias clave e inteligencias múltiples:** CPSAA, CCL, CCEC, IIT, IL
- **Recursos:** Recursos para la exposición
- **Ubicación:** hall del colegio

Esta es la fase final del proyecto, en ella se recogen todos los aprendizajes que han adquirido los alumnos durante él.

En este caso el producto final del proyecto va a ser una exhibición sobre lo que han aprendido los alumnos acerca de la cultura China. El título es “Te enseñamos lo que sabemos de China” y se va a celebrar en el hall del colegio durante la tarde del viernes para que todas las clases de Primaria puedan ir a visitarla. Esta exhibición se preparará durante esta sesión.

Cada equipo contará con un stand en la exhibición que deberá tener:

- La receta de comida China que hayan elaborado durante la sesión 8
- Los abanicos elaborados durante la sesión 6
- La ficha técnica de la oruga de seda elaborada en la sesión 4 y 5.
- Un panel explicativo con datos curiosos que resaltar sobre esta cultura
- Un cartel con el nombre del equipo y el título de su stand (deberá ser con la temática del proyecto)

Teniendo esto en cuenta, los alumnos deberán elaborar durante esta sesión el panel explicativo, decoración para el stand y el cartel con el título, para después montar el stand el día de la exhibición.

Los alumnos deberán explicar el stand al resto de clases que vayan a visitarlos, comunicando de forma oral sus aprendizajes. Cada componente del grupo se encargará de explicar un apartado del stand (gastronomía, el invento del abanico, curiosidades y descubrimiento de la seda). Ellos mismos deberán deliberar y ponerse de acuerdo para hacer el reparto.

Además, los alumnos irán disfrazados con la temática del proyecto.

El stand de cada grupo deberá quedar así:



## Objetivos, contenidos, criterios de evaluación, y estándares de aprendizaje

<b>Proyecto 5: El apasionante mundo de China</b>				
<b>Áreas curriculares</b>	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de Aprendizaje</b>	<b>IIMM CCBB</b>
Ciencias Naturales	<ul style="list-style-type: none"> <li>El reino de los animales.</li> </ul>	2. Conocer diferentes niveles de clasificación de los seres vivos, atendiendo a sus características y tipos.	5. Explica las características de los grupos de animales invertebrados.	CPSAA STEM IN
Lengua y Literatura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memorización y recitación de textos breves en prosa y en verso.</li> <li>Clases de palabras.</li> <li>Creación de textos propios.</li> </ul>	<p>7. Memorizar y reproducir textos breves y sencillos cercanos a sus gustos e intereses, utilizando con corrección y creatividad las distintas estrategias de comunicación oral que han estudiado.</p> <p>1. Aplicar los conocimientos básicos sobre la estructura de la lengua, la gramática (categorías gramaticales).</p> <p>1. Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.</p>	<p>7. Recita distintos tipos de poemas y declama fragmentos teatrales cortos y sencillos previamente memorizados.</p> <p>33. Reconoce los nombres y los verbos.</p> <p>34. Distingue los nombres propios de los comunes.</p> <p>35. Reconoce el género y el número en los nombres.</p> <p>24. Compone textos asociados a imágenes (recetas) con una función determinada.</p>	CPSAA CCL CCEC IL
Inglés	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión de textos orales breves procedentes de distintos soportes audiovisuales e informáticos.</li> </ul>	<p>-Identificar el sentido general, la información esencial y los puntos principales en textos orales.</p> <p>-Leer textos sencillos en inglés con correcta pronunciación.</p>	<p>-Comprende las ideas principales de historias sencillas siempre y cuando cuente con imágenes e ilustraciones y se hable de manera lenta y clara.</p> <p>-Lee historias sencillas con pronunciación adecuada.</p>	CPSAA CP CD IL ICK

Educación Plástica y audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>El cine de animación.</li> <li>Realización de obras tridimensionales haciendo uso de diferentes materiales.</li> </ul>	<p>2. Aproximarse a la interpretación del arte y las imágenes en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social.</p> <p>3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo</p>	<p>2.8. Realiza sencillas obras de animación.</p> <p>3.1. Utiliza las técnicas del dibujo y de la pintura más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.</p> <p>3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.</p>	CPSAA CCEC CE IVE
Contenidos comunes para toda la etapa EP.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspectos socioculturales básicos.</li> </ul>	<p>3. Identificar aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos de la cultura oriental.</p>	<p>-identifica, respeta y comprende el valor de la cultura oriental.</p>	CPSAA CCEC CC IIT
<b>Objetivos didácticos del proyecto</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer la procedencia de ciertos materiales como la seda.</li> <li>Valorar la aportación del mundo animal a la sociedad.</li> <li>Aprender y conocer canciones populares de la cultura china.</li> <li>Desarrollar conciencia sobre los aspectos culturales más significativos de la cultura china.</li> <li>Iniciarse en el conocimiento de la gastronomía oriental.</li> <li>Clasificar las palabras según sus clases.</li> <li>Desarrollar habilidades artísticas a través del teatro de sombras chinas.</li> <li>Respetar y valorar las diferencias culturales que existen entre la cultura europea y la asiática.</li> <li>Conocer el significado del año nuevo chino.</li> <li>Adquirir habilidades de trabajo cooperativo a través de la toma de decisiones.</li> <li>Evaluar las propias habilidades y limitaciones en las diferentes situaciones.</li> </ul>				
<b>Objetivos generales de etapa</b>				
a), b), c), d), e), h), j), l), m)				

## **Medidas de atención a la diversidad**

En cuanto a las medidas de atención a la diversidad que se ejecutarán en este proyecto para el alumno AR se encuentran:

- Fomentar el uso del rincón de ampliación en las diferentes sesiones, especialmente en aquellas en las que el alumno se encuentre aburrido por haber acabado ya la actividad.
- Taller de investigación sobre la muralla china: esta actividad está pensada para atender la necesidad de alto compromiso con el aprendizaje que presenta el alumno. En ella se le propone investigar por medio de las TIC sobre la muralla china y elaborar una maqueta con el material que quiera junto con una sencilla ficha de investigación sobre esta. El alumno podrá incluirla en su stand final de grupo para la exposición.

En cuanto a las medidas de atención a la diversidad que se ejecutarán en este proyecto para el alumno IA se encuentran:

- Establecer unas normas al inicio de cada proyecto junto con su equipo para moderar el comportamiento en las sesiones.
- Asignarle tareas de organización y mantenimiento de tareas para atender a su hiperactividad.
- Las fichas que tengan que elaborar en el proyecto estarán con una letra y espaciado más grande para favorecer su comprensión y evitar errores por despiste en su realización.
- Al comienzo de cada proyecto se le entregará un organigrama con las actividades que se realizarán durante el proyecto y el deberá ir tachándolas a medida que las vaya completando. Si su comportamiento o actitud ha sido negativo en una determinada actividad se le colocará un punto negro, y si sucede lo contrario se le colocará una estrella.

## **Fomento de las TIC**

En este proyecto las TIC son un recurso esencial en la mayoría de las actividades. Con ellas los alumnos podrán desarrollar la competencia digital al mismo tiempo que aprenden la importancia del uso responsable de las tecnologías.

## Fomento de la lectura

Se hace evidente la presencia de la literatura en este proyecto, pues en la mayoría de las actividades los alumnos trabajan con fabulas, leyendas o cuentos. Además, con el taller de “Cola-caos literario” los alumnos podrán poner en práctica sus habilidades en comprensión lectora a través del pequeño debate que organizaremos al final de la sesión. Además, debido a la temática del proyecto, se trabaja la importancia de la literatura para la transmisión de saberes durante la historia y las culturas.

## Evaluación

A continuación, se expresa a modo de tabla los productos (orales, escritos, etc.) que van a evaluarse (teniendo en cuenta los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje especificados en el proyecto) y cómo se va a hacer:

Producto	Método de evaluación
Participación en las intervenciones de las actividades (lluvia de ideas, debates)	Rúbrica de participación (ver <a href="#">Anexo 8</a> )
Expresión oral en las lecturas (actividad cuento del año nuevo chino, taller literario)	Rubrica de expresión oral (ver <a href="#">Anexo 10</a> )
<ul style="list-style-type: none"><li>• Ficha técnica de la oruga de seda (sesión 4)</li><li>• Receta de la gastronomía china (sesión 8)</li><li>• Panel explicativo de datos curiosos (producto final)</li></ul>	Rúbrica de expresión escrita (ver <a href="#">Anexo 9</a> )
Desempeño del rol en el grupo cooperativo	Checklist de autoevaluación individual y grupal (Ver <a href="#">Anexo 5</a> )



## Anexo 1

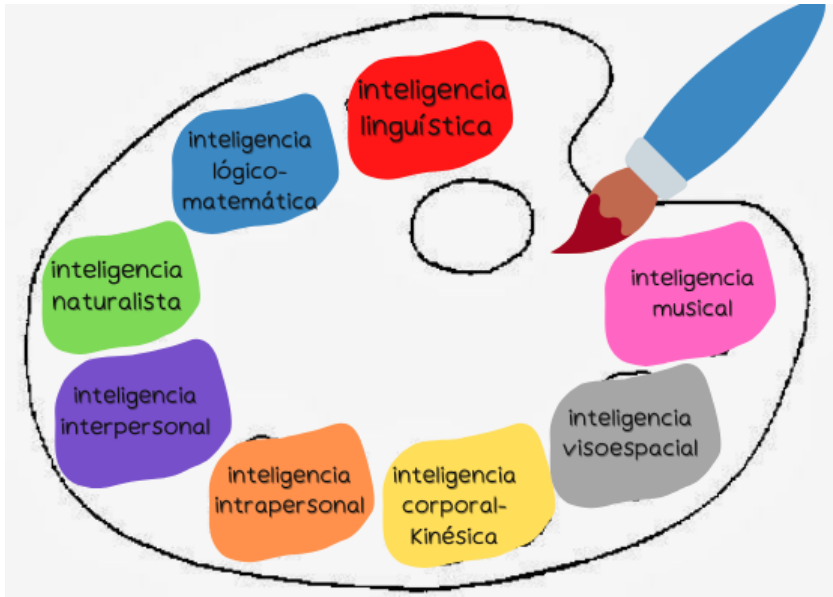
Según el *artículo 7 del Real Decreto 157/2022*, de 2 de marzo, por el que se *establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*, se estipulan los objetivos generales de la etapa de Educación Primaria que contribuirá a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan la empatía y su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

## Anexo 2

### Recurso de la paleta de inteligencias múltiples



### Paletas de inteligencias múltiples por proyectos

#### Proyecto 1



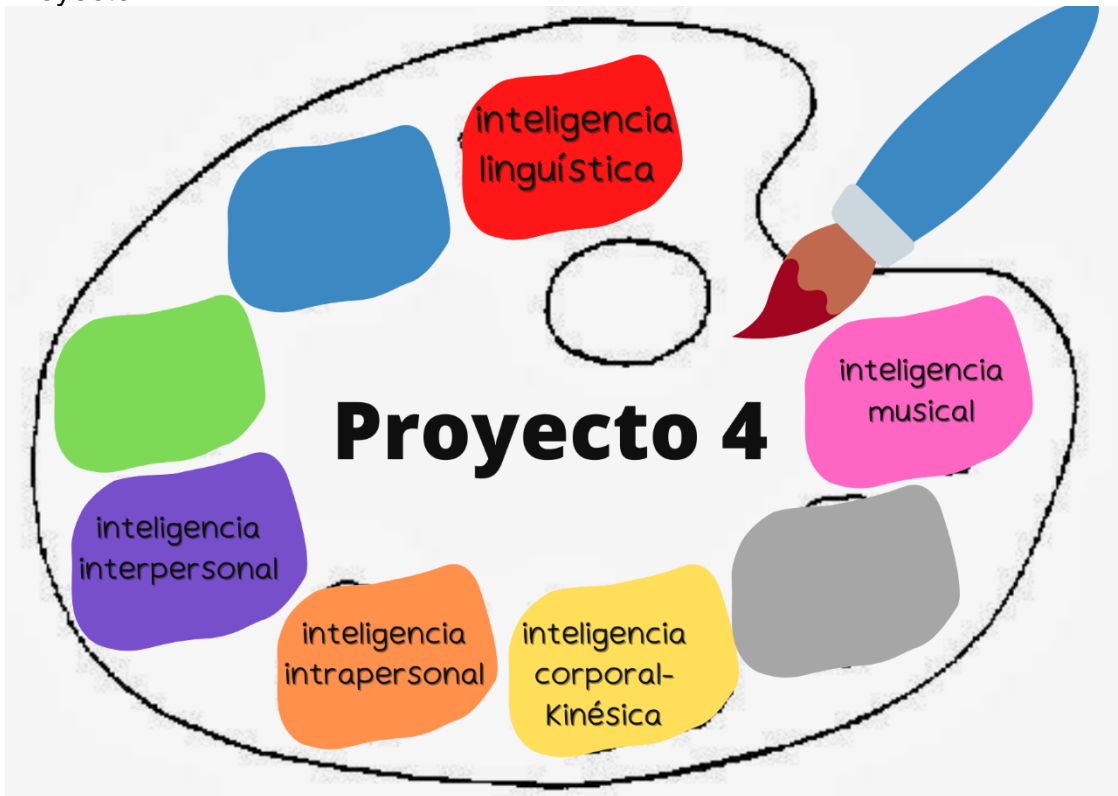
#### Proyecto 2



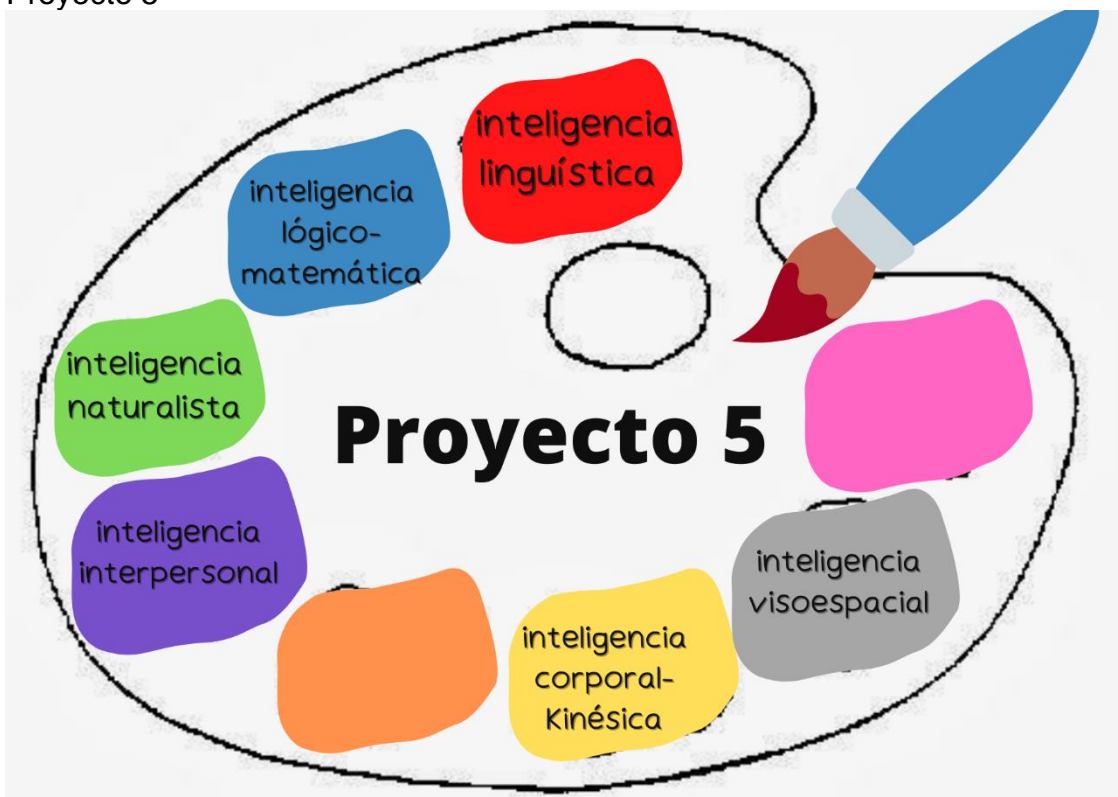
Proyecto 3



Proyecto 4

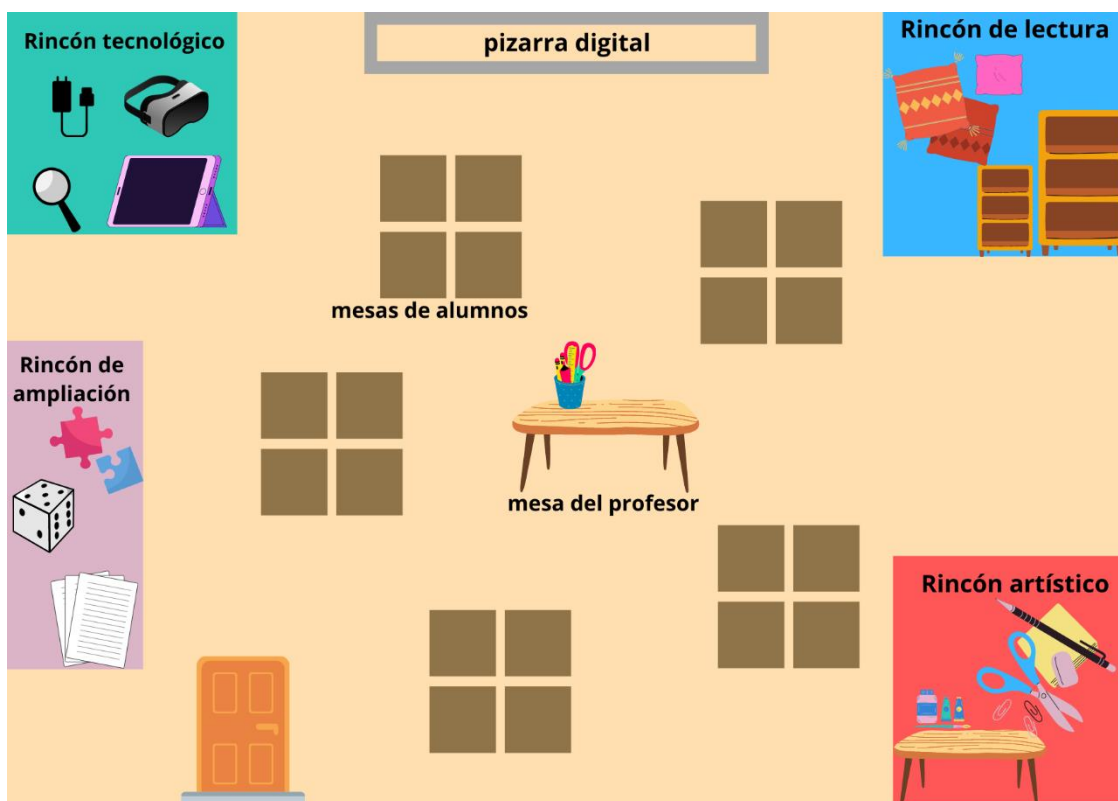


Proyecto 5



Anexo 3

## Distribución del aula



## Anexo 4

### Organizador gráfico para el maestro en las rutinas de pensamiento

**REGISTRO DE RUTINAS**

Tipo de pensamiento que quería que los alumnos pusieran en práctica:

Rutina de pensamiento utilizada:

Descripción de la actividad:

Respuesta de los alumnos:

Observaciones:

mientras hacía la rutina me he hecho estas preguntas:

Creo que podría haber hecho de forma diferente:

Checklist grupal e individual para el final del proyecto



# Evaluación del trabajo individual

- He participado en las decisiones de equipo
- He propuesto ideas o soluciones para realizar una actividad
- he respetado a todos los miembros de equipo
- He ayudado a los compañeros cuando lo han necesitado
- Me he esforzado en todas las actividades
- No he perjudicado a mi equipo en ningún momento
- Siento que he aprendido con el Proyecto





# Evaluación del trabajo cooperativo

- Hemos completado las actividades a tiempo
- Hemos escuchado a todos los miembros del equipo
- No nos han llamado la atención por hablar alto
- Hemos dejado todo recogido después de cada actividad
- Hemos participado todos los miembros del equipo en todas las actividades
- Hemos disfrutado haciendo las actividades
- Hemos prestado atención al profesor cuando explicaba

## Carta del proyecto 2

### ¡Hola, clase de 2º!

Tenemos que  
contaros una cosa...

En nuestra visita al museo descubrimos que nos apasionaba el mundo del arte y queríamos seguir descubriendo más sobre él. Por eso, os tenemos que confesar que al volver a casa de Martina, *Pipo el perro*, *Robin the robot* y *El monstruo arcoíris* nos decidimos escapar a tres países del mundo para seguir descubriendo arte de diferentes culturas. Estos países os los dejamos señalados en el mapa para que los descubráis y nos encontréis. Os esperamos allí, pero antes deberéis planear bien este viaje...

Un saludo desde...



## Carta final a los alumnos

### ¡Hola de nuevo clase de 2º!

Os felicitamos...

Os escribimos esta carta para felicitaros por haber conseguido todos los retos de los proyectos...¡Nos habéis encontrado!

Esperamos que hayáis disfrutado mucho de esta aventura en la que habéis tenido la oportunidad de conocer otras culturas ¿Qué es lo que más os ha gustado de viajar?

Sabemos lo importante que es respetar otras culturas y aprender de ellas, y estamos muy orgullosos de que vosotros lo hayáis conseguido.

ya es hora de volver a casa pero creo que nos veremos muy pronto en otra aventura

Un abrazo gigante



## Anexo 8

### Rúbrica participación en el proyecto

RÚBRICA PARTICIPACION	NO CONSEGUIDO	MEJORABLE	CONSEGUIDO
Implicación en la toma de decisiones	El alumno no se implica en la actividad ni toma sus decisiones	El alumno se implica en la actividad, pero falta entusiasmo por su parte	El alumno se implica completamente en la realización de la actividad y toma sus decisiones
Escucha atenta de las indicaciones del profesor para la realización de la actividad	El alumno no presta atención cuando se dan las indicaciones de la actividad	El alumno presta atención a ratos cuando se dan las indicaciones de la actividad	El alumno presta atención continuamente a las indicaciones de la actividad
Respeto el turno de palabra de sus compañeros y del profesor	El alumno no respeta los turnos de palabra de los demás y habla continuamente cuando quiere	El alumno respeta la mayor parte del tiempo los turnos de palabra de los demás	El alumno respeta continuamente los turnos de palabra de los demás y levanta la mano cuando quiere hablar
Expresa sus opiniones a los demás	El alumno no comparte sus ideas con el resto de sus compañeros	El alumno comparte algunas ideas con el resto de los compañeros, pero no es partidario de hacerlo voluntariamente	El alumno comparte abiertamente sus opiniones a los compañeros con respeto

## Anexo 9

### Rúbrica expresión escrita

	EXCELENTE (9-10)	BUENO (7-8)	ADECUADO (5-6)	MEJORABLE (1-4)
PRESENTACIÓN	La prueba respeta todos los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, legibilidad, limpieza y orden).	La prueba respeta casi todos los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, legibilidad, limpieza y orden).	La prueba respeta bastantes de los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, legibilidad, limpieza y orden).	La prueba respeta poco los elementos de presentación establecidos (título, márgenes, legibilidad, limpieza y orden).
CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA	El texto está escrito correctamente.	El texto contiene algún error ortográfico no significativo.	El texto presenta varios errores ortográficos no significativos o algún error significativo.	El texto presenta varios errores ortográficos significativos para su edad.
VOCABULARIO EMPLEADO	Vocabulario rico, variado, sin repeticiones, y con palabras y expresiones específicas del tema.	Vocabulario algo repetitivo y poco variado, aunque con palabras específicas del tema.	Vocabulario algo repetitivo y con pocas palabras específicas del tema.	El vocabulario empleado es pobre y repetitivo.
CONTENIDO	Demuestra buen dominio del contenido requerido y lo expresa oralmente o por escrito de forma coherente.	Demuestra dominio del contenido requerido y lo expresa oralmente o por escrito de forma coherente.	Demuestra dominio medio del contenido requerido y lo expresa oralmente o por escrito con algún error.	Demuestra dominio bajo del contenido requerido y lo expresa oralmente o por escrito) con diversos errores.

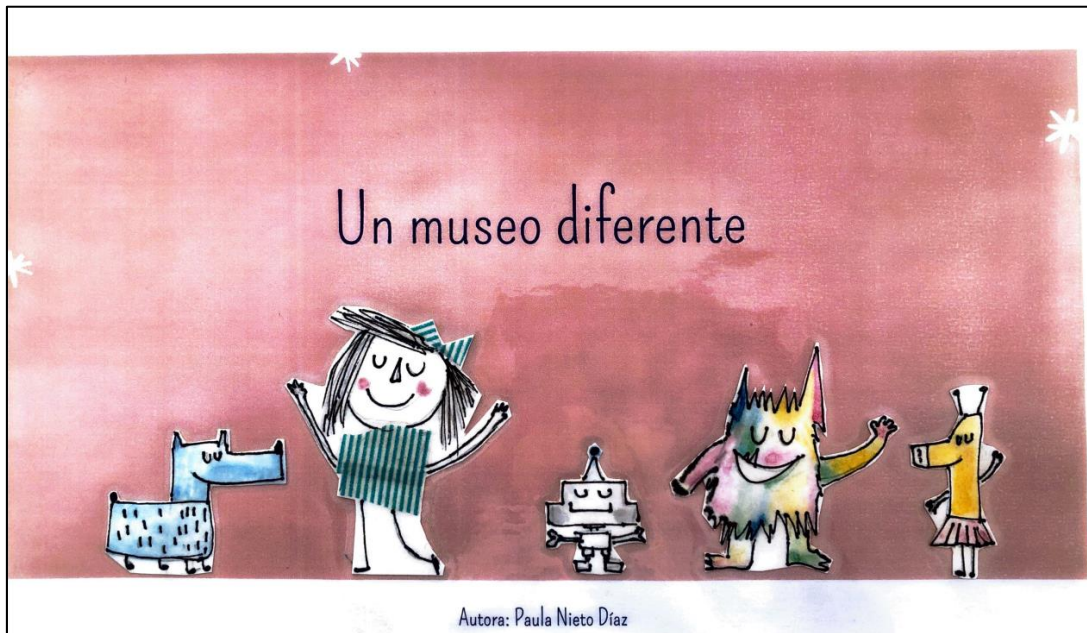
## Anexo 10

### Rúbrica expresión oral

COMPRENSIÓN ORAL	MUY BIEN	BIEN	REGULAR	DEBE MEJORAR
<b>EXPRESIÓN</b>	Se expresa claramente y todo el tiempo.	Se expresa apropiadamente pero no todo el tiempo.	Se expresa apropiadamente en pocas ocasiones.	No se expresa apropiadamente en ninguna de las ocasiones.
<b>ENTONACIÓN</b>	Muestra una adecuada entonación en la lectura y actividades orales.	Muestra una apropiada entonación en ciertas ocasiones en la lectura y actividades orales.	Muestra una inadecuada entonación en la lectura y actividades orales.	No consigue una adecuada entonación en la lectura y actividades orales.
<b>PRONUNCIACIÓN</b>	Pronuncia de forma clara cuando tiene que realizar la lectura.	Pronuncia de forma adecuada en algunas ocasiones cuando realiza la lectura.	Pronuncia de forma inadecuada cuando realiza la lectura.	No pronuncia adecuadamente en la realización de la lectura.
<b>MOTIVACIÓN DEL ALUMNO</b>	El alumno se muestra motivado y muy activo en el desarrollo de las actividades.	El alumno se muestra motivado y muy activo en el desarrollo de las actividades.	El alumno se muestra motivado y activo en pocas actividades.	El alumno no está motivado ni activo en el desarrollo de las actividades.

## Anexo 11

A continuación, se anexa el libro de creación propia que permite establecer el hilo conductor de todos los proyectos de esta programación. Este libro está elaborado a través de la recreación (a mano) de las ilustraciones de Anna Llenas. El argumento de la historia está creado para poder trabajar el arte con niños.



Enlace al cuento escaneado →

[https://drive.google.com/file/d/17XtjDb4\\_xFisJkwLhzTm32LgCpgdFx0P/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/17XtjDb4_xFisJkwLhzTm32LgCpgdFx0P/view?usp=sharing)