



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA COMILLAS
FACULTAD DE CC. HUMANAS Y SOCIALES

TRABAJO DE FIN DE GRADO
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA PRIMERO DE
EDUCACIÓN INFANTIL, 3 AÑOS
“ADENTRÁNDONOS EN EL MUNDO DE LA
FANTASÍA”

Grado: Educación Primaria e Infantil

Curso: Quinto

Autora: Belén Ruiz Santos

Directora: Manuela Bonilla Carmona

Fecha de presentación del TFG: 4 de abril de 2022

ÍNDICE

0. Resumen, abstract y palabras clave	4
0.1 Resumen.....	4
0.2 Abstract.....	4
0.3 Palabras clave.....	5
1. Introducción.....	6
2. Fundamentación teórico-normativa	8
3. Contextualización	11
3.1 Contexto del centro	11
3.2 Contexto del equipo docente	14
3.3 Contexto del aula	14
4. Objetivos	16
5. Competencias	18
6. Contenidos	22
6.1 Desarrollo de las unidades didácticas.....	26
Unidad 1 – Magos.....	26
Unidad 2 – Unicornios.....	27
Unidad 3 – Vampiros.....	28
Unidad 4 – Gigantes	29
Unidad 5 – Enanos.....	30
Unidad 6 – Elfos.....	31
Unidad 7 – Genios	32
Unidad 8 – Brujas.....	33
Unidad 9 – Centauros	34
Unidad 10 – Hadas	35
Unidad 11 – Hombres lobo	36
Unidad 12 – Trolls.....	37
Unidad 13 – Sirenas.....	38
Unidad 14 – Dragones	39
Unidad 15 – Elección del rey	40
7. Metodología.....	41
8. Valuación.....	46

9. Atención a la diversidad	49
10. Contribución de la programación a otros planes	53
10.1. Contribución al desarrollo de la lengua inglesa.....	53
10.2. Contribución al desarrollo de la convivencia y ciudadanía.....	54
10.3. Contribución al desarrollo de las tics y la competencia digital	55
11. Conclusiones.....	57
12. Bibliografía y webgrafía.....	58
13. Anexos	60
13.1. Contextualización de la programación dentro de la ud	60
13.2. Objetivos	60
13.3. Contenidos y elementos transversales	61
13.4. Competencias	61
13.5. Metodologías y recursos	63
13.6. Descripción de las actividades de cada sesión.....	64
13.6.1 horario tipo.....	64
13.6.2. Programaciones semanales.....	64
13.6.3. Actividades desarrolladas	66
13.7. Evaluación.....	76
13.8. Atención a la diversidad	78
13.9. Conclusiones y bibliografía	79
13.10. Recursos elaborados	80

0. RESUMEN, ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE

0.1 RESUMEN

Este trabajo de fin de grado es una programación didáctica anual orientada al primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil. En él, se desarrollan quince unidades didácticas que están envueltas bajo un hilo conductor común, el mundo de la fantasía. A lo largo de la programación, los alumnos tendrán que enfrentarse a diferentes retos con el objetivo de llegar a superar el último de ellos para conseguir el producto final, ser un personaje más del mundo fantástico.

Dentro del trabajo podemos observar distintas partes en las que encontramos, en primer lugar, la contextualización de la programación dentro de un marco sociocultural y teórico-normativo, teniendo en cuenta las recomendaciones que el sistema educativo actual plantea a la hora de trabajar en la etapa de infantil.

En segundo lugar, exponemos el reparto de todos los contenidos y objetivos a trabajar en un curso escolar a lo largo de quince unidades didácticas y sus respectivas explicaciones dentro de la ambientación del trabajo. También, encontramos otros aspectos relevantes que se deben tener en cuenta, como son la metodología, la evaluación y la atención a la diversidad, así como la manera en la que este trabajo contribuye a otros planes educativos.

Por último, desarrollamos la unidad didáctica Las Hadas, mostrando las actividades concretas que se realizan junto con sus materiales y criterios específicos, de manera que se pueda llevar a cabo adecuadamente en un aula.

0.2 ABSTRACT

This final degree project is an annual didactic program oriented to the first year of the second cycle of Early Childhood Education. In it, fifteen didactic units are developed under a common thread, the world of fantasy. Throughout the program, students will have to face different challenges in order to overcome the last of them to achieve the final product, to be a character in the fantasy world.

Within the work we can observe different parts in which we find, firstly, the contextualization of the programming within a socio-cultural and theoretical-regulatory framework, considering the recommendations that the current educational system raises when working in the infant stage.

Secondly, we expose the distribution of all the contents and objectives to be worked in a school year along fifteen didactic units and their respective explanations within the work environment. Also, we find other relevant aspects to be taken into account, such as methodology, evaluation and attention to diversity, as well as the way in which this work contributes to other educational plans.

Finally, we develop a didactic unit, showing the specific activities that are carried out together with their materials and specific criteria, so that it can be properly carried out in a classroom.

0.3 PALABRAS CLAVE

Programación didáctica anual, Educación Infantil, el mundo de la fantasía, Aprendizaje Basado en Proyectos y aprendizaje significativo.

Annual didactic programming, Early Childhood Education, the world of fantasy, Project Based Learning and meaningful learning.

1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado es desarrollar una programación anual con la que poder trabajar en el primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, es decir, con alumnos y alumnas de tres y cuatro años. Para ello, hemos querido basarnos en un aprendizaje por proyectos integrando todos los aspectos a trabajar durante este curso bajo un mismo hilo conductor que los une.

Consideramos importante que el aprendizaje que se lleve a cabo en el aula debe seguir alguna ambientación pues es imprescindible que los niños estén motivados e interesados por su proceso de aprendizaje. Esto resulta más sencillo de conseguir si les proponemos a los alumnos unos retos motivadores y les ofrecemos un producto final que puedan ver, construir y disfrutar.

El hilo conductor con el que nosotros hemos decidido trabajar y que será el eje transversal de toda la programación es “Los Seres Fantásticos”. Este proyecto pretende partir de parte de la magia y la imaginación inherente que tienen los niños a esta edad. Hemos considerado fundamental centrarnos en el desarrollo de la creatividad y la imaginación de los alumnos y tomarla como base para trabajar el resto de los aspectos. Sumergirnos en un mundo de fantasía nos va a permitir, además de fomentar esa creatividad ya mencionada, que los niños y las niñas tengan mayor capacidad de desenvolverse en distintas situaciones, que puedan reconocer una realidad diferente a la que ellos conocen y que puedan así desarrollar distintos aspectos de su personalidad de la mejor manera posible.

Al iniciar el proyecto, los alumnos recibirán un mensaje a través del cual se adentrarán en este mundo de fantasía y podrán así comenzar todas las aventuras necesarias en su proceso de aprendizaje. “Al final de cada año, en el Reino Mágico se celebra una gran fiesta en la que se elige al rey del año siguiente. En esta celebración, cada uno debe mostrar sus mejores cualidades, tanto físicas como personales, y el personaje más completo será el elegido. Este año, el rey ha querido contar con los alumnos de 3 años para ser candidatos a la próxima elección del reino. Pero para poder hacerlo, estos niños deben recorrer todo el mundo mágico adquiriendo nuevos aprendizajes y conociendo a todos los seres fantásticos que viven en él. Los alumnos deben emprender un largo camino en el que además de descubrir diferentes personajes y lugares,

deberán ayudar a todo aquel que lo necesite. Solo de esta manera podrán conseguir distintos elementos mágicos que necesitarán en la gran fiesta final en la que se elegirá al rey.

A lo largo del camino que recorrerán durante todo el curso, los alumnos se cruzarán con catorce seres fantásticos, cada uno correspondiente a una de las quince unidades didácticas que hemos desarrollado en esta programación, sumándole la última unidad que hace referencia a la gran fiesta final. En cada una de estas unidades, los niños se encontrarán con un reto propio de cada personaje, convirtiendo así cada tema en un pequeño proyecto dentro del proyecto común que es la programación. Al finalizar cada unidad, los alumnos habrán conseguido adquirir el producto final, en el cual recibirán una cualidad física y una personal de cada personaje. Estas cualidades las irán colocando en un mural o plataforma de tal manera que cuando acabe el curso habrán construido su propio ser fantástico el cual será una mezcla de todo lo que han vivido durante el año.

Para la realización de esta programación, además de trabajar por proyectos, hemos querido tener como base el aprendizaje a través del juego y el descubrimiento. Queremos que los alumnos disfruten mientras aprenden, que entiendan este proceso como algo positivo y beneficioso y que así, tengan más ganas de aprender, de saber más y de investigar, es decir, que tengan esa curiosidad por desarrollar su conocimiento. Para la mayoría de los niños de esta edad, el contacto que realizan con el centro educativo este año es el primero, lo que supone el descubrimiento de un nuevo entorno en el que van a pasar gran parte de su vida. Por eso mismo, es primordial que las experiencias que los niños vivan durante la etapa de Educación Infantil sean placenteras y de disfrute, de manera que eso les permita desarrollar su aprendizaje de la mejor manera posible.

Por último, queremos destacar que para que este y cualquier proyecto se lleve a cabo adecuadamente, es necesario que siempre se parta de los intereses y los conocimientos previos de los alumnos. En nuestro caso, al ser para muchos el primer año de escolarización, nos encontraremos que cada niño viene con unos conocimientos distintos, siendo nuestra labor saber entender a todos y cada uno de ellos y ofrecerles los recursos necesarios para que puedan llevar a cabo su proceso de aprendizaje.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA

Además de las labores que los docentes tienen que realizar en el aula con los alumnos, también deben llevar a cabo otras tareas igual de necesarias para el correcto desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje. Entre ellas se encuentran las programaciones anuales, que pertenecen al tercer nivel de concreción y cuya confección ayuda a temporalizar y secuenciar el desarrollo del curso a través de unidades didácticas y proyectos de trabajo.

Estas programaciones son integradas en el proyecto educativo del centro y forman parte de la propuesta pedagógica que cada colegio presenta correspondiente a cada etapa educativa, en nuestro caso, la Educación Infantil.

Para poder realizar esto es necesario tener en cuenta la normativa vigente de cada momento y lugar y seguir las bases que esta establece. Esto mismo hemos hecho nosotros a la hora de elaborar esta programación didáctica, teniendo presentes los siguientes documentos.

En un primer momento tomamos como elemento principal la Ley Orgánica de Educación 2/2006 de 3 de mayo y sus respectivas concreciones, es decir, el Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre por el que se establece las enseñanzas mínimas de la etapa de Educación Infantil en todas sus áreas; y con respecto a nuestra comunidad, el Decreto 17/2008 de 6 de marzo del Consejo de Gobierno, por el que se desarrolla para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil; y la Orden 680/2009 de 19 de febrero por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación de la educación infantil y los documentos de aplicación.

Pero más adelante y con su reciente actualización, pasamos a tomar como elemento base para la elaboración de la programación la nueva ley educativa, es decir, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación; y el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Cabe mencionar que, al estar a expensas de la elaboración del Real Decreto de la Comunidad de Madrid, seguiremos teniendo en cuenta los aspectos que se destacan en los documentos mencionados anteriormente.

Además de tener en cuenta estos aspectos normativos, también se han seguido varios criterios teóricos y las corrientes de determinados autores que

creemos explican la educación y su importancia desde un punto de vista reseñable.

Para realizar esta programación y las actividades que se llevan a cabo en la misma, es necesario entender la teoría que desarrolló Froëbel (1840) en la que describía la figura del alumno como **protagonista de su aprendizaje** y en la que explicaba que el docente debía actuar como acompañante y guía en dicho proceso. Si los alumnos no sienten que son ellos los que están aprendiendo, si no se sienten partícipes y no entienden que aquello que están haciendo les sirve para su desarrollo, será imposible que realicen el proceso de aprendizaje de la manera adecuada, pues lo verán como algo ajeno y sin importancia, como algo cansado a lo que no merece la pena dedicar tiempo y esfuerzo. Por eso consideramos primordial que sean los niños y las niñas los personajes principales de su aprendizaje y nosotros, realicemos nuestra labor como docentes desde un segundo plano para poder guiarles, ayudarles y acompañarlos siempre que lo necesiten.

Uno de los principales objetivos que consideramos necesarios trabajar en la etapa de Educación Infantil, es la adquisición de la **autonomía** de los alumnos. Para que los niños puedan desarrollarse de forma significativa y sean capaces de realizar determinadas acciones imprescindibles en su vida, tienen que haber trabajado desde un primer momento su independencia y autonomía, de manera que sean ellos los que tomen decisiones y busquen soluciones para los retos que se les plantean día a día. María Montessori (1912) fue una de las pioneras de esta metodología de trabajo y centró su método de enseñanza en formar a unos alumnos que tuviesen capacidad propia de elección, consiguiendo así que fueran partícipes de su aprendizaje.

Este fue uno de los cambios que se realizó a la hora de entender la educación y que influyó a su vez en la manera de trabajar y en el desarrollo de los alumnos. Otros autores como Piaget, Vygotsky o Decroly también reivindicaron un cambio en la educación, presentando propuestas en las que se luchase por un desarrollo integral del alumno, dejando a un margen las corrientes que tenían como eje principal únicamente la adquisición de contenidos puramente académicos. Ahora, las corrientes pedagógicas se centran en desarrollar una **educación integral** que formase para la vida (Castillo, 2000). Es decir, se pasaba a tener en cuenta a la hora de educar otros aspectos no tan

teóricos como el trabajo en equipo, aprender a aprender, la toma de iniciativa o el desarrollo de un pensamiento crítico, entre muchos otros.

Ausubel desarrolló en 1983 la teoría del **aprendizaje significativo**. Para él, el factor más importante que influía en la educación de una persona era lo que el individuo ya sabía. A partir de ahí, había que relacionar los nuevos conocimientos con los antiguos, pero debía hacerlo de manera sustancial y no arbitrariamente, relacionándolo con algún conocimiento previo específico y de esta forma conseguir un aprendizaje significativo. Empezar cualquier proceso de enseñanza conociendo los **conocimientos previos** de nuestros alumnos es algo imprescindible para que el aprendizaje que los educandos realicen tenga sentido. Este aspecto gana especial importancia al trabajar en un aula de primero de Educación Infantil, pues todos los alumnos entran nuevos al colegio y cada uno trae consigo distintos conocimientos y estrategias de aprendizaje.

Por último, queremos mencionar en este apartado la teoría del **trabajo por rincones**, una de las metodologías principales de esta programación. Este método surgió de las teorías que autores como Dewey, Kilpatrick, Freinet o Pestalozzi realizaron a cerca de lo que se conoce como “escuela activa”. Este término hace referencia a una nueva manera de entender la educación en la que el alumno pasa a tener más relevancia y se prioriza el aprendizaje a través del juego y la investigación, es decir, aprender haciendo. Los rincones suponen una organización del aula en la que se trabaja de manera simultánea distintas actividades, y entendiéndolos como espacios de crecimiento, ofrecen a los alumnos la oportunidad de explorar, buscar, probar, reflexionar, curiosear, y un largo etcétera de habilidades que ayudan a los niños a desarrollarse integralmente.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1 Contexto del centro

Santa Matilde es un colegio bilingüe situado en Tres Cantos, un municipio joven a 20 km al norte de Madrid que dispone de grandes parques, infraestructuras deportivas, actividades culturales y sitios de ocio tanto para niños como para jóvenes y adultos, ofreciendo así a toda la población un bienestar social y cultural. Tres Cantos tiene un nivel socioeconómico medio-alto, por lo que las familias que acuden a nuestro centro tendrán, por lo general, estudios superiores y poseerán de altas expectativas en cuanto a la educación de sus hijos. Dado que nuestro centro es un colegio privado-concertado religioso, existen algunas familias que no disponen de los recursos económicos suficientes, por lo que existe un plan de becas educativas para ayudar a aquellas familias que no puedan permitirse la incorporación de los alumnos al centro, favoreciendo además la diversidad y la igualdad de oportunidades.

El centro abarca las etapas educativas desde el segundo ciclo de Educación Infantil hasta Bachillerato, con tres líneas por nivel y procurando en la medida de lo posible, no tener más de 22 alumnos por aula. Esto nos da la oportunidad de ofrecer a los educandos una educación individualizada adecuada pudiendo centrarnos en las necesidades de cada uno. Además, en infantil disponemos de la ayuda de dos auxiliares técnicas encargadas de la parte más organizativa y de salud corporal de los alumnos.

En cuanto a las infraestructuras del centro, disponemos de amplias aulas para cada clase, salas comunes de música y plástica, una biblioteca y también una capilla y un salón de actos. Por la parte deportiva, existe un gran polideportivo y también una sala de psicomotricidad para los alumnos de infantil. En el exterior encontramos varios campos de fútbol, un par de pistas de pádel y una recta de atletismo, para poder ofrecer a los alumnos un ambiente rico en ejercicio y deporte.

El Santa Matilde es un centro preferente para alumnos con TEA, por lo que el colegio se encuentra adaptado para tal, con la colocación de pictogramas por todos los edificios, así como con aulas y recursos materiales especializados. También las infraestructuras están adaptadas a alumnos con diversidad funcional motora, encontrando rampas, ascensores y aulas que permitan la movilidad de dichos alumnos. En este centro optamos por la inclusión y la

diversidad siempre que sea posible intentando ofrecer a todos los alumnos los recursos que necesiten.

Uno de los pilares de nuestra comunidad es la educación en valores de nuestros alumnos, pues queremos que todos ellos cuando finalicen la etapa educativa en nuestro centro hayan aprendido a vivir en sociedad y sean conscientes de todas las realidades existentes optando siempre por la ayuda al prójimo y el cuidado propio y de todo aquello que nos rodea.

Santa Matilde apoya y cree en la importancia de las comunidades de aprendizaje, por lo que centra uno de sus objetivos en la participación de toda la comunidad educativa. A través del diálogo, el trabajo cooperativo y el aprendizaje colaborativo, ofrece a alumnos, docentes, miembros del centro y familias a ser partícipes del proyecto del colegio y a ser uno más en la educación de todos y cada uno de los alumnos, destacando la importancia que esto tiene en la etapa de Educación Infantil.

Otro de los objetivos de este colegio es el respeto y cuidado de la naturaleza y el entorno en el que nos encontramos. Consideramos importante que los educandos sean conscientes del cuidado que deben tener sobre aquello que les rodea y también encontramos en la naturaleza un espacio de aprendizaje muy beneficioso para el desarrollo corporal y cognitivo de los alumnos. Para ello, uno de los proyectos del centro es el huerto en el que todas las clases desde infantil trabajan, así como el cuidado de una mascota o planta dentro del aula, a la que deben aprender a cuidar y adquirir las responsabilidades correspondientes que suponen hacerse cargo de algo.

Por otro lado, desde el colegio fomentamos la participación en voluntariados y actividades sociales para todos los cursos. Este es uno de los aspectos más importantes de la educación de nuestros alumnos, pues les hace conscientes de las realidades tan diferentes que existen a la vez que pueden observar lo afortunados que son de tener todo aquello que necesitan. A continuación, describimos brevemente alguno de los proyectos con los que colabora el centro en la etapa de Educación Infantil, existiendo muchos otros para las etapas superiores:

- Recogida de alimentos de Cáritas: una vez al trimestre se organiza en todo el colegio una recogida de todo tipo de alimentos para ofrecer a

Cáritas y ayudar así a aquellas familias que no tienen la comida necesaria.

- El Domund: de manera anual, los alumnos voluntariamente ofrecen un donativo al centro destinado al Día Mundial de las Misiones, con el fin de ayudar a expandir la labor cristiana y la ayuda que muchos países necesitan.
- Desayuno Solidario: una vez al trimestre, los alumnos de infantil traen al centro distintos alimentos de desayuno, desde galletes y bollos hasta zumos y batidos, de manera que un día se realiza este desayuno solidario en el que los alumnos pagan un euro que va destinado a alguna ONG con el fin de ayudar a los demás.
- Colegios Hermanados: nuestro centro está hermanado con un colegio en Nicaragua, por lo que varias veces al año escribimos cartas para mandarles, así como dibujos y vídeos que van acompañados con dinero para ayudarles a obtener material educativo. Dicho colegio también nos envía cartas y nos hace llegar su situación y su agradecimiento por nuestra ayuda. Esto permite a los alumnos conocer otro ambiente totalmente distinto y poder aportar su granito de arena en la ayuda a los demás.

Además de estos proyectos, el colegio Santa Matilde ofrece un gran abanico de deportes y actividades extraescolares para todos los alumnos, así como una dieta saludable y equilibrada en el comedor, con el fin de garantizar el bienestar y la salud de los educandos.

En cuanto al aprendizaje de lenguas extranjeras, el centro se centra especialmente en la enseñanza del inglés, ofreciendo también la oportunidad de aprender francés. El centro es un colegio bilingüe desde la etapa de infantil hasta secundaria, por lo que este segundo idioma se integra diariamente en cada curso y se trabaja de manera natural y gradual. Disponemos además de los especialistas de inglés, de la ayuda de asistentes nativos, lo que permite conocer el idioma desde distintos puntos de vista en un ambiente más enriquecedor.

Por último, el centro se encuentra equipado de recursos tecnológicos que permiten ofrecer a los alumnos una educación más dinámica y motivadora, así como cubrir la necesidad de actualizar la educación a los cambios de la sociedad

actual. En cada aula disponemos de un ordenador con pizarra digital y a partir de tercero de infantil se integra el uso de IPad en diferentes situaciones.

3.2 Contexto del equipo docente

El equipo docente del Santa Matilde cuenta con un director, un jefe de estudios para cada etapa y a partir de primaria, un coordinador para cada dos cursos, además de todos los tutores de aula y los especialistas.

Dependiendo de la etapa educativa, encontramos distintos departamentos, pero centrándonos en infantil, el centro dispone del departamento de inglés, formado por los profesores de inglés y los asistentes nativos; el departamento de psicomotricidad; y el departamento de orientación, compuesto por dos maestros en Pedagogía Terapéutica (PT), un maestro de Audición y Lenguaje (AL), un orientador y un fisioterapeuta.

El resto de los docentes son los tutores del aula, cuya organización es por cursos y los cuales disponen de una hora semanal para reunirse y coordinarse entre ellos. Aunque existan varios departamentos y la organización principal separe los diferentes niveles y asignaturas, en el centro consideramos imprescindible que se realice un trabajo coordinado y en equipo conjunto entre todos los miembros de la comunidad educativa, y más concretamente, entre aquellos que trabajan con una misma clase. Para que funcione adecuadamente es necesario que se tenga en cuenta el trabajo de todas las personas que participan y con la información de cada una de ellas se pueda ofrecer al niño lo que sea más conveniente para él.

También, desde el centro optamos por la continua formación de los docentes, quienes nunca deben dejar de aprender y crecer. Por eso, de manera semanal se realizan claustros que pueden ser por niveles, etapas o todo el colegio junto, y también se llevan a cabo de manera esporádica, distintos cursos educativos para que los profesores puedan ampliar su conocimiento y estrategias de enseñanza.

3.3 Contexto del aula

Esta programación va destinada a los alumnos de primero de infantil, es decir, a alumnos de entre tres y cuatro años. El aula en el que nos basaremos está compuesta por 22 alumnos de dicha edad, siendo 10 chicos y 12 chicas.

Dentro de las particularidades de cada niño y las necesidades que cada uno tiene, destacamos un niño con Trastorno del Espectro Autista, el cual pasa

la mayor parte del día en el aula de referencia, aunque en algunas horas acude al departamento de orientación. También debemos tener en cuenta algunas situaciones familiares complicadas, así como otras necesidades a nivel motor o cognitivo que los alumnos presentan. Estas necesidades no son otra cosa que la diferencia de niveles madurativos que encontramos en un aula, siendo aún más destacable en tres años. Esto hace que algunos alumnos encuentren dificultades significativas a la hora de realizar tareas que otros de sus compañeros consiguen realizar con comodidad y autonomía. Por esto, debemos adaptar las actividades y recursos que hagamos de manera que todos los alumnos puedan sentirse capaces en su realización.

El [horario](#) que seguimos en esta clase se basa principalmente en la estancia en el aula principal con la tutora, añadiendo a eso una hora diaria de inglés, una hora semanal de psicomotricidad y una de religión.

En cuanto a la disposición espacial del [aula](#), hemos optado por una distribución que permita mantener gran parte central libre de muebles para favorecer la movilidad de los alumnos. Se ha organizado de manera que siempre están presentes los cuatro rincones con los que trabajaremos, encontrando solo en uno de ellos mesas y sillas, mientras que en los otros hay alfombras. Creemos que a esta edad resulta beneficioso que los niños desarrollen gran parte de las actividades en el suelo y tengan así mayor libertad de movimiento. Además de las alfombras de los rincones, encontramos una alfombra central destinada principalmente a las asambleas y a los momentos en gran grupo. También dispones de una pizarra digital, una pizarra de tiza y una biblioteca con cuentos para los alumnos.

4. OBJETIVOS

La ley de educación actual en España, es decir, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, describe en el currículo con el que se trabaja en las etapas de educación obligatoria distintos elementos educativos que lo integran y completan, destacando entre ellos los objetivos. Los objetivos son “los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de competencias clave” (Real Decreto 95/2022).

En dicho currículo se exponen una serie de objetivos de etapa que corresponden, como hemos dicho, a esos logros que los alumnos deben alcanzar al finalizar, en este caso, la etapa de Educación Infantil, y los cuales exponemos a continuación:

“La Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- e) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- h) Promover, aplicar y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.”

Tomando como base los objetivos recién descritos, nosotros hemos desarrollado otros particulares de nuestra programación. Estos objetivos son concreciones de los objetivos de etapa y han sido ampliados con otros nuevos específicos de nuestro proyecto.

- a) Adentrarse en el mundo de la fantasía y conocer los diferentes seres mitológicos existentes y sus características.
- b) Conocer su propio cuerpo y el de los demás y reconocer en él las partes principales del mismo.
- c) Adaptarse a un nuevo entorno y aprender a seguir las normas básicas de convivencia.
- d) Explorar el entorno natural, social y familiar e identificar la importancia de cada uno.
- e) Adquirir la autonomía necesaria para realizar actividades básicas y seguir rutinas.
- f) Relacionarse con los demás en un ambiente de respeto e igualdad y desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales.
- g) Adquirir herramientas para la superación de retos y la búsqueda de soluciones y saber reconocer y expresar las emociones básicas.
- h) Iniciar el control postural y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.
- i) Conocer diferentes medios de expresión.
- j) Iniciar el desarrollo de habilidades básicas lógico-matemáticas y del lenguaje.

5. COMPETENCIAS

Otro de los elementos que la ley de educación actual expone como principales en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos son las competencias clave. Estas competencias no se instauraron con la reforma de esta ley educativa, sino que desde el año 2006, con la implantación de la ley educativa, la Ley Orgánica 2/2006, de 03 de mayo, de Educación, ya se empezó a trabajar en toda la etapa de educación obligatoria por competencias con el fin de conseguir un aprendizaje integrado y duradero que fuera útil para los alumnos a lo largo de toda su vida.

Esta ley desarrolló ocho competencias básicas con el objetivo de trabajar los aspectos más importantes y necesarios que los alumnos debieran adquirir al finalizar la etapa de educación obligatoria y que fueran comunes para todos. Estas competencias se mantuvieron vigentes en la etapa de Educación Infantil hasta el reciente cambio de la ley educativa.

Actualmente, y siguiendo las especificaciones de la LOMLOE, podemos destacar ocho competencias clave, las cuales son definidas en su conjunto como *“desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar con garantías de éxito en su itinerario formativo, y afrontar los principales retos y desafíos globales y locales.”* (Real Decreto 95/2022).

A continuación, se realiza una breve definición de cada una de las ocho competencias clave, así como una explicación sobre cómo se van a desarrollar a lo largo de este proyecto. Pero antes de empezar, cabe destacar que las competencias clave han sido diseñadas para llevarse a cabo de una manera transversal a lo largo de toda la etapa de educación obligatoria. Esto es importante para entender que su desarrollo no se realizará de manera específica, así como tampoco se buscará en este proyecto su consecución total.

- 1. Competencia en comunicación lingüística (CCL):** esta competencia se basa en los intercambios comunicativos que realiza un alumno con sus iguales y con los adultos. En la etapa de Educación Infantil debemos centrarnos en que estos intercambios sean respetuosos y estén cargados de intencionalidad, para poder así desarrollar también la expresión de necesidades, vivencias, emociones y sentimientos, tanto propios como de los demás.

Uno de los principales modos de trabajar esta competencia en infantil es a través de la oralidad, pues supone el principal instrumento de comunicación de los niños de esta edad. En este proyecto nos centraremos en que los alumnos tengan la capacidad de expresar a través de esta vía sus vivencias, que sepan recitar poemas, canciones y rimas y, sobre todo, que sepan hacer uso del lenguaje para solventar sus necesidades.

- 2. Competencia plurilingüe (CPL):** esta competencia surge del intercambio existente entre distintas lenguas y culturas, que supone un pilar cada vez más importante en las relaciones sociales actuales. Por eso, se considera necesario que desde pequeños los niños y las niñas aprendan a respetar y apreciar la diversidad lingüística y la cultural.

En este proyecto trabajaremos esta competencia a través del desarrollo de una primera lengua extranjera, en este caso el inglés, y también a través del conocimiento de diferentes culturas a las cuales llegaremos gracias a los personajes que nos iremos encontrando en las diferentes unidades didácticas.

- 3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (CMCCTI):** esta competencia tiene como objetivo el desarrollo del pensamiento científico a través del juego, de la manipulación y de la realización de experimentos, fomentando en los alumnos su curiosidad por la realidad y su entorno. Destaca también la importancia de que los alumnos inicien pronto el desarrollo de habilidades numéricas, la manipulación de objetos y la comprobación de fenómenos, para poder así incrementar su pensamiento matemático.

Por nuestra parte, desarrollaremos esta competencia incentivando a los alumnos a que observen, construyan, hagan preguntas, clasifiquen y comprueben, entre otras tantas cosas, todo aquello que consideren necesario y trabajando siempre con materiales manipulativos y cercanos al niño teniendo como finalidad el desarrollo del razonamiento lógico.

- 4. Competencia digital (CD):** esta competencia requiere el uso creativo, crítico y seguro de las TIC abordando los siguientes elementos: información, comunicación, seguridad, creación de contenidos y resolución de problemas.

Nosotros trabajaremos con las TIC de una manera en las que estas supongan un instrumento de mayor motivación y comprensión para los alumnos, para hacer de su experiencia de aprendizaje algo más significativo y duradero.

5. Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSA): esta competencia se centra en que los alumnos inicien un correcto reconocimiento, expresión y control de sus emociones y que puedan también identificar las de los demás, con el objetivo de que consigan desarrollarse adecuadamente en sociedad adquiriendo los recursos y las herramientas necesarias para enfrentarse a diversos conflictos sociales. Nosotros consideramos imprescindible que los alumnos sean capaces de disponer de recursos que les permitan desenvolverse de la mejor manera posible en cualquier escenario, por eso nos centramos en ofrecerles diferentes herramientas y enseñarles cómo hacer uso de ellas.

6. Competencia ciudadana (CC): esta competencia tiene como objetivo el aprendizaje de valores imprescindibles para el mundo en sociedad, como el respeto, la equidad, la igualdad, la inclusión y la convivencia. Así mismo, ofrece a los alumnos herramientas para la resolución de conflictos y fomenta en ellos una actitud de cuidado hacia el medio ambiente y los animales, desarrollando hábitos saludables y comportamientos respetuosos.

En este proyecto queremos desarrollar esta competencia a través de la adquisición de rutinas básicas que les permitan cuidar su entorno y a ellos mismos y a través del aprendizaje de diferentes valores que adquieren con la realización de actividades cotidianas.

7. Competencia emprendedora (CE): esta competencia se basa en transformar las ideas en actos, reconociendo las oportunidades existentes por las cuales llevar a cabo actividades personales y profesionales, desarrollando la curiosidad, imaginación e iniciativa.

Nosotros, queremos centrarnos en el desarrollo de la autonomía de los alumnos, de manera que estos sean capaces de participar en diferentes actividades y proyectos, así como de resolver problemas desde un punto de vista estratégico y creativo.

8. Competencia de conciencia y expresión culturales (CCEC): esta competencia incluye saber conocer, comprender, apreciar y valorar manifestaciones culturales y artísticas utilizándolas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

Por nuestra parte, trabajaremos el desarrollo de las diferentes expresiones artísticas animando a los alumnos a hacer uso de ellas en distintos ambientes de sus vidas y con diferentes fines.

6. CONTENIDOS

La LOMLOE presenta los contenidos que han de abordarse a lo largo de toda la etapa de Educación Infantil divididos en tres áreas, que corresponden a los distintos ámbitos propios de la experiencia y el desarrollo infantil. Estas tres áreas deben trabajarse desde una perspectiva globalizada e integradora, es decir, el aprendizaje que se lleve a cabo a lo largo de esta etapa ha de ser un aprendizaje que relacione los diferentes aspectos de las tres áreas y que suponga la interacción entre iguales dando como resultado un aprendizaje globalizado, significativo y estimulante.

Dentro de cada área, se desarrollan unas competencias específicas, las cuales “son desempeños que el alumno debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área” (Real Decreto 95/2022). Estas competencias específicas suponen una conexión entre las competencias clave descritas en el apartado anterior, y los saberes básicos y los criterios de evaluación que se explicarán más adelante.

Como hemos mencionado, la LOMLOE presenta tres áreas distintas, de las cuales vamos a realizar una pequeña descripción a continuación:

- **Área 1. Crecimiento en Armonía:** esta área se centra en las dimensiones personal y social de los alumnos, las cuales se presentan como inseparables y complementarias. Dentro de esta área se plantea trabajar la autonomía; la adquisición de un autocontrol; el desarrollo físico y motor; el crecimiento de la afectividad reconociendo, expresando y controlando emociones y sensaciones; y, por último, la construcción de una identidad personal que sea fruto de las interacciones entre los alumnos con ellos mismos, con los demás y con el entorno. Las competencias específicas que encontramos dentro de la primera área se dividen por un lado en el desarrollo personal, recogiendo las tres primeras competencias; y por otro, en la relación de la identidad personal con el entorno sociocultural, que se explica en la última competencia específica.
- **Área 2. Descubrimiento y Exploración del entorno:** la segunda área se centra en el descubrimiento, la exploración y la observación de los elementos naturales y físicos que se encuentran en nuestro entorno. Para ello, se propone trabajar a través de dicho descubrimiento, el desarrollo de un pensamiento y unas estrategias cognitivas, así como una

disposición activa al conocimiento y un crecimiento de la creatividad. También se plantea una evolución desde una perspectiva individual a una global, trabajándolo, por un lado, con un aprendizaje individual que acabe siendo cooperativo y, por otro lado, desde la satisfacción de los intereses individuales hasta la consideración de los intereses de los otros. Dentro de esta área encontramos tres competencias específicas divididas en la adquisición de destrezas que permiten identificar y establecer relaciones lógicas; en una actitud creativa y crítica para identificar retos y soluciones; y, por último, en el respeto hacia lo que nos rodea.

- **Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad:** la última área presenta los diferentes lenguajes y formas de expresión que son necesarios para relacionarse con los demás, para poder construir una identidad propia y para poder representar la realidad. Se potencia dentro de esta área el trabajo de un ambiente multialfabetizador que tenga en cuenta todas las posibles formas de expresión, centrándose en la oralidad, pues es el principal instrumento de comunicación de la etapa de Infantil. El desarrollo de esta área plantea también un acercamiento a la literatura infantil y presenta cuatro lenguajes necesarios para un desarrollo integral del alumno, los cuales son el lenguaje plástico, el artístico, el musical y el corporal. Por último, dentro de esta área encontramos distintas competencias específicas divididas en la expresión, la comprensión y la interacción.

Una vez hemos comprendido cómo están divididos los contenidos dentro del currículo de Educación Infantil, vamos a centrarnos en la división propia que hemos realizado dentro de este proyecto. Nosotros, hemos querido dividir todos los objetivos, competencias y saberes básicos en quince unidades didácticas que se aborden a lo largo de todo un curso escolar. Cada unidad, tendrá una temporalización de unas dos o tres semanas y está planteada como un mini proyecto en sí misma, con su correspondiente reto y producto final. Cabe destacar que, aunque haya bastantes unidades, todas ellas siguen un mismo hilo conductor lo cual permite mantener el interés y la motivación de los alumnos a lo largo de todo el curso.

A continuación, presentamos una tabla resumen en la que podemos encontrar el nombre y número de cada unidad didáctica, junto con los contenidos

principales y las competencias clave que trabaja, así como la temporalización de la misma, lo que nos permite hacernos una idea general de cómo se va a desarrollar nuestro proyecto.

Más adelante, encontraremos otra tabla más desarrollada en la que se especifican los objetivos, saberes básicos y criterios de evaluación propios de cada unidad. También se expone en ella el reto y el producto final de cada unidad para poder comprender ese hilo conductor que unifica todo el proyecto.

Número y nombre de la unidad	Contenidos Principales	Competencias Clave	Temporalización
1 Magos	- Los sentidos - La adaptación al colegio - El conocimiento de un nuevo entorno y de los compañeros	CCL, CPSA, CC	7.sep – 24.sep
2 Unicornios	- Los colores - Las formas - Las rutinas	CCL, CMCCTI, CCEC	27.sep – 8.oct
3 Vampiros	- La comida - Celebraciones culturales (Día de Todos los Santos / Halloween) - El amor	CMCCTI, CC, CCEC	13.oct – 29.oct
4 Gigantes	- La familia - La ciudad - Los tamaños	CCL, CPL, CD	2.nov – 19.nov
5 Enanos	- Las estaciones - El campo - Las diferencias	CCL, CMCCTI, CC	22.nov – 3.dic
6 Elfos	- La Navidad - Las canciones - El trabajo en equipo	CPSA, CC, CCEC	9.dic – 22.dic
7 Genios	- La escuela - El poder, los deseos - El compañerismo, la paz	CPL, CMCCTI, CE	10.ene – 21.ene
8 Brujas	- Los transportes - Tierra / mar / aire - La noche y el día	CPL, CE, CCEC	24.ene – 4.feb
9 Centauros	- El cuerpo - El bosque - Las herramientas	CCL, CMCCTI, CCEC	4.feb – 24.feb
10 Hadas	- La ropa - Los instrumentos	CPL, CMCCTI, CCEC	1.mar – 18.mar

	- Celebraciones culturales (carnaval)		
11 Hombre lobo	- Los animales - El cuidado del Medio Ambiente - Los experimentos, las mezclas	CPL, CD, CP SA	21.mar – 7.abr
12 Trolls	- La belleza - La diversidad - Las emociones	CMCCTI, CC, CE	19.abr – 6.may
13 Sirenas	- Los paisajes - El mar - Las canciones	CPL, CMCCTI, CCEC	9.may – 20.may
14 Dragones	- El cuidado del entorno - El cuidado a las personas que queremos - El cielo	CCL, CD, CC	23.may – 10.jun
15 Elección del rey	- Ganar / perder - El trabajo en equipo - La diversidad	CCL, CMCCTI, CCEC	13.jun – 17.jun

6.1 Desarrollo de las unidades didácticas

UNIDAD 1 – MAGOS	
Nº de sesiones	14 sesiones (1 sesión = 1 día)
Fechas	7 de septiembre al 24 de septiembre
Objetivos	De la UD <ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los magos y sus características principales. - Adaptarse al cambio de entorno que supone el colegio y la separación de la familia. - Conocer a los compañeros y a los adultos del centro. - Identificar los sentidos y sus características principales.
	De la prog. <ul style="list-style-type: none"> - Adentrarse en el mundo de la fantasía y conocer los diferentes seres mitológicos existentes y sus características. - Adaptarse a un nuevo entorno y aprender a seguir las normas básicas de convivencia. - Adquirir la autonomía necesaria para realizar actividades básicas y seguir rutinas.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Introducción del proyecto. • Los sentidos. • La adaptación al colegio. • El conocimiento de un nuevo entorno y de los compañeros. 	Saber <ul style="list-style-type: none"> - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje y sus normas. - El apego con las familias - Colores primarios. - Primero / último. - Alto / bajo. - Abierto/cerrado. - Decir su propio nombre.
	Saber hacer <ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (baño; rutinas de aula). - Conocimiento y adaptación a un nuevo entorno, el colegio y a sus nuevos compañeros. - El trabajo por rutinas - Uso y valoración progresiva del lenguaje oral. - Uso de gestos y movimientos para expresar y comunicarnos.
	Saber ser <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones. - Escucha atenta y activa.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales. - Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos. - Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas. - Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
Reto	<p>Ha llegado a nuestra clase una carta enviada directamente del Reino Mágico por el mismísimo rey. En ella nos invita a participar en la fiesta anual de final de curso en la que se decide quién es el nuevo rey para el próximo año. El rey ha pensado que podemos ser unos buenos candidatos para participar por ese premio ¿os apetece intentarlo?</p> <p>Pero tenemos un problema... el Reino Mágico está muy muy lejos... así que si queremos ir ahí tenemos que salir de camino cuanto antes y prepararnos muy bien, pues me han dicho que puede ser que nos encontremos con un montón de seres fantásticos por el camino. ¿A quién creéis que nos podemos encontrar? ¿Estáis preparados para empezar esta aventura?</p> <p>¿Pero, alguien sabe hacia dónde hay que ir? Creo que ahí está la casa del mago, podemos ir a pedirle ayuda a él.</p>
Producto final	El mago nos ayudará e indicará por donde debemos empezar el camino. Nos entregará un mapa con el recorrido marcado para que no nos perdamos. Debemos conseguir que el mago nos deje su gorro y nos enseñe cómo ser optimista .

UNIDAD 2 - UNICORNIOS

Nº de sesiones	10 sesiones	
Fechas	27 de septiembre al 8 de octubre	
Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los unicornios y sus características principales. - Identificar los diferentes espacios de actividades y las acciones a realizar dentro de ellos. - Aprender y seguir las rutinas específicas del aula como ir al baño o hacer la fila. - Reconocer y emplear habilidades lógico-matemáticas sencillas de formas y color.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptarse a un nuevo entorno y aprender a seguir las normas básicas de convivencia. - Adquirir la autonomía necesaria para realizar actividades básicas y seguir rutinas. - Iniciar el desarrollo de habilidades básicas lógico-matemáticas y del lenguaje.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Los colores • Las formas. • Las rutinas. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Normas básicas de relación social. - Colores primarios. - Colores secundarios. - Los números en nuestro entorno diario. - Círculo. - Atributos del objeto: forma y color. - Dentro / fuera. - Arriba / abajo. - Retahíla de números del 1 al 10.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (baño; rutinas de aula). - Motricidad fina: insertar. - Discriminar objetos que son iguales. - Uso y valoración progresiva del lenguaje oral. - Experimentación y descubrimiento de elementos del lenguaje plástico: color. - Participación de pequeños textos literarios (canciones, poesías, adivinanzas...)
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones. - Disfrute e interés de la música.
	Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa. - Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos. - Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. - Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás. - Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.
Reto	Ya tenemos el mapa que nos dio el mago y sabemos por dónde ir, pero mientras vamos andando vemos a lo lejos algo volando que se acerca rápidamente hacia nosotros a pedirnos ayuda. Es un unicornio, pero no tiene nada de color... El pobre está triste porque ha perdido su color y ya no pinta en el cielo arcoíris. ¿Podéis ayudarlo a recuperar todos sus colores?	
Producto final	Tras ayudar al unicornio a volver a tener su color, conseguimos un cuerno como el suyo y nos enseña a tener un poco de esa libertad que él siempre tiene para poder ir volando a los sitios.	

UNIDAD 3 - VAMPIROS	
Nº de sesiones	13 sesiones
Fechas	13 de octubre al 29 de octubre
Objetivos	De la UD <ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los vampiros y sus características principales. - Identificar las principales comidas típicas y aprender cómo comportarse en la mesa. - Conocer la celebración cultural del Día de todos los Santos y Halloween.
	De la prog. <ul style="list-style-type: none"> - Conocer su propio cuerpo y el de los demás y reconocer en él las partes principales del mismo. - Adaptarse a un nuevo entorno y aprender a seguir las normas básicas de convivencia. - Explorar el entorno natural, social y familiar e identificar la importancia de cada uno.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • La comida. • Celebraciones culturales (El Día de todos los Santos / Halloween). • El amor. 	Saber <ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo (La cara). - Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno. - Número 1: Grafía y cantidad. - Los números en nuestro entorno diario. - Círculo. - Cerca /lejos. - Caliente / frío. - Formas socialmente establecidas del lenguaje.
	Saber hacer <ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (baño; abrigo; rutinas de aula). - Motricidad fina: enroscar y desenroscar. - Identificar bloques lógicos de círculo atendiendo a la figura y al color. - Clasificar atendiendo a un criterio. - Seguir dos órdenes consecutivas. - Realización y copia de trazos sencillos. - Escucha atenta y activa. - Experimentación y descubrimiento de elementos del lenguaje plástico: línea, forma, color.
	Saber ser <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones. - Actividades sociales y culturales. - Interés por los elementos de la lengua escrita.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos. - Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas. - Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas. - Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.
Reto	Continuamos nuestro camino, pero de repente se empieza a hacer de noche. Entre la oscuridad, vemos a alguien caminando... ¡es un vampiro! Al principio pensamos que a lo mejor nos hace algo, parecía que estaba enfadado, pero no, el vampiro está preocupado porque a su hijo no le crecen los colmillos. ¿Qué podemos hacer, le ayudamos?
Producto final	Tenemos que conseguir unos colmillos para el hijo del vampiro y otros para nosotros y aprender a ser tan leales como él.

UNIDAD 4 - GIGANTES	
Nº de sesiones	14 sesiones
Fechas	2 de noviembre al 19 de noviembre
Objetivos	De la UD <ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los gigantes y sus características principales. - Reconocer e identificar los diferentes miembros de la familia, tanto en español como en inglés. - Aprender lo que es una ciudad y sus elementos básicos. - Diferenciar los distintos tamaños y sus características.
	De la prog. <ul style="list-style-type: none"> - Explorar el entorno natural, social y familiar e identificar la importancia de cada uno. - Iniciar el control postural y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. - Iniciar el desarrollo de habilidades básicas lógico-matemáticas y del lenguaje.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • La familia. • La ciudad. • Los tamaños. 	Saber <ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo (La cara, cabeza). - Número 1: Grafía y cantidad. - Círculo. - Largo / corto. - Grande / pequeño. - El más grande. - La familia y la escuela. - Actividades sociales y culturales. - Retahíla de números del 1 al 10. - Aproximación a la lengua extranjera. - Aproximación al uso de la pizarra digital. - Técnicas básicas: dibujo, modelado... - Canciones populares.
	Saber hacer <ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (baño; abrigo; rutinas de aula). - Motricidad fina: enroscar y desenroscar. - Clasificar atendiendo a un criterio. - Identificación de algunos seres vivos: animales (mascota). - Reconocer y expresar su nombre. - Realización y copia de trazos sencillos.
	Saber ser <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones. - Identificación y respeto de las diferencias. - Manejo y cuidado de los libros.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino. - Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas. - Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas. - Participar con las diferencias individuales en situaciones comunicativas, en función de su desarrollo individual.
Reto	Decidimos parar a descansar un rato y después seguimos nuestra aventura. Pero de repente escuchamos unas pisadas super fuertes, parece que hay un gigante cerca... Pero cuando nos acercamos a él nos damos cuenta de que es un bebé gigante que está llorando. Ha perdido a su familia y se siente muy solo. ¿Queréis ayudarlo a reencontrarse con su familia?
Producto final	Tenemos que conseguir tener unos pies tan grandes y fuertes como los del gigante para poder andar por cualquier lado y también tenemos que aprender a ser honestos y a decir siempre la verdad.

UNIDAD 5 - ENANOS	
Nº de sesiones	10 sesiones
Fechas	22 de noviembre al 3 de diciembre
Objetivos	De la UD <ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los enanos y sus características principales. - Identificar y señalar las cuatro estaciones. - Aprender cuáles son los elementos básicos del campo y diferenciarlos de la ciudad. - Reconocer que todos somos distintos y aprender a respetar las diferencias.
	De la prog. <ul style="list-style-type: none"> - Adentrarse en el mundo de la fantasía y conocer los diferentes seres mitológicos existentes y sus características. - Explorar el entorno natural, social y familiar e identificar la importancia de cada uno. - Relacionarse con los demás en un ambiente de respeto e igualdad y desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Las estaciones. • El campo. • Las diferencias. 	Saber <ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo (La cara, cabeza). - Número 1: Grafía y cantidad. - Círculo. - Atributos del objeto: forma, color y tamaño. - Muchos / pocos. - El más pequeño. - Secuenciación temporal de orden lógico El calendario: cambios en el tiempo, fenómenos atmosféricos (lluvia, viento). - Cambios en el paisaje. - Los sonidos del entorno. - Canciones populares.
	Saber hacer <ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (baño; abrigo y mochila; rutinas de aula) - Motricidad fina: enhebrar. - El movimiento: control progresivo de coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos. - Repetir secuencias de series de 1 o 2 objetos. - Inicio de exploración del entorno. - Reconocer y expresar su nombre y sus apellidos. - Memorización, participación y dramatización de pequeños textos literarios (canciones, poesías, adivinanzas...) - Desplazamiento con distintos movimientos.
	Saber ser <ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones. - Respeto y cuidado del entorno. - Disfrute e interés de la música.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas. - Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. - Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral. - Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.
Reto	Nuestro camino continúa, pero todavía nos queda mucho para llegar al Reino Mágico. Después de haber estado con los gigantes, ahora todo lo que vemos nos parece pequeño, incluso las personas que nos cruzamos por el camino. Bueno hay que fijarse bien, no vaya a ser que sean enanos de verdad... ¡pues sí, hemos llegado al pueblo de los enanos! Pero se les nota preocupados. Dicen que el tiempo está un poco loco y que cada día es una estación distinta... ¡hay que hacer algo! ¿Alguien me ayuda?
Producto final	Después de pasar unos días con los enanos y superar el problema del tiempo, nos vamos de ahí con una super barba como la suya y aprendiendo a ser buenos compañeros con todos y todas.

UNIDAD 6 - ELFOS

Nº de sesiones	10 sesiones	
Fechas	9 de diciembre al 22 de diciembre	
Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los elfos y sus características principales. - Aprender los aspectos básicos de la Navidad y su significado. - Reconocer y participar en canciones y villancicos. - Trabajar en equipo y ayudar a los compañeros.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer su propio cuerpo y el de los demás y reconocer en él las partes principales del mismo. - Relacionarse con los demás en un ambiente de respeto e igualdad y desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales. - Conocer diferentes medios de expresión.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • La Navidad. • Las canciones. • El trabajo en equipo. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo (extremidades). - Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno. - Círculo. - Delante / detrás. - Duro / blando. - Retahíla de números del 1 al 10. - Normas lingüísticas: por favor, dar las gracias... - Posibilidad sonora de la voz, el cuerpo y los objetos. - Canciones populares. - Identificar instrumentos musicales básicos.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (abrigo y mochila; rutinas de aula). - Motricidad fina: enhebrar. - Identificar bloques lógicos de círculo atendiendo a la figura y al color. - Clasificar atendiendo a un criterio. - Seguir dos órdenes consecutivas. - Tablas de doble entrada atendiendo a un solo criterio. - Oponer el pulgar al resto de los dedos y poder hacerlo en orden. - Memorización, participación y dramatización de pequeños textos literarios (canciones, poesías, adivinanzas...) - Experimentación y descubrimiento de elementos del lenguaje plástico: línea, forma, color y textura.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones - Actividades sociales y culturales.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos. - Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas. - Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas. - Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales. - Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo. 	
Reto	<p>Es el momento de seguir andando y de seguir conociendo gente que nos ayude a prepararnos para la gran fiesta final o de ayudarles nosotros a ellos. ¿A quién nos encontraremos ahora? A lo lejos se ve a un grupo de elfos corriendo de un lado a otro y moviendo mucho las manos. Intentamos hablar con ellos, pero... ¡no tienen voz! Se han quedado sin voz y no pueden cantar, y ¿sabéis qué significa eso? ¡Si los elfos no cantan no hay villancicos y si no hay villancicos no hay Navidad!</p>	
Producto final	<p>Tras estar con los elfos y ayudarles a que la Navidad no se pierda, conseguiremos unas orejas como las suyas para poder escuchar y cantar tan bien y seremos tan responsables como lo son ellos.</p>	

UNIDAD 7 - GENIOS		
Nº de sesiones	10 sesiones	
Fechas	10 de enero al 21 de enero	
Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los genios y sus características principales. - Identificar lo que es la escuela y sus aspectos básicos. - Aprender a pensar en los demás y no solo en uno mismo. - Saber tratar bien a los compañeros y a la gente que nos rodea.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptarse a un nuevo entorno y aprender a seguir las normas de convivencia. - Relacionarse con los demás en un ambiente de respeto e igualdad y desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales. - Adquirir herramientas para la superación de retos y la búsqueda de soluciones y saber reconocer y expresar las emociones básicas.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • La escuela. • El poder, los deseos. • El compañerismo. La paz. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo (extremidades). - Número 1: Grafía y cantidad. - Lleno / vacío. - Todos / ninguno. - La familia y la escuela. - Responde al cómo. - Normas lingüísticas: por favor, dar las gracias... - Aproximación a la lengua extranjera. - Posibilidad sonora de la voz, el cuerpo y los objetos. - Los sonidos del entorno.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (abrigo y mochila; rutinas de aula). - Motricidad fina: enhebrar, picar dentro. - El movimiento: control de coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos. - Reconocer el atributo negativo. - Seguir dos órdenes consecutivas. - Tablas de doble entrada atendiendo a un solo criterio. - Realización y copia de trazos sencillos. - Escucha atenta y activa. - Representación figura humana: garabateo, dibujar un monigote. - Desplazamiento con distintos movimientos.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Normas básicas de relación social. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego. - Resolución pacífica de conflictos. - Actividades sociales y culturales.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones. - Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia las demás personas. - Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. - Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés, curiosidad y respeto por la diversidad de perfiles lingüísticos. - Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa. 	
Reto	Nuestro camino continúa y ya se empieza a notar que llevamos mucho tiempo recorriendo este mundo mágico y las peticiones y demandas van aumentando. Ojalá hubiese aquí un genio que pudiese cumplir nuestros deseos... ¡Tachán! ¡Parece que nos ha escuchado y un genio ha aparecido en el camino! Pero no tiene pinta que pueda cumplir nuestros deseos... El genio está muy agobiado porque todo el mundo pide muchas cosas y no puede cumplir todo... ¿Qué podemos?	
Producto final	Gracias al genio hemos aprendido que no todo era tan fácil como parecía y que no siempre podemos tener de todo. Ahora tenemos una nueva coleta con adornos como la suya y ya somos un poco más sabios .	

UNIDAD 8 - BRUJAS	
Nº de sesiones	10 sesiones
Fechas	24 de enero al 4 de febrero
Objetivos	De la UD <ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son las brujas y sus características principales - Identificar los principales medios de transporte, tanto en español como en inglés. - Diferenciar entre tierra, mar y aire. - Reconocer e identificar la noche y el día y sus características básicas.
	De la prog. <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir la autonomía necesaria para realizar actividades básicas y seguir rutinas. - Iniciar el control postural y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. - Iniciar el desarrollo de habilidades básicas lógico-matemáticas y del lenguaje.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Los transportes. • Tierra, mar y aire. • La noche y el día. 	Saber <ul style="list-style-type: none"> - Cuadrado. - Encima / debajo. - Todo / nada. - Secuenciación temporal de orden lógico El calendario: cambios en el tiempo, fenómenos atmosféricos (lluvia, viento). - Formas socialmente establecidas del lenguaje. - Aproximación a la lengua extranjera. - Ruido-silencio-música.
	Saber hacer <ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (abrigo y mochila; rutinas de aula). - Motricidad fina: picar sobre líneas. - Identificar bloques lógicos de cuadrado atendiendo a la figura y al color. - Repetir secuencias de series de 1 o 2 objetos. - Construir modelos de 5 cubos. - Ordenar 3 elementos por tamaño. - Exploración del entorno. - Realización y copia de trazos sencillos. - Representación figura humana: garabateo, el dibujo comienza a tener más detalle. - Uso de gestos y movimientos para expresar y comunicarnos.
	Saber ser <ul style="list-style-type: none"> - Normas básicas de relación social. - Identificación y respeto de las diferencias. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego. - Respeto y cuidado del entorno. - Manejo y cuidado de los libros.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos. - Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. - Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. - Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. - Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas.
Reto	Estamos ya a mitad de camino y durante este viaje estamos conociendo a un montón de seres fantásticos. ¿Cómo será el siguiente ser que conozcamos? Mientras caminamos empezamos a oler algo que huele un poco mal, parece una pócima un poco mal hecha. ¿Habrá brujas por aquí cerca? Conseguimos encontrarlas y nos cuentan que están intentando hacer de todo porque sus escobas han dejado de volar, pero necesitan algunos ingredientes específicos que no encuentran ¿Les ayudamos?
Producto final	Las brujas están muy agradecidas por haberlas ayudado así que nos han regalado una de sus escobas y, sobre todo, nos han enseñado a ser más tolerantes .
UNIDAD 9 - CENTAUROS	

Nº de sesiones	14 sesiones	
Fechas	7 de febrero al 24 de febrero	
Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los centauros y sus características principales. - Identificar las partes principales de su propio cuerpo y en el de los demás. - Señalar los aspectos principales del bosque y su cuidado. - Aprender las herramientas y utensilio básicos y sus utilidades.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar el entorno natural, social y familiar e identificar la importancia de cada uno. - Adquirir herramientas para la superación de retos y la búsqueda de soluciones y saber reconocer y expresar las emociones básicas. - Iniciar el control postural y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo. • El bosque. • Las herramientas. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo. - Celebraciones, costumbres y tradiciones. Herramientas para el aprecio de las señas de identidad étnico-cultural presentes en su entorno. - Número 2: Grafía y cantidad. - Cuadrado. - Hacia delante / hacia detrás. - Identificación de seres vivos: animales y plantas. - Relaciones funcionales entre palabras (cubo-pala, cuchara-tenedor). - Normas lingüísticas: por favor, dar las gracias... - Aproximación a la lengua extranjera. - Ruido-silencio-música. - Identificar instrumentos musicales.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (rutinas de aula) - Motricidad fina: picar sobre líneas, recortar plastilina. - Identificar bloques lógicos de círculo y cuadrado según a la figura y al color. - Encontrar diferencias entre dos objetos. - Reconocer el atributo negativo. - Ordenar 3 elementos por tamaño. - Representación figura humana: garabateo, el dibujo comienza a tener detalle. - Uso de gestos y movimientos para expresar y comunicarnos. - Desplazamiento con distintos movimientos.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Normas básicas de relación social. - Respeto y cuidado del entorno.
	Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento. - Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones. - Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. - Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos. - Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.
Reto	<p>Ahora que tenemos escobas, podemos ir volando alguna parte del camino, ¡qué divertido! Pero ¿qué es eso de ahí? Suenan las pisadas de unos caballos, pero parece que tienen cabezas de personas, ¿qué serán? Podemos hablar con ellos y preguntarles cómo se llaman. ¡Son los centauros! Les preguntamos a dónde van tan rápido y nos cuentan que tienen un amigo atrapado en una cueva y que necesitan ayuda.</p>	
Producto final	<p>Tras pasar un tiempo con la manada de centauros y vivir un montón de aventuras con ellos salvando a su amigo, seguiremos nuestro camino con un super arco que nos han dado y aprendiendo que tenemos que ser solidarios con todos nuestros compañeros.</p>	

UNIDAD 10 – HADAS(UD desarrollada)

Nº de sesiones	14 sesiones
-----------------------	-------------

Fechas	1 de marzo al 18 de marzo	
Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son las hadas y sus características principales. - Reconocer y señalar las diferentes prendas de ropa que utilizamos y su uso. - Identificar los principales instrumentos musicales, en español y en inglés. - Aprender sobre el carnaval y su significado.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Relacionarse con los demás en un ambiente de respeto e igualdad y desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales. - Conocer diferentes medios de expresión. - Iniciar el desarrollo de habilidades básicas lógico-matemáticas y del lenguaje.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • La ropa. • Los instrumentos. • Celebraciones culturales (carnaval). 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo. - Número 2: Grafía y cantidad. - Cuadrado. - Canciones populares. - Aproximación a la lengua extranjera. - Ruido-silencio-música.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (rutinas de aula) - Motricidad fina: recortar plastilina. - Repetir secuencias de series de 3 objetos. - Serie atendiendo a dos características. - Tablas de doble entrada atendiendo a dos criterios. - Ordenar 4 elementos por tamaño. - Pegar figuras sobre su silueta. - Imita modelos con plastilina: una cara o un monigote. - Realiza preguntas con cómo, cuándo y por qué. - Realización y copia de trazos sencillos. - Escucha atenta y activa. - Desplazamiento con distintos movimientos.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones. - Identificación y respeto de las diferencias. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje y sus normas. - Resolución pacífica de conflictos. - Disfrute e interés de la música. - Expresión y comunicación a través del lenguaje plástico. - Uso de gestos y movimientos para expresar y comunicarnos.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas. - Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres y tradiciones étnicas y culturales presentes en su entorno. - Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en la interacción con los demás. - Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise. - Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas. 	
Reto	<p>Ya hemos conocido a muchos seres fantásticos y hemos recorrido gran parte del Reino Mágico, pero todavía falta un poco más para llegar a la fiesta final. Así que decidimos seguir caminando por el bosque, cuando empezamos a escuchar música a lo lejos. ¿Habrá una fiesta? ¿Queréis ir a ver lo que es? Avanzamos un poco más y nos encontramos al pueblo de las hadas que están de celebración cantando, bailando y revoloteando por todos lados. ¡Qué divertido! ¿Queréis bailar con ellas? Pero de repente la música se para, algo pasa... ¡La corona de la princesa del carnaval ha desaparecido! Es el evento más importante del año y sin ella no se puede celebrar, ¿alguien la habrá robado? ¿Podemos ayudarles a investigarlo?</p>	
Producto final	Hemos pasado unos días en el pueblo de las hadas conviviendo con ellas, ayudándolas y aprendiendo cosas para la fiesta final. Ahora además tenemos unas super alas de brillantina y hemos aprendido a ser tan justos como las hadas.	
UNIDAD 11 – HOMBRES LOBO		
Nº de sesiones	14 sesiones	

Fechas	21 de marzo al 7 de abril	
Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los hombres lobo y sus características principales. - Identificar el nombre de los animales y su aspecto, en español y en inglés. - Reconocer las características principales del Medio Ambiente y herramientas para cuidarlo. - Aprender que existen mezclas de cosas distintas y saber respetarlo.
	De la semana	<ul style="list-style-type: none"> - Adentrarse en el mundo de la fantasía y conocer los diferentes seres mitológicos existentes y sus características. - Conocer su propio cuerpo y el de los demás y reconocer en él las partes principales del mismo. - Explorar el entorno natural, social y familiar e identificar su importancia.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Los animales. • El cuidado del Medio Ambiente. • Los experimentos, las mezclas. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo. - Número 2: Grafía y cantidad. - Cuadrado. - Aproximación a la lengua extranjera. - Aproximación al uso de la pizarra digital. - Identificar instrumentos musicales.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (rutinas de aula). - Motricidad fina: recortar flecos. - El movimiento: control de coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos. - Repetir secuencias de series de 3 objetos. - Serie atendiendo a dos características. - Construir modelos de 6 cubos. - Ordenar 4 elementos por tamaño. - Pegar figuras sobre su silueta. - Realiza preguntas con cómo, cuándo y por qué. - Responde al cómo. - Espera el turno. - Representación figura humana: garabateo, el dibujo comienza a tener detalle. - Desplazamiento con distintos movimientos.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones. - Identificación y respeto de las diferencias. - Resolución pacífica de conflictos. - Actividades sociales y culturales. - Interés por los elementos de la lengua escrita. - Manejo y cuidado de los libros.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa. - Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos. - Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes. - Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales. - Relacionarse de forma respetuosa en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas, etnias y culturas. 	
Reto	<p>Seguimos andando por el bosque cuando nos encontramos a un par de personas como nosotros, qué raro, ¡no sabíamos que había más humanos por el bosque! Decidimos hablar con ellos, cuando de repente se empieza a hacer de noche y luna empieza a salir. ¡Oh no, algo está pasando! Estos humanos salen corriendo y se convierten en... ¡hombres lobo! Aullando muy fuerte vienen a pedirnos ayuda pues el rey de la manada está muy enfermo y necesitan encontrar un ingrediente especial para curarle. ¿Queréis ayudarles a buscarlo?</p>	
Producto final	Tras ayudarles conseguiremos tener unas pezuñas tan afiladas como las de los hombres lobo y también aprender a ser tan rápidos como ellos para poder desplazarnos más velozmente.	

UNIDAD 12 - TROLLS

Nº de sesiones	13 sesiones
-----------------------	-------------

Fechas	19 de abril al 6 de mayo	
Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los trolls y sus características principales. - Reconocer que no existe un solo canon de belleza y que lo importante no es la apariencia externa. - Identificar las emociones básicas y saber expresarlas. - Aprender que existen diferencias entre todos y saber respetarlas.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir la autonomía necesaria para realizar actividades básicas y seguir rutinas. - Adquirir herramientas para la superación de retos y la búsqueda de soluciones y saber reconocer y expresar las emociones básicas. - Iniciar el control postural y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • La belleza. • Las emociones. • La diversidad. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo. - Número 3: grafía y cantidad. - Triángulo. - Ruido-silencio-música. - Posibilidad sonora de la voz, el cuerpo y los objetos. - Direccionalidad con el cuerpo
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (babi). - Motricidad fina: recortar flecos. - Identificar bloques lógicos de triángulo atendiendo a la figura y al color. - Tablas de doble entrada atendiendo a dos criterios. - Construir modelos de 6 cubos. - Hace trasvase de líquidos. - Doblar una hoja cuadrada por la diagonal. - Representación figura humana: garabateo, es un dibujo reconocible.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y respeto de las diferencias. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego. - Resolución pacífica de conflictos. - Actividades sociales y culturales. - Interés por los elementos de la lengua escrita. - Expresión y comunicación a través del lenguaje plástico
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento. - Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando progresivamente el control de sus emociones. - Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos. - Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable. - Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, tanto de carácter individual, como en contextos dialógicos y participativos, descubriendo, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario. 	
Reto	<p>Nuestro camino sigue y ya no sabemos a quién más podemos encontrarlos, ¿conocéis a algún otro ser fantástico que no hayamos visto todavía? Por el camino viene andando un ser pequeñito que nos da un poco de miedo, pero cuanto más cerca podemos verle la cara y notamos que está un poco triste. Es un bebé troll que está llorando porque nadie quiere ser su amigo porque dicen que es feo. ¿Podemos ayudarlo a conocer nuevos amigos?</p>	
Producto final	<p>Hemos conseguido ayudar al bebé troll a hacer nuevos amigos y a sentirse guapo y como forma de agradecimiento, nos presta una nariz tan grande como la suya y nos regala un poco de toda esa bondad que tiene.</p>	

UNIDAD 13 - SIRENAS	
Nº de sesiones	10 sesiones
Fechas	9 de mayo al 20 de mayo

Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son las sirenas y sus características principales. - Identificar los diferentes paisajes y describirlos. - Aprender los aspectos principales del mar. - Saber representar y participar en canciones y actuaciones.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer su propio cuerpo y el de los demás y reconocer en él las partes principales del mismo. - Explorar el entorno natural, social y familiar e identificar la importancia de cada uno. - Conocer diferentes medios de expresión.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Los paisajes. • El mar. • Las canciones. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo. - Número 3: grafía y cantidad. - Triángulo. - Secuenciación temporal de orden lógico El calendario: cambios en el tiempo, fenómenos atmosféricos (lluvia, viento). - Cambios en el paisaje. - Formas socialmente establecidas del lenguaje. - Aproximación a la lengua extranjera. - Canciones populares. - Direccionalidad con el cuerpo. - Identificar instrumentos musicales.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (babi). - El movimiento: control progresivo de coordinación, tono, equilibrio y desplazamientos. - Identificar bloques lógicos de círculo, cuadrado y triángulo atendiendo a la figura y al color. - Repetir secuencias de series de 5 objetos. - Ordenar 6 elementos por tamaño. - Desabrochar botones en otro. - Hace trasvase de líquidos. - Representación figura humana: garabateo, es un dibujo reconocible.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Normas básicas de relación social. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje y sus normas. - Respeto y cuidado del entorno. - Pide las cosas por favor y da las gracias. - Disfrute e interés de la música.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales. - Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. - Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos. - Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual. - Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales. 	
Reto	El bosque se va terminando y llegamos a una orilla del mar. Ahí nos encontramos a un grupo de sirenas muy preocupadas. Nos cuentan que el mar está muy sucio y que mucho de sus amigos se están poniendo malitos y no pueden nadar. ¿Qué podemos hacer para ayudarles?	
Producto final	Hemos aprendido que hay que cuidar el mar y hemos conseguido ayudar a las sirenas y a sus amigos. Ahora nosotros tenemos una falda de escamas de sirena y somos casi tan generosos como ellas.	

UNIDAD 14 - DRAGONES

Nº de sesiones	15 sesiones
Fechas	23 de mayo al 10 de junio

Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer qué son los dragones y sus características principales. - Aprender la importancia de cuidar el entorno que nos rodea. - Identificar la importancia que tienen las personas que nos quieren. - Reconocer los aspectos principales del cielo.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir herramientas para la superación de retos y la búsqueda de soluciones y saber reconocer y expresar las emociones básicas. - Iniciar el control postural y el desarrollo de la motricidad fina y gruesa. - Iniciar el desarrollo de habilidades básicas lógico-matemáticas y del lenguaje.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • El cuidado del entorno. • El cuidado a las personas que queremos. • El cielo. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo. - Número 3: grafía y cantidad. - Triángulo. - Cambios en el paisaje. - El nombre: reconocimiento y grafía. - Formas socialmente establecidas del lenguaje. - Aproximación al uso de la pizarra digital. - Ruido-silencio-música. - Direccionalidad con el cuerpo.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (babi). - Motricidad fina: recortar 20cm de papel con ayuda del adulto para sostenerlo. - Repetir secuencias de series de 5 objetos. - Exploración del entorno. - Doblar una hoja cuadrada por la diagonal. - Desabrochar botones en otro. - Abrochar botones en otro. - Pegar figuras sobre su silueta. - Representación figura humana: garabateo, es un dibujo reconocible.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Normas básicas de relación social. - Identificación y respeto de las diferencias. - Respeto y cuidado del entorno. - Actividades sociales y culturales.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar actividades relacionadas con el autocuidado y el cuidado del entorno con una actitud respetuosa, mostrando autoconfianza e iniciativa. - Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. - Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir del conocimiento y la observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico. - Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. - Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza. 	
Reto	<p>Ya no queda casi nada de camino y la fecha de la fiesta se está acercando. Pero antes de llegar al Reino Mágico vemos que un dragón viene volando hacia nosotros a pedirnos ayuda, ¿qué le pasará? El dragón ha perdido su fuerza y ya no consigue echar fuego por la boca. ¡Es el encargado de calentar a todo el reino y sin su fuego el verano no llega! ¡Hay que buscar una solución!</p>	
Producto final	<p>Después de ayudar al dragón y conseguir que vuelva a tener fuego, nosotros conseguimos quedarnos con un poco de ese fuego y ahora también sabemos expulsarlo por la boca y así poder proteger a nuestros compañeros igual que el dragón protege al resto.</p>	

UNIDAD 15 – ELECCIÓN DEL REY	
Nº de sesiones	9 sesiones
Fechas	13 de junio al 17 de junio

Objetivos	De la UD	<ul style="list-style-type: none"> - Saber trabajar en equipo para conseguir un objetivo común. - Aprender a ganar y perder y cómo comportarse en cada situación. - Reconocer que todos somos distintos y no por ello mejores ni peores.
	De la prog.	<ul style="list-style-type: none"> - Adentrarse en el mundo de la fantasía y conocer los diferentes seres mitológicos existentes y sus características. - Relacionarse con los demás en un ambiente de respeto e igualdad y desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales. - Adquirir herramientas para la superación de retos y la búsqueda de soluciones y saber reconocer y expresar las emociones básicas.
Contenidos <ul style="list-style-type: none"> • Cierre del proyecto, celebración final. • Ganar y perder. • El trabajo en equipo. • La diversidad. 	Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo. - Celebraciones, costumbres y tradiciones. - Número 3: grafía y cantidad. - Triángulo. - El nombre: reconocimiento y grafía. - Posibilidad sonora de la voz, el cuerpo y los objetos. - Los sonidos del entorno. - Canciones populares. - Direccionalidad con el cuerpo.
	Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía. - Motricidad fina: recortar 20cm de papel con ayuda. - Repetir secuencias de series de 5 objetos. - Tablas de doble entrada atendiendo a dos criterios. - Doblar una hoja cuadrada por la diagonal. - Abrochar botones en otro. - Pegar figuras sobre su silueta. - Hace trasvase de líquidos.
	Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y respeto de las diferencias. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego. - Resolución pacífica de conflictos. Actividades sociales y culturales. - Normas lingüísticas: por favor, dar las gracias... - Disfrute e interés de la música.
Criterios de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales. - Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a la diversidad, el trato no discriminatorio hacia las personas con discapacidad y la igualdad de género. - Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias. - Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable. - Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa. 	
Reto	<p>Por fin llegamos al Reino Mágico y la gran fiesta final está a punto de empezar. Es el momento de conocer al rey y de prepararnos para demostrarle todas las cosas que hemos aprendido a lo largo de nuestra aventura por el Mundo Mágico. ¿Estáis listos para enseñar a todo el mundo quiénes somos y qué cualidades tenemos?</p>	
Producto final	<p>Se celebra la gran fiesta final en la que los alumnos nos enseñan todo lo que han aprendido durante el curso y muestran el personaje fantástico que han creado con lo mezcla de todos los amigos que han ido conociendo por el camino.</p>	

7. METODOLOGÍA

Para decidir qué metodología utilizaremos a lo largo de la programación, hemos tenido en cuenta las aportaciones que la pedagogía y la psicología educativa realizan, centrándonos sobre todo en las teorías del aprendizaje significativo (Ausubel, 1983), del aprendizaje globalizado (Decroly, 1907) y del aprendizaje constructivista (Piaget, 1954). De esta manera entendemos, como ya mencionamos en la fundamentación teórico-normativa, que el alumno debe ser el protagonista de su aprendizaje, que nosotros debemos partir siempre de las experiencias y conocimientos previos de los alumnos y que todo ha de estar relacionado con la vida de los niños para que así encuentren una utilidad a aquello que están aprendiendo.

Hemos considerado que la mejor manera de trabajar estos principios metodológicos y muchos otros que explicaremos a continuación, es a través del **Aprendizaje Basado en Proyectos** (Vergara, 2016). Este tipo de aprendizaje permite integrar en el desarrollo de los alumnos muchos aspectos educativos que consideramos primordiales en cualquier proceso de aprendizaje.

Uno de estos principios es entender que la metodología por proyectos parte de los intereses de los alumnos, teniéndolos en cuenta a la hora de elegir las áreas de investigación y permitiéndoles así hacer uso de esa curiosidad natural que los niños tienen como fuente de motivación. Es necesario también que este aprendizaje esté relacionado con la emoción y parta de ella, pues al igual que no podemos aprender algo que no nos llame la atención ni nos motive, tampoco podemos hacerlo si no nos emociona, si no crea en nosotros esa curiosidad que nos impulsa a querer saber más.

Por otro lado, este tipo de trabajo permite tener en cuenta los distintos niveles madurativos de nuestros alumnos, adaptando de forma individual el desarrollo de cada uno de ellos y el ritmo de la clase, pudiendo atender así la diversidad que encontramos en cada aula. Además, el aprendizaje por proyectos es lúdico y fomenta el juego, uno de los mayores intereses de los niños de esa edad y su actividad natural principal, a través de la cual asimilan la realidad y ponen en práctica lo aprendido.

A lo largo de la programación se promoverá la colaboración con los demás y el apoyo en el profesor, viendo a este como un guía que fomentará a través del diálogo la actividad mental del niño, de manera que pueda establecer relaciones,

tenga iniciativa y sea crítico. También será papel del docente crear un ambiente de confianza y respeto mutuo, donde se destaquen los aspectos positivos de los alumnos y se les ayude a aumentar su autoestima y formar una autoimagen positiva de ellos mismos. Esto resulta especialmente importante en una clase de tres años, pues los alumnos contactan por primera vez con un centro educativo lo que supone un nuevo mundo para ellos. Para que esta adaptación pueda realizarse de la mejor forma posible, es necesario que el profesor se centre en crear un vínculo fuerte y sano tanto con el alumno como con la familia, de manera que se genere una relación de confianza mutua y que el apoyo y la ayuda sean recíprocos.

No debemos olvidar que la escuela tiene un papel socializador, por el que promoveremos proyectos colaborativos de manera que los alumnos interactúen entre iguales, conozcan las cualidades y debilidades tanto suyas como de los demás, y entiendan que la ayuda a los otros y de los otros es algo necesario.

Una vez hemos entendido algunos de los distintos principios metodológicos que se encuentran dentro del Aprendizaje Basado en Proyectos y que hemos tenido en cuenta a la hora de realizar esta programación, pasaremos a explicar las diferentes **fases** que este tipo de trabajo tiene.

Empezaremos el Trabajo por Proyectos seleccionando un tema que sea de interés para los alumnos y que tenga el componente educativo necesario. Después, analizaremos los conocimientos previos de los educandos, así como sus motivaciones, intereses y el contexto en el que vamos a desarrollarlo. Una vez tenemos esto, es hora de plantear el tema como un reto, como un problema que los alumnos tienen que solucionar, y que va enlazando a un producto final que resume el trabajo realizado a lo largo de todo el proyecto.

Por otro lado, es necesario planificar el proyecto con relación al currículo, es decir, seleccionar los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que trabajaremos, para poder después pasar a la propuesta de actividades en la que encontramos tres tipos distintos. Por un lado, se empezará la unidad llevando a cabo varias **actividades de motivación**. Estas actividades suponen una recogida de ideas y de información sobre los conocimientos previos de los alumnos, para poder establecer así un punto de partida adecuado a las necesidades del aula. También se centran en la búsqueda de información y en la presentación del reto que los alumnos van a tener que realizar.

Una vez el tema está introducido, se realizan las **actividades de desarrollo**, las cuales comprenden la mayor parte de la unidad, pues son las que se centran en trabajar los contenidos específicos, así como los principales objetivos planteados. En estas actividades se realizan tareas que requieran un mayor esfuerzo cognitivo y suponen el eje principal de la unidad.

Por último, se desarrollan las **actividades finales**, en las que se presenta el resultado final de todo el trabajo realizado a lo largo de la unidad. Son unas actividades de expresión y comunicación de las tareas realizadas y los objetivos logrados y permiten que otras personas de la comunidad educativa, como padres, compañeros u otros profesores, observen y sean partícipes también del proceso de aprendizaje de los alumnos

Una vez hemos realizado esto, debemos tomar una serie de decisiones respecto a las agrupaciones de los alumnos, la implicación que tendrán las familias en el proyecto, la organización espacial, material y de tiempo que llevaremos a cabo, y los recursos humanos de los que disponemos. Para cerrar el proyecto, pondremos en común lo aprendido y trabajado y realizaremos las evaluaciones necesarias, por parte del alumno sobre su propio trabajo, de los compañeros y de los profesores.

Dentro del Trabajo por Proyectos, muchas de las actividades que desarrollaremos en el aula se realizarán a través del **trabajo por rincones**. Los rincones son espacios delimitados en la clase que permiten a los alumnos trabajar simultáneamente diferentes actividades ya sea de manera individual o colectiva y que abarcan distintos intereses y formas de aprendizaje. Hemos escogido esta manera de trabajar ya que permite no tener unos tiempos y espacios rígidos y al realizarse varias actividades al mismo tiempo, los alumnos desarrollan así su autonomía y responsabilidad en el trabajo y el juego. También, favorecen que los alumnos desarrollen distintas destrezas y habilidades ligadas a las Inteligencias Múltiples que Howard Gardner describió en 1983 en las que defiende la teoría de que no existe una única inteligencia y, por tanto, una única manera de aprender, sino que cada persona lo hace de una forma distinta y no por ello peor ni mejor.

Los rincones que cada aula tiene pueden ser distintos, dependiendo de la edad de los alumnos y cómo se quiera trabajar. En nuestro caso, dividiremos en aula en cuatro rincones distintos:

- Somos artistas: este rincón está dedicado a las actividades que requieren una técnica más artística, es decir, las actividades plásticas como pueden ser colorear, dibujar, recortar o pegar, entre otras, y que requieren de una mayor creatividad por parte de los alumnos.
- Creamos: las actividades que se llevan a cabo en este rincón están relacionadas con el desarrollo de la grafía y de la motricidad fina que no sean tan artísticas como las del rincón anterior y en las que podemos encontrar la realización de trazos, juegos de creatividad o tareas específicas de relacionar, por ejemplo.
- Investigamos: este rincón corresponde a las actividades más numéricas, es decir, aquellas en la que se trabaja más la parte lógico-matemática como puede ser, por ejemplo, la realización de series, agrupamientos o reconocimiento de formas geométricas.
- Jugamos: en este rincón los alumnos disponen de un espacio para el juego libre, que estará guiado por algunas indicaciones de los docentes, como puede ser el tipo de juego, pero que dentro de eso los alumnos pueden desarrollarlo como quieran.

Además del trabajo por rincones, también realizaremos **asambleas** diarias al inicio de la jornada escolar, ofreciendo a los alumnos un espacio en el que compartir experiencias y preocupaciones, alentándoles a participar hablando y viviendo un tiempo junto a todos sus compañeros. Las asambleas permiten también trabajar los tiempos de espera mientras los compañeros hablan o la capacidad de permanecer sentados durante un tiempo mientras atendemos a los demás.

Otro aspecto metodológico que debemos tener en cuenta es el uso que haremos de las **TICs**. Los recursos digitales suponen un incentivo de motivación y captación de los intereses de los alumnos, por lo que no podemos dejar pasar esto y debemos utilizarlo como un apoyo para conseguir que las tareas y actividades que realicemos ayuden a los alumnos a conseguir unos aprendizajes más significativos. Pero es importante que sepamos otorgar a cada herramienta su uso y tiempo idóneo, sin pecar de emplearlo excesivamente consiguiendo un objetivo contrario a lo que está planteado. Es decir, las TICs nos pueden ofrecer infinitud de recursos que ayuden a nuestros alumnos en su proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no debemos olvidar que existen muchas otras

técnicas igual de eficientes que podemos utilizar con nuestros alumnos, sobre todo en estas edades, para que no se vean inmersos en las tecnologías un gran número de horas al día.

Por último, queremos comentar que en esta programación se busca como uno de los principales objetivos la adquisición de rutinas por parte de los alumnos. Consideramos que las rutinas del aula ofrecen a los educandos oportunidades de desenvolverse de manera autónoma y superar retos, lo que les permite desarrollarse adecuadamente y los prepara para en un futuro ser responsables de sus tareas.

8. EVALUACIÓN

En este trabajo entendemos la evaluación como un proceso de mejora de cada alumno y de la programación en sí, que sirve como herramienta para planificar proyectos futuros de una mejor manera. Queremos destacar que lo importante a la hora de evaluar no son los resultados finales, sino el progreso que los educandos realizan de su desarrollo madurativo y educativo.

En toda evaluación es importante empezar evaluándose a uno mismo y ser capaz de reconocer los errores propios para poder así corregirlos, siempre desde un punto de vista positivo. Por eso, uno de los principales métodos de evaluación que utilizamos en este trabajo es la **autoevaluación**, tanto por parte de los alumnos como de las profesoras. Los alumnos, ya desde pequeños, deben ir familiarizándose con la asunción de posibles errores que todos cometemos y lo cual no significa nada malo, e ir trabajando la capacidad y autocrítica y así ser conscientes de las acciones y actividades que realizan. A su vez, resulta imprescindible que los docentes autoevalúen su participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Deben evaluar desde la planificación previa que han realizado, los tiempos y estrategias que han llevado a cabo y su actuación durante la actividad. De esta manera, podrán ser conscientes de las cosas que no han realizado del todo bien y así modificarlas para futuras situaciones.

Las evaluaciones que se llevarán a cabo se realizan antes, durante y después de la actividad. La **evaluación inicial** nos permite hacernos una idea de lo que sabemos del proyecto y así establecer el punto de partida idóneo. Esta evaluación inicial se podrá comparar con la final y saber qué cosas hemos aprendido, cuáles no y en cuáles hemos mejorado. Para ello, podemos utilizar algunas técnicas como las rúbricas para anotar los conocimientos previos de los alumnos y la observación del entusiasmo, el esfuerzo y el nivel de participación al inicio del proyecto.

En cuanto a la **evaluación final**, al terminar cada sesión el docente deberá recoger información acerca de cómo los alumnos han realizado la actividad, cómo se han comunicado y cómo han colaborado. También podrán anotar todos los aspectos relacionados con el comportamiento y la participación en la toma de decisiones y en las propuestas realizadas. Algunas de las herramientas que podemos emplear para este tipo de evaluación son las rúbricas, checklist o dianas, utilizadas tanto por los propios alumnos como por

sus iguales o los docentes; la realización de un portfolio o las reflexiones finales, entre otras.

La **evaluación** que se realiza durante el **desarrollo** de la actividad o del proyecto se basará principalmente en la observación. En infantil esta es la técnica más utilizada para evaluar, pues hacerlo únicamente a través de productos finales o actividades en físico, no sería para nada representativo de lo que los alumnos realizan y no correspondería con la etapa madurativa en la que los niños de tres años se encuentran. Por estos motivos, la profesora debe realizar una constante observación de lo que ocurre en el aula y cómo los alumnos se desenvuelven en las distintas situaciones que viven en el colegio. También se hará uso del diálogo con los alumnos, sobre todo en las asambleas, donde podremos evaluar la consecución de los objetivos planteados a través de la reflexión y la participación. Las asambleas son un espacio que permite a los educandos expresar aquellas cosas que han aprendido durante la actividad, así como sus sensaciones, su comportamiento o las dificultades que han encontrado. De esta manera estamos fomentando esa autoevaluación tan necesaria que hemos mencionado.

Las técnicas de evaluación recién mencionadas son solo algunos ejemplos que se pueden llevar al aula, pero dependiendo de lo que queramos evaluar en cada momento y quién vaya a realizar esa evaluación, las herramientas empleadas cambiarán, así como los **criterios de calificación** usados. Es importante mencionar, que en infantil no se hace uso de criterios numéricos, sino que la evaluación se muestra como una consecución positiva o negativa de los objetivos planteados. En esta programación, desarrollamos las técnicas específicas utilizadas en el desarrollo de una unidad didáctica que se concretarán en el [anexo](#) **PONES ANEXOS A PIE DE PG Y OTROS NO, PQ? Procura siempre ponerlo igual**

En cuanto a la evaluación de los alumnos con necesidades educativas especiales, se tendrán en cuenta sus necesidades y limitaciones, de manera que en determinados aspectos los puntos exigibles serán mínimos, pudiéndose dar el caso de que en otros puntos ganen en dificultad. Aunque esta medida se extrapolará a todos los alumnos del aula, pues como hemos mencionado, lo importante no es el resultado final, sino el proceso, lo que significa que nos

centraremos en el ámbito de mejora de cada alumno, aunque los resultados finales no sean iguales en todos ellos.

Particularmente, en cuanto al alumno que tenemos en la clase descrita en esta programación con TEA, centraremos la evaluación en aquellos aspectos que consideramos primordiales trabajar, como es un apego no excesivo con los adultos, una correcta socialización con sus compañeros sin agresiones físicas y la capacidad de comunicación para pedir cosas y expresar ideas y opiniones, entre otras. No obstante, no se dejará completamente de lado los objetivos y los contenidos comunes de la clase, pues también son necesarios de evaluar y tener en cuenta.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas de atención a la diversidad están orientadas para poder responder a las necesidades específicas del alumnado y, además, contribuir a alcanzar todos los objetivos concretos de cada etapa educativa.

Pero para que la consecución de objetivos sea viable, es necesario que el currículo este adaptado para tal. El **Diseño Universal para el Aprendizaje** (DUA) fue diseñado por el Centre of Applied Special Technology (CAST) en 2011, a través del cual remarcaron la importancia de integrar a todos los alumnos junto con sus necesidades en el propio currículo. Cuando el currículo educativo es diseñado para la mayoría de los alumnos normotípicos, este supone una barrera para aquellos alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE) pues los objetivos que se plantean resultan prácticamente inalcanzables para ellos.

El DUA propone flexibilizar el currículo, los materiales y los medios con los que se trabaja en educación, permitiendo que todos los alumnos puedan acceder a la información y llevar a cabo su proceso de aprendizaje. Además, estas adaptaciones que se realizan no solo son utilizadas por los ACNEE, sino que todos los alumnos pueden beneficiarse de ellas también.

Otro de los motivos por los que es importante tener en cuenta las NEE cuando se diseña el currículo, es que la falta de esto supone que se realicen adaptaciones a posteriori siendo muchas veces poco efectivas o funcionales. Por eso el CAST defiende diseñar desde un primer momento un currículo teniendo en cuenta las dificultades existentes de todos los alumnos. Esta nueva manera de crear el currículo educativo supone también que la distancia entre alumnos normotípicos y los ACNEE sea menor, pues las diferencias entre ellos son menos reseñables al no encasillar desde un primer momento a determinados alumnos.

El DUA propone **tres principios** en las que basar el diseño del currículo y la práctica educativa, teniendo en cuenta la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner por la cual se define que no existe una solo inteligencia ni una única manera de aprender:

1. Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos, de manera que cada alumno pueda recibirla de la forma más efectiva para él.

2. Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje, ya que cada persona dispone de diferentes habilidades y estrategias para llevar a cabo sus tareas.
3. Proporcionar múltiples formas de implicación, fomentando que todos los alumnos se sientan motivados e integrados en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Siguiendo estos tres principios, nosotros como docentes debemos tener en cuenta todas las necesidades de nuestros alumnos y ofrecerles las adaptaciones y ayudas necesarias. Aunque en nuestras aulas haya algunos ACNEE, todos y cada uno de los educandos tienen sus propias necesidades y nosotros debemos saber reconocerlas y darles respuesta. Es importante empezar entendiendo que no hay dos personas iguales y que cada uno disponemos de diferentes estrategias, habilidades y dificultades que hacen que realicemos las acciones de distintas maneras.

Estas diferencias son más notables cuando hablamos de una clase de tres años. En estas edades cualquier disparidad de edad, forma de ser, entorno socioafectivo, características físicas, o nivel madurativo en general, determinan en gran medida al alumno haciéndolo diferente del resto de sus compañeros. Aún más cuando es el primer año en el que la mayoría de ellos se integran en un entorno social como es un centro educativo y todas las cosas nuevas y desconocidas que eso conlleva. Por eso, antes de trabajar con cualquier clase debemos empezar por conocer a todos nuestros educandos de manera personal y así poder identificar esas características que le hacen único, es decir, ofrecer una educación y **atención individualizada** a todos ellos.

Centrándonos en el aula con el que trabajamos en esta programación podemos encontrar diferentes necesidades de nuestros alumnos. Por un lado, destacamos el contraste a **nivel motórico**, pues alguno de ellos tiene este aspecto muy desarrollado sin encontrar ningún tipo de dificultad, pero otros todavía son un poco inmaduros corporalmente hablando por lo que necesitan apoyo para realizar determinadas acciones. Por otro lado, encontramos diferencias en el **desarrollo lingüístico y cognitivo** de los niños, siendo muchos de ellos capaces de realizar tareas de manera autónoma, pero encontrando otros que necesitan trabajar más este aspecto y para el cual precisan de ayuda por parte de sus compañeros y, sobre todo, de la docente.

Por último, destacamos las necesidades también existentes en nuestra aula en relación con el proceso de adaptación y el **nivel de apego**. En este curso resulta decisivo el trabajo que se realiza al inicio del año en cuanto a la adaptación de los alumnos, pues para la mayoría es la primera vez que acuden a un colegio y según como resulte este proceso, tendrán más o menos dificultades a la hora de realizar el resto de las actividades. Por eso, desde un primer momento debemos intentar que todos los niños y sus familias se sientan cómodos en el centro y dedicar a cada uno el tiempo y los recursos que necesiten.

Además de todas las necesidades generales de nuestros alumnos, en esta aula específica encontramos **un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA)**. Este niño presenta un escaso lenguaje con notables dificultades a la hora de comunicar sus necesidades o intereses; un bajo nivel de autonomía para realizar tareas sencillas; y una hipersensibilidad que le hace tener constantemente algún objeto en la mano y chuparlo o morderlo. Por otro lado, destacamos su concentración a la hora de realizar tareas a nivel individual en las cuales no encuentra grandes dificultades si está presente un adulto guiándole y su correcto desarrollo motor que le permite moverse con libertad y sin dificultad. Por último, este niño ha desarrollado un gran nivel de apego con la tutora, de manera que cuando esta no está presente, reacciona de forma descontrolada gritando y pegando a lo que tenga cerca, incluidos sus compañeros.

Una vez hemos reconocido las diferentes dificultades que presentan todos los alumnos de la clase, podemos desarrollar las **medidas concretas** que se deben llevar a cabo para ayudar a los educandos. En primer lugar, en cuanto a la organización espacial, hemos considerado adecuado disponer de un aula diáfana en la que los alumnos tuviesen espacio para moverse con libertad y en la que las estanterías y los materiales, sobre todo los pequeños, no están muy al alcance de los niños, para que nuestro alumno con TEA no se los lleve a la boca y se atragante. Esto supone que algunos materiales específicos como la arena o canicas, no se podrán utilizar en el aula a excepción de que el alumno con TEA no se encuentre presente, por lo que la profesora deberá emplear otros recursos que puedan sustituir estos materiales y que sean igual de efectivos y beneficiosos para ellos.

En segundo lugar, y como explican los tres principios del DUA, debemos ofrecer a los alumnos la información y los contenidos que queremos trabajar por diferentes vías, permitiéndoles escoger la técnica que les sea más útil. Entre los diferentes canales de información podemos encontrar el tecnológico, el cual es muy efectivo para captar la atención de los alumnos ya que les motiva e interesa; el visual, por el cual se transmite todo a través de dibujos y esquemas ayudando a la comprensión; el oral, ofreciendo explicaciones de distintas maneras que concreten lo aprendido; y lo manipulativo, para que los alumnos puedan tocar y experimentar con aquello que están trabajando. Estas vías no son suplementarias, sino que todas ellas pueden trabajar conjuntamente para ofrecer al alumno un proceso de aprendizaje más sencillo y significativo.

Otra medida para tener en cuenta es la flexibilidad que debe tener el profesor, así como los recursos y actividades que proponga. Hay que ser conscientes que cada alumno va a realizar una misma tarea de distintas formas y no por ello mejor ni peor. Por eso, no debemos cerrar el abanico de posibilidades que una misma actividad puede tener, sino permitir a los alumnos que, dentro de conseguir y trabajar el objetivo o contenido específico, pueda hacerlo como le resulte más sencillo o interesante.

Una de las medidas más importantes que hay que llevar a cabo es la constante comunicación que debe mantener el tutor con los otros profesores, con los especialistas y, sobre todo, con la familia del alumno, siendo más importante aún con ACNEE. Los educandos no están constantemente en el aula con el tutor, por lo que es necesario que se recoja la información que los otros docentes reciben en sus determinadas clases o sesiones, de manera que entre todos puedan desarrollar unas medidas concretas de apoyo educativo que le resulten al alumno lo más beneficiosas posibles. En cuanto a la familia, es imprescindible que exista una buena y constante comunicación, pues nadie mejor que ellos conocen a los niños y una buena relación que se base en la confianza y el trabajo conjunto supone una gran ayuda para el alumno.

Por último, hay que destacar que todas estas adaptaciones mencionadas deben estar en constante revisión y evaluación, pues las necesidades de nuestros alumnos se van modificando y como tal también deben hacerlo las adaptaciones y apoyos que se les ofrezcan.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN A OTROS PLANES

10.1. Contribución al desarrollo de la lengua inglesa.

En este colegio optamos por el aprendizaje de una segunda lengua extranjera que esté completamente integrada en el proceso educativo de los alumnos, de manera que no sea algo externo que se aprende con dificultad y que se ve como algo impuesto, sino que suponga una parte importante y una herramienta más del aprendizaje. Por eso, consideramos necesario empezar a trabajarlo desde las primeras edades, para que los alumnos crezcan con este idioma y les resulte más sencillo integrarlo en su vida.

Para ello, en este centro seguimos el **sistema bilingüe de la Comunidad de Madrid** “a través del cual se pretende dotar a los alumnos tanto de las competencias comunicativas en diferentes lenguas como de las herramientas que les permitan perfeccionarlas a lo largo de sus vidas”(Comunidad de Madrid, 2017). Uno de los recursos que este sistema ofrece es la participación de profesores auxiliares nativos en las aulas. Este recurso permite a los alumnos, además de perfeccionar su nivel de inglés al aprenderlo con una persona nativa, conocer nuevas realidades. A los tres años, la mayoría de los niños no han tenido la oportunidad de viajar fuera de España o de conocer a alguien extranjero, por lo que este profesor auxiliar supone un intercambio cultural el cual es enriquecedor para todos.

Este intercambio cultural mencionado también se fomenta con el aprendizaje de una segunda lengua pues es una manera de enseñar a los alumnos, y más en edades tan tempranas, que existen personas que hablan un idioma distinto y que tienen culturas diferentes lo que les ayuda a desarrollar un esquema mental más representativo de la realidad.

La LOMCE (2013) especifica que las clases de la segunda lengua deben ser impartidas por profesores especializados con conocimientos y estudios para ello. Pero esto no quita que el resto del equipo docente deba mantenerse al margen, sino que para que el sistema bilingüe se desarrolle adecuadamente, es necesario que todos los profesores estén comprometidos y se impliquen en la enseñanza de esta segunda lengua.

Centrándonos en la programación que estamos llevando a cabo y en el aula específica con la que trabajamos, hemos optado por trabajar la lengua extranjera durante 5 horas a la semana, es decir, una sesión de inglés al día. El

trabajo que se realiza en estas sesiones debe ser lúdico y basado en el juego, de manera que suponga para los alumnos un aprendizaje interesante y que les motive a querer investigar e indagar en ese nuevo idioma. También, debe ofrecerse siempre con apoyo visual y manipulativo con el objetivo de que los educandos poco a poco vayan familiarizándose con el inglés hasta llegar el punto de que sean capaces de integrarlo en sus vidas. Para integrar este trabajo lúdico, utilizaremos herramientas como Jollyphonic y Genially, que nos permiten ofrecer a los alumnos un aprendizaje del inglés más entretenido y sencillo para ellos.

10.2. Contribución al desarrollo de la convivencia y ciudadanía.

Uno de los objetivos que expone el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, es garantizar los principios de equidad e inclusión y para ello expone que “la programación atenderá a la compensación de los efectos que las desigualdades de origen cultural, social y económico tiene en el aprendizaje y en la evolución infantil”. Esto se hará siguiendo los aspectos que se concretan en la Convención de los Derechos del Niño, a través de la cual “se reconoce que los niños son individuos con derecho de pleno desarrollo físico, mental y social, y con derecho a expresar libremente sus opiniones” (Convención Derechos del Niño, 1989).

Por lo tanto, es nuestra labor como docentes, integrar a todos y cada uno de los alumnos que tengamos en el aula, de manera que no se sientan excluidos y que ir al colegio no les suponga un problema añadido, sino que se sientan cómodos, felices y encuentren en su clase un lugar en el que desarrollarse y aprender.

Una manera de hacer esto es naturalizando las diferencias existentes. Como hemos mencionado en otros apartados, todos somos distintos a los demás y no hay dos personas iguales, todos tenemos nuestras características particulares que nos hacen especiales y esto no significa que sean buenas o malas. Esto es algo que tenemos que enseñar a nuestros alumnos y para ello, debemos educar con el ejemplo. Para que nuestros alumnos comprendan que las diferencias son aspectos enriquecedores, nosotros debemos tratarlas como tal y verlas como algo positivo.

En cuanto a la educación en convivencia y ciudadanía, más allá del aprendizaje de contenidos puramente educativos, optamos por centrarnos en el

trabajo y la adquisición de valores, pensamientos y habilidades que permitan a los alumnos crecer en un ambiente sano y seguro, de manera transversal. En nuestro colegio ofrecemos para ello, determinados programas que tienen como objetivos la ayuda al prójimo y la educación en valores, los cuales han sido expuestos en el apartado 3 de este trabajo. Queremos que nuestros alumnos adquieran tras su paso por el centro el respeto a los demás, una valoración positiva de las diferencias y un sentimiento de justicia, solidaridad y de ayuda al prójimo, no solo al lejano sino también al que tenemos al lado.

10.3. Contribución al desarrollo de las TICs y la Competencia Digital.

El desarrollo de la Competencia Digital tiene como objetivo principal la consecución del proceso de alfabetización digital por parte del alumnado. Este se basa, por un lado, en el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos, y por otro, en llevar un uso saludable y responsable de la tecnología.

En la sociedad actual, la tecnología es una de las herramientas fundamentales de uso y como tal nadie puede vivir al margen de ella. La escuela, como uno de los principales elementos socializadores, tampoco puede separarse de ella ni dejar de integrarla en su trabajo. Los niños que se encuentran ahora en las aulas, especialmente los más pequeños, son considerados “nativos digitales”, es decir, han nacido y vivido rodeados de las TICs. Nuestro papel entonces recae en enseñarles cómo utilizar esas tecnologías, de manera que adquieran un uso responsable y que puedan emplearlas para sacar beneficio de sus acciones y no como elementos destructivos que mal utilizados supongan un gran daño.

En relación con el tiempo que estamos en el aula, es importante que seamos conscientes del nivel de exposición de las tecnologías al que los niños están acostumbrados, siendo muchas veces bastante superior a lo recomendado, especialmente en edades tan tempranas como con tres años. Por eso mismo, los docentes debemos pararnos a pensar qué usos queremos darles a las herramientas digitales de las que disponemos, pues lo mismo que queremos enseñarles a los alumnos, nosotros también debemos llevar un tiempo y uso saludable de ellas.

Tenemos que reconocer todos los recursos que tenemos y ser capaces de encontrarles el uso adecuado, con el fin de que supongan una ayuda en el

proceso de enseñanza y aprendizaje, es decir, identificar aquellas herramientas que nos pueden ayudar a facilitar el aprendizaje de nuestros alumnos.

11. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo hemos querido desarrollar una programación anual que llevar a cabo en un aula de tres años, envolviéndola en el mundo de la fantasía con el fin de conseguir motivar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Hemos optado por escoger un tema que creemos resulta interesante para los niños y, sobre todo, genera curiosidad y ganas de seguir investigando y descubriendo sobre él.

Para poder desarrollar dicha programación, hemos tomado como base los principios del aprendizaje que consideramos imprescindibles para el correcto desarrollo de los alumnos. Entre ellos, hemos hablado sobre la importancia de permitir a los alumnos ser los protagonistas de sus aprendizajes comportándonos los profesores como guías del proceso. También hemos trabajado sobre el aprendizaje basado en el juego, el cual hemos tomado como referencia a la hora de plantear las actividades de nuestros alumnos y, por otro lado, el trabajo por rincones, metodología que hemos decidido seguir en el desarrollo de las unidades didácticas. Todo esto ha sido planteando con el objetivo de ofrecer a los alumnos una experiencia de aprendizaje lo más enriquecedora y significativa posible que se base en el disfrute del conocimiento.

En una edad tan temprana como son los tres años, la importancia del aprendizaje de la escuela se multiplica, no solo en cuanto a conocimientos teóricos, sino en relación con el mundo en sociedad, la adquisición de autonomía y la desvinculación paulatina con la figura de apego. Estos aspectos y muchos otros mencionados a lo largo del trabajo, son los ítems en los que debemos centrar la educación de los niños, con el fin de conseguir que ellos disfruten de un aprendizaje integral que les sea útil para el resto de sus vidas.

Queremos mencionar también, que en este trabajo no hemos podido desarrollar todos los aspectos necesarios en una programación anual, sino que nos hemos centrado en exponer los principales y explicar algunos de ellos de manera más general, de forma que quedase clara la idea principal del trabajo.

Para concluir, queremos terminar citando la siguiente frase *“si te atreves a soñar, no dejes de aprender”* (John Cotton Dana), pues al final y al cabo, los profesores siempre debemos seguir siendo alumnos.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

- Ausubel, D. P. (1981). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Comunidad de Madrid. (17 de julio de 2017). *Madrid Comunidad Bilingüe*. Obtenido de <https://www.comunidad.madrid/servicios/educacion/madrid-comunidad-bilingue>
- Español, U. C. (Junio de 2006). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Gardner, H. (1987). *La teoría de las inteligencias múltiples*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Markus. (15 de febrero de 2015). *El Blog de Kinuma*. Obtenido de Friedrich Fröbel y su compromiso con la Educación Infantil: <https://kinuma.com/blog-mas-personal/friedrich-frobel-y-su-compromiso-con-la-educacion-infantil/>
- Ministerio de Educación y Ciencia (2006). *Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 106, 4 de mayo de 2006*.
- Ministerio de Educación y Ciencia (2006). *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. Boletín Oficial del Estado, 4, 4 de enero de 2007*.
- Ministerio de Educación y Ciencia (2008). *Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo del Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 61, 12 de marzo de 2008*.
- Ministerio de Educación y Ciencia (2009). *Orden 680/2009, de 19 de febrero, por la que se regulan para la Comunidad de Madrid la evaluación en la Educación Infantil y los documentos de aplicación. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 90, 17 de abril de 2009*.
- Ministerio de Educación y Ciencia (2020). *Ley Orgánica 3/2009, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, 30 de diciembre de 2020*.
- Ministerio de Educación y Ciencia (2022). *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, 28, 2 de febrero de 2022*.

Montessori, M. (1912). *El método de la pedagogía científica*. Biblioteca Nacional.
OCDE. (2004). *Informe Pisa 2003. Aprender para el mundo del mañana*.
Santillana.

Piatek, A. I. (15 de febrero de 2009). *El trabajo por rincones en el aula de Educación Infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones*.
Obtenido de
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/ANA%20ISABEL_FERNANDEZ_2.pdf

Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. (M. Cook, Trans.).
Sánchez Serrano, J. M., Alba Pastor, C., & Zubillaga del Río, A. (2011). *Diseño Universal para el Aprendizaje*. Obtenido de
https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf

Vergara, J. J. (2016). *Aprendo porque quiero*. Ediciones SM.

13. ANEXOS

13.1 Contextualización de la programación dentro de la UD.

La Unidad Didáctica que vamos a desarrollar es la número 10, titulada “Las hadas”. Esta unidad se desarrollará durante tres semanas correspondientes entre el 1 y el 18 de marzo, es decir, prácticamente a finales del segundo trimestre. Es importante tener esto en cuenta para entender el punto evolutivo en el que se encontrarán los alumnos y de esta manera poder adaptar los recursos y las actividades a sus capacidades y necesidades.

Como mencionamos en la introducción, aunque toda la programación sea un proyecto común, cada unidad didáctica supone un subproyecto específico, compuesto por un reto inicial, actividades de desarrollo y un producto final de cierre de unidad. Todo esto está comprendido en las catorce sesiones que desarrollaremos, en la cuales podremos distinguir tres tipos de actividades realizadas que se encuentran explicadas en el punto 7 de este trabajo.

13.2 Objetivos.

El desarrollo de esta unidad didáctica tiene como finalidad la consecución por parte de los alumnos de varios objetivos. Por un lado, se trabajarán varios objetivos de la programación, los cuales enumeramos a continuación:

- Relacionarse con los demás en un ambiente de respeto e igualdad y desarrollar el trabajo en equipo y la cooperación entre iguales.
- Conocer diferentes medios de expresión.
- Iniciar el desarrollo de habilidades básicas lógico-matemáticas y del lenguaje.

Cabe destacar que, aunque solo hayamos mencionado estos objetivos, también se trabajan de manera transversal muchos otros, pero hemos querido centrarnos en la consecución de estos de manera particular.

Por otro lado, y tomando como base los objetivos generales de la programación, hemos desarrollado unos objetivos específicos de esta unidad didáctica, que suponen los aspectos principales que los alumnos deben lograr al finalizar dicha unidad.

- Conocer qué son las hadas y sus características principales.
- Reconocer y señalar las diferentes prendas de ropa que utilizamos, así como su uso.

- Identificar los principales instrumentos musicales, tanto en español como en inglés.
- Aprender sobre el carnaval y su significado.

13.3 Contenidos y elementos transversales.

En esta unidad didáctica nos centraremos en trabajar tres contenidos principales, los cuales son la ropa y vestimenta, los instrumentos y las celebraciones culturales, más específicamente, el carnaval. Además, trabajaremos también otros contenidos específicos que mostramos a continuación divididos en *saber*, *saber hacer* y *saber ser*.

Saber	<ul style="list-style-type: none"> - Partes generales del cuerpo. - Número 2: Grafía y cantidad. - Cuadrado. - Canciones populares. - Aproximación a la lengua extranjera. - Ruido-silencio-música
Saber hacer	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía (rutinas de aula) - Motricidad fina: recortar plastilina. - Repetir secuencias de series de 3 objetos. - Serie atendiendo a dos características. - Tablas de doble entrada atendiendo a dos criterios. - Construir modelos de 5 cubos. - Ordenar 4 elementos por tamaño. -Pegar figuras sobre su silueta. - Imita modelos con plastilina: una cara o un monigote. - Realiza preguntas con cómo, cuándo y por qué. - Hace trasvase de sólidos. - Realización y copia de trazos sencillos. - Escucha atenta y activa. - Desplazamiento con distintos movimientos
Saber ser	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y necesidades. Sensaciones y percepciones. - Identificación y respeto de las diferencias. - El juego como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Normas de juego. - Resolución pacífica de conflictos. - Disfrute e interés de la música. - Expresión y comunicación a través del lenguaje plástico. - Uso de gestos y movimientos para expresar y comunicarnos.

13.4 Competencias.

En el apartado cinco de este trabajo hemos explicado las competencias clave que se deben desarrollar en la etapa de Educación Infantil y cómo las trabajaremos en nuestra programación. Estas competencias son elementos transversales que suponen la adquisición de diferentes aspectos a lo largo de todo el curso y la etapa educativa, con lo cual, aunque a continuación solo

mencionemos algunas competencias, también se trabajan muchas otras de manera secundaria.

En concreto, en esta unidad didáctica queremos centrarnos en trabajar la competencia de conciencia y expresiones culturales, la competencia plurilingüe y la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, abarcando así los objetivos planteados y la adquisición de los distintos contenidos.

Además de las competencias clave, en esta unidad didáctica también trabajaremos algunas competencias específicas las cuales señalamos a continuación y que se encuentran separadas por áreas de conocimiento, siguiendo las indicaciones del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

- Área 1. Crecimiento en armonía:

- “Reconocer, manifestar y regular progresivamente sus emociones, expresando necesidades y sentimientos para lograr bienestar emocional y seguridad afectiva.”
- “Establecer relaciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.”

- Área 2. Descubrimiento y Exploración del entorno:

- “Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.”
- “Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.”

- Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad:

- “Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.”

- “Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.”
- “Valorar la diversidad lingüística presente en su entorno, así como otras manifestaciones culturales, para enriquecer sus estrategias comunicativas y su bagaje cultural.”

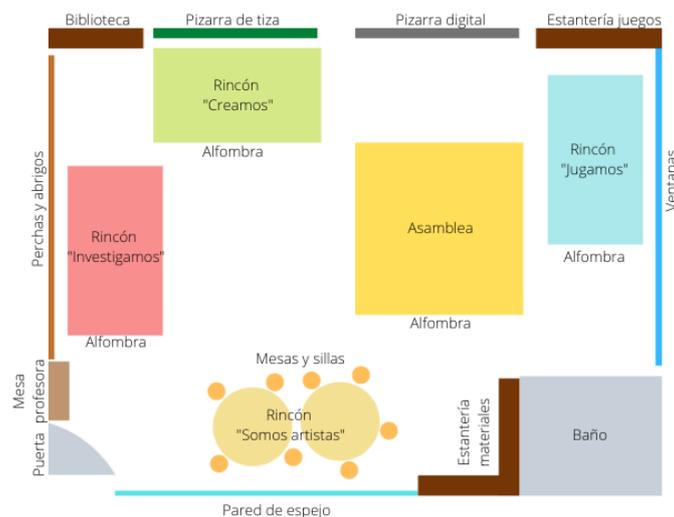
13.5 Metodologías y recursos.

Las metodologías que se emplearan en el desarrollo de esta unidad didáctica son algunas de las mencionadas en el apartado 7 de este trabajo. Por un lado, trabajaremos por proyectos pues, aunque toda la programación anual suponga un proyecto común, cada unida es como un subproyecto que dispone de un reto y un producto final, así como de actividades de motivación, de desarrollo y actividades finales.

Por otro lado, la mayoría de las actividades se realizarán a través del trabajo por rincones, en los que encontramos cuatro tipos distintos explicados en el punto 7. Los alumnos irán rotando por ellos de manera que todos realizarán los cuatro rincones, fomentando así el trabajo autónomo de los niños. En el plano que añadimos a continuación, se observa la distribución del aula junto con la colocación de los rincones.

En cuanto a metodología se refiere, por último, nos centraremos en el trabajo de rutinas y el desarrollo de la autonomía de nuestros alumnos, siendo elementos imprescindibles en el proceso madurativo de los niños de esta edad.

Al margen de la metodología, para esta unidad se necesitarán determinados recursos con el fin de que se pueda llevar a cabo de la mejor manera posible. Los recursos humanos necesarios serán todos los docentes que suelen trabajar con el aula, es decir, el tutor, los profesores especialistas, los auxiliares y los compañeros de nivel, así como las familias y otros miembros de la comunidad educativa. En cuanto a recursos materiales, dependiendo de cada actividad de emplearán unos distintos, pero por lo general, para las actividades de rincones de podrán utilizar los materiales que disponemos en el aula. Por último, en relación con los recursos espaciales, llevaremos a cabo la mayoría de las actividades en el aula de referencia, aunque algunas actividades del proyecto se realizarán en el patio o en espacio comunes del centro.



13.6 Descripción de las actividades de cada sesión.

Para poder organizarnos adecuadamente, empezados mostrando un horario semanal tipo que tendremos en cuenta a la hora de realizar las actividades de esta programación, aunque como observaréis, no siempre se realizan el mismo tipo de actividades todas las semanas, pues depende de lo que se quiera trabajar se modificará de una manera u otra.

13.6.1 Horario tipo.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:50	Asamblea	Asamblea	Psicomot.	Asamblea	Inglés
9:50-10:45	Proyecto	Rincones	Proyecto	Inglés	Asamblea + Juego libre
10:45-11:10	Patio				
11:10-12:05	Inglés	Rincones	Inglés	Rincones	Religión
12:05-13:00	Comida				
13:00-14:50	Siesta				
14:50-15:40	Rincones	Rincones	Rincones	Rincones	Actividad en gran grupo
15:40-16:30	Rincones	Inglés	Rincones	Rincones	Actividad en gran grupo

13.6.2. Programaciones semanales.

Una vez sabemos cuál es la temporalización general del aula, procederemos a exponer tres planificadores semanales correspondientes a las diferentes semanas que engloban esta unidad didáctica. En ellos encontramos los nombres de las actividades que se van a realizar, pero más adelante podemos encontrar unas explicaciones breves sobre el desarrollo de las mismas.

PROGRAMACIÓN SEMANA 1				
Actividades de motivación		Actividades de desarrollo		
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Asamblea	Asamblea	Cuento motor de hadas	Asamblea	Simon says... clothes!
Conocemos al hada	¿Qué sabemos de las hadas?	Rincones 1	What's inside the music box?	Asamblea + juego libre
Let's sing to the fairies	Bailamos a las hadas	Fairy story	Rincones 2	¡Empieza la Cuaresma!
En busca de la corona	¿Cuál es el intruso?	Rincones 1	Rincones 2	La Oca de los instrumentos
En busca de la corona	Clothes memory	Rincones 1	Rincones 2	Cantamos los instrumentos

PROGRAMACIÓN SEMANA 2				
Actividades de desarrollo				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Asamblea	Asamblea	¿Cómo te mueves?	Asamblea	Let's freeze
Rincones 3	Rincones 4	¿Cuántas sílabas tiene?	Clothes memory	Asamblea + juego libre
Instrument memory	Rincones 4	Music show	¿Cuántas sílabas tiene?	Dibujamos el cambio
Rincones 3	Rincones 4	Rincones 5	Rincones 5	Cuentacuentos
Rincones 3	Instruments Oca game	Rincones 5	Rincones 5	Cuentacuentos

PROGRAMACIÓN SEMANA 3				
Actividades de desarrollo		Actividades finales		
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Asamblea	Asamblea	Peloteando vamos jugando	Asamblea	Music show
Rincones 6	Rincones 7	Dibujamos nuestro bosque	Music jar	Mural ser fantástico
Simon says... clothes!	Rincones 7	Becoming fairies	Nos visita el hada	Aprendiendo a ser justos
Rincones 6	Rincones 7	¿Qué hemos aprendido?	Construimos la corona	La Gran Fiesta de Carnaval
Rincones 6	Instruments memory	¿Qué ser fantástico eres?	Somos príncipes y princesas	La Gran Fiesta de Carnaval

13.6.3. Actividades desarrolladas.

Asambleas: Las asambleas son una actividad que se realiza cada mañana y en la que se les ofrece un espacio a los alumnos para compartir y conversar. En ellas, se hará un repaso de cómo están los alumnos, se les invitará

a contar algo que quieran compartir, o un repaso de las actividades que vamos realizando. También se utilizarán para saludarnos todos y darnos los buenos días, así como para colocar en el calendario lo que corresponda, en cuanto a fecha y tiempo. Las asambleas ofrecen también un momento para solucionar algún problema que haya surgido en clase o para dar gracias por algo en específico.

Actividades de la semana 1

“Conocemos al hada”: En esta actividad se presenta la temática de esta unidad, es decir, se les cuenta a los alumnos que ahora trabajaremos con las hadas. Para ello, la profesora empezará haciendo un teatro con los alumnos en los que todos deben participar. Tras recorrer parte del bosque y cuestionarse sobre qué ser fantástico se encontrarán ahora, de repente vendrá un hada a clase (un profesor disfrazado). Se presentará, hablará un rato con los alumnos y les contará el reto, es decir, les pedirá ayuda para buscar la corona que ha desaparecido.

“En busca de la corona”: Nos juntaremos las tres clases de tres años y los alumnos tendrán que realizar un juego de pistas con el objetivo de encontrar la corona perdida. Las pistas les irán llevando a diferentes espacios del colegio en el que encontrarán otra pista que les guiará a otro sitio, y así sucesivamente. Finalmente, la última pista les dirá que no han podido encontrar la corona y los llevará de vuelta al aula, donde estará el hada el cual les pedirá ayuda para seguir buscando la corona a lo largo de toda la unidad. Una vez hayan terminado el juego, nos reuniremos y haremos una reflexión común sobre las cosas que han vivido, lo que les ha gustado más y lo que menos, etc.

“¿Qué sabemos de las hadas?”: Una vez ya hemos introducido el tema, haremos con los alumnos un muro de conocimientos previos, para ver qué cosas saben los alumnos sobre los temas que vamos a trabajar. Para ello, les preguntaremos a los alumnos qué saben de las hadas y del Carnaval y las iremos escribiendo en una cartulina. Hablaremos con ellos sobre las cosas que hayan dicho y sobre aquellas que todavía no saben, invitándoles a investigar y preparándolos para las próximas actividades. Este mural lo guardaremos para revisarlo al final de la unidad y ver qué cosas han cambiado.

“Bailamos a las hadas”: En esta actividad empezaremos contándoles un cuento a los alumnos sobre las hadas y hablaremos sobre él. Después les

enseñaremos una canción y su respectivo baile y lo haremos un par de veces. Este baile lo iremos practicando a lo largo de la unidad, pues al final tendrán que representarlo en la gran fiesta y enseñárselo a sus familias.

Cuento: <https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/hada-los-deseos>

Canción: <https://www.youtube.com/watch?v=HjMmuHKcSfM>

*Letra canción: Iba por el bosque paseando y un hada buena se me presentó,
me dijo que para volver a encontrarnos tenía que cantar esta canción.
Vamos a buscar las hadas, todos juntos,
Vamos a buscar las hadas, todos juntos,
Duende y gnomos y hadas, venid a mí.
Las hadas son mis amigas, los gnomos son muy listos,
los duendes son escurridizos, venid a mí.x2*

“¿Cuál es el intruso?”: Aquí les introduciremos el tema de la ropa y la vestimenta. Empezaremos hablando sobre las distintas prendas de ropa que ellos conocen y si saben cuál es su uso. Luego, jugaremos a encontrar el intruso. Les mostraremos una serie de tres objetos en la que solo uno de ellos será una prenda de ropa y tendrán que reconocerla. Después, jugaremos con series en las que dos de los objetos sí serán prendas de ropa y uno de ellos no y deberán identificar cual no es ropa.

“Rincones 1”: *Antes de comenzar cualquier rincón se dedicará un tiempo en la asamblea a explicar de manera general las diferentes actividades que tienen que realizar en los diferentes rincones, para que después puedan hacerlo autónomamente. Los cuatro equipos irán rotando por los rincones de manera que todas pasen por los cuatro dentro del tiempo destinado para ello que se muestra en los horarios semanales. Esta información es extrapolable a todos los rincones que se realicen a lo largo de esta unidad. *

- Somos artistas. Disfraz de hadas, la varita: Para construir nuestro disfraz de hadas, empezaremos haciendo nuestras varitas mágicas. Para ello utilizaremos un palo de madera que los alumnos pintarán con témperas haciendo puntos y pondremos en un extremo una estrella que habrán coloreado antes los niños de manera libre.
- Creamos. Trazo del 2 con plastilina y garbanzos: Les daremos a los alumnos una plantilla de un dos sobre el que tendrán que colocar churros de plastilina

por encima. Después, pondrán garbanzos sobre la plastilina haciendo la fuerza suficiente para que se queden bien sujetos.

- Investigamos. Series de cuadrados de tres colores: En este rincón deberán crear series con cuadrados de tres colores distintos usando los bloques lógicos.
- Jugamos. Las tiendas, comprar y vender: Los alumnos tendrán que jugar a ser vendedores y compradores. Les ofreceremos elementos de comprar, dinero y ellos deberán jugar libremente.

“Rincones 2”:

- Somos artistas. Coloreamos instrumentos: Les daremos a los alumnos una hoja con varios dibujos de objetos distintos entre los que se encuentran varios instrumentos. Ellos deberán identificar los instrumentos y colorearlos, dejando en blanco aquellos que no lo son.
- Creamos. ¡A tender!: Los alumnos tendrán unas cajas con diferentes trozos de telas y prendas de ropa plastificadas que deberán ir colgando en cuerdas con las pinzas.
- Investigamos. Pegar los gomets correspondientes: Les entregaremos por un lado gomets de dos formas distintas, cuadrados y círculos y, por otro lado, trozos de papel con esas formas. Ellos tendrán que pegar los gomets cuadrados en trozos de papel cuadrado y los gomets circulares en los trozos de papel circular. Después podrán decorarlos con ceras.
- Jugamos. Transportes: Los alumnos podrán jugar con los transportes que tenemos en el aula.

“**La oca de los instrumentos**”: Este juego se basa en el juego original de La Oca y sigue la misma dinámica, pero en vez de haber casillas con diferentes dibujos u objetos, en ella encontraremos distintos instrumentos. Los alumnos por turnos irán tirando un dado y moviendo sus fichas por el tablero. Según la casilla en la que caigan, deberán representar el ruido del instrumento que les haya tocado.

“**Cantamos los instrumentos**”: Después de jugar al juego anterior, cantaremos unas canciones sobre los instrumentos. También, dedicaremos parte de la actividad a seguir ensayando el baile de las hadas.

Canción 1: <https://www.youtube.com/watch?v=u0l8UxkjtP4>

Canción 2: <https://www.youtube.com/watch?v=JXgQmzeJISQ>

“Let’s sing to the fairies”: To introduce this new unit, we will start talking about the fairies and what things do the kids know about them. Then, we will sing the fairy song and dance it.

Canción: <https://www.youtube.com/watch?v=R4zIFFQ-o6E>

“Clothes memory”: In this activity, we will learn about the names of the clothes and their use. First, we will listen to a song about clothes and sing it. After that, we will play the Clothes Memory. In this game, the students will have to pick two cards that are upside down and try to make pairs. (*Anexo 13_10_A*)

Canción: https://www.youtube.com/watch?v=-jBfb33_KHU

“Fairy story”: As we do almost every day in English class, we will start the day signing the morning songs. One of them is used to say good morning to our mates, the other talks about the weather and the last one, about the days of the week. After that, we will tell a fairy story to the students and talk about it.

Canción “Good morning”: <https://www.youtube.com/watch?v=1Ziku4FLka4>

Canción “Days of the week”: <https://www.youtube.com/watch?v=36n93jvjkDs>

Canción “Whats the weather?”: <https://www.youtube.com/watch?v=rD6FRDd9Hew>

Fairy story: <https://freestoriesforkids.com/children/stories-and-tales/adalina-fairy-without-wings>

“What’s inside the music box?”: It’s time to learn the name of the instruments, so we will bring to class a music box. Inside it there will be a lot of different instruments. To start with, we will ask the student to guess what’s inside the box, and bit by bit, we will be taking out the instruments, explaining their names and uses. Once we have known the name of all the instruments, we will give one to each kid and all together play music.

“Simon says... clothes!”: We will start the class singing the morning song. Then, we will plan the “Simon says” game. In this game, the teacher will be saying “Simon says... touch the t-shirt” and all the students must touch their t-shirt.

“Cuento motor de las hadas”: Para introducir en las sesiones de psicomotricidad la unidad de las hadas, realizaremos con los alumnos un cuento motor que seguirá la misma ambientación que la unidad. Al inicio, se encontrarán con el hada que ya conocieron el primer día y les contará que sigue en busca de la corona perdida. Juntos, deberán recorrer un camino por el bosque para intentar encontrar dicha corona. Durante el camino se encontrarán con muchos obstáculos y pruebas que tendrán que superar para poder continuar.

“¡Empieza la Cuaresma!”: En esta actividad hablaremos sobre el Carnaval y les explicaremos a los alumnos que es una fiesta para celebrar. Les preguntaremos qué cosas tienen ellos por las que dar gracias y celebrar una fiesta. Después, haremos unos banderines de fiesta en los que cada alumno podrá dibujar eso que les gusta celebrar, y así entre todos convertiremos la clase en una fiesta.

Actividades de la semana 2

“Rincones 3”:

- Somos artistas. Nos dibujamos desde un cuadrado: Los alumnos tendrán que dibujar su cuerpo, pero para ello deberán empezar haciendo la silueta de un cuadrado en el centro ayudándose de un bloque lógico lo que será el tronco de su cuerpo. Después, dibujarán el resto de las partes y lo colorearán. ([Anexo 13_10 B](#))
- Creamos. Pegando la ropa de los niños: En este rincón los alumnos tendrán, por un lado, un dibujo de un niño o una niña, y por otro, diferentes prendas de ropa con imán. Deberán ir colocando la ropa en el sitio correspondiente, por ejemplo, el gorro en la cabeza y las botas en los pies.
- Investigamos. Ordenando instrumentos: Los niños tendrán distintas fotos de instrumentos o dibujos y deberán escoger cuatro de ellas. Luego, tendrán que colocarlas según su tamaño siguiendo un orden de mayor a menor o al revés. Podrán hacer esto con distintas fotos varias veces.
- Jugamos. Cocinitas: Les ofreceremos jugar a las cocinitas con juguetes de comida y manteles y cubiertos.

“Rincones 4”:

- Somos artistas. Creando con pegatinas: En un folio y usando gomets con forma de cuadrado, los alumnos crearán un cuadro que después podrán terminar de adornar coloreando con ceras.
- Creamos. ¿Dónde va esta ropa?: Usando una tabla de doble entrada, tendrán que ir colocando diferentes prendas en ropa en su sitio correspondiente, siguiendo las indicaciones de si la ropa es para el frío o para el calor, y si es un elemento grande o pequeño.
- Investigamos. Agrupamos instrumentos: Con varios instrumentos plastificados, los alumnos deberán ir agrupándolos de dos en dos y

colocarlos sobre trozos de tela, de manera que en cada tela haya dos instrumentos.

- Jugamos. Muñecos: Los alumnos jugarán con los muñecos y su ropa, pudiendo cambiarles y vestirles según quieran.

“¿Cuántas sílabas tiene... ropa?”: Para trabajar la conciencia silábica, iremos diciendo nombres de prendas de ropa. Los alumnos, junto con la profesora, darán tantas palmadas como sílabas tenga dicha palabra para saber cuántas tiene. Después, colocarán en un folio los bloques lógicos correspondientes a las sílabas, es decir, si tiene tres sílabas colocarán tres bloques lógicos. Trabajaremos también, la identificación de cada sílaba señalando qué sílaba hay en el primer bloque lógico, cuál en el del medio y cuál en el último.

“Rincones 5”:

- Somos artistas. Disfraz de hadas, las alas: Para continuar con nuestro disfraz de hadas, realizaremos unas alas. Para ello, les daremos a los alumnos unas cartulinas con forma de alas en las que pegarán algodón de colores claros. Después, les colocaremos unas cuerdas para que puedan colgárselas.
- Creamos. Trazo del 2 con arena y en espejo: Primero, los niños practicarán el trazo del 2 en la arena unas cuantas veces. Después, con rotuladores tendrán que dibujar en el espejo el trazo del 2 bastantes veces para practicar.
- Investigamos. Agrupamos la ropa: Al igual que en el rincón 4 de agrupar instrumentos, los alumnos tendrán que formar grupos de 2 prendas de ropa y colocarlas sobre distintos trozos de tela.
- Jugamos. Puzles: Los alumnos jugarán a hacer puzles a poder ser con piezas que tengan forma de instrumentos y prendas de ropa.

“¿Cuántas sílabas tiene... instrumentos?”: Esta actividad es similar a la realizada el día anterior, pero en vez de contar las sílabas de palabras que representen instrumentos, lo haremos con prendas de ropa. Queremos realizar la misma actividad para que vayan practicando y cogiendo soltura en la identificación de sílabas.

“Cuentacuentos”: Para esta actividad, los alumnos de bachillerato del colegio vendrán a nuestras clases a ayudarnos. Repartiremos a los alumnos de manera que cada uno esté con un alumno mayor, más o menos. En este tiempo

podrán conversar con ellos, jugar y tener un rato para conocer a los alumnos mayores del colegio. Después, les contarán un cuento a los niños de tres años. Una vez hayamos terminado la actividad y los alumnos de bachillerato se hayan ido, nos reuniremos en asamblea para hacer una reflexión sobre la actividad, comentando las cosas que les hayan gustado, las que no y las que han aprendido.

“Instruments Memory”: To start with, we will listen to a song about the instruments a few times and sing it. Then, we will play the memory game with instruments cards. This is the same game as the Clothes memory, but instead using clothes, we will play now with instruments. [\(Anexo 13 10 C\)](#)

Canción: https://www.youtube.com/watch?v=KVdDJWZ7Z_I

“The instruments Oca game”: In this class we will plan a variant of the Oca traditional game. Is the same one as we plan in week one in Spanish, but this time the names of the instruments will be in English. The students will have already play it in Spanish, so it will be easy for them to understand the rules. [\(Anexo 13 10 D\)](#)

“Music show”: Once we know the name of the instruments and their uses, we will make a music show. Each student will have a work assigned, ones can play some instruments, other can make music with their bodies and others can dance. We will be practising this show during the hole unit so at the end of it, they can play the music show to their families.

“Clothes memory”: We will start this class singing all the morning song we know. After that, we will play the Clothes Memory and listen to the song about clothes.

“Let’s freeze”: Like almost every day, we will start singing the morning songs. Then, we will play the freeze game. In it, the teacher will be playing with the drums some rhythms and the students have to move at the same time. When the teacher stops the music, they must freeze their bodies.

“¿Cómo te mueves?”: Es muy importante que todos los alumnos sepan desplazarse de distintas maneras, al igual que las hadas, que saben ir andando, corriendo, saltando, ¡e incluso volando! Para ello, la profesora irá tocando música con un tambor, o maracas, o distintos instrumentos y lo hará a diferentes ritmos. Los alumnos, deberán moverse con el espacio siguiendo el ritmo de la música, más lento, más rápido... y además de eso, deberán hacerlo de diferentes

maneras, como los perros, como los elefantes, como los canguros... y muchos otros animales más.

“Dibujamos el cambio”: Empezaremos la sesión explicando a los alumnos que la Cuaresma es un tiempo para querer ser mejores y cambiar. Les preguntaremos qué cosas hay por la que quieran pedir perdón y qué cosas creen que podrían hacer para ser mejores amigos o hijos, como decir cosas bonitas a los demás, dar abrazos, hacer caso a papá y a mamá, etc. Después les pediremos que pinten en un papel eso que quieren cambiar para ser mejores.

Actividades de la semana 3

“Rincones 6”:

- Somos artistas. Somos de plastilina: A base de churros de plastilina, los alumnos tendrán que formar sus cuerpos y el de sus amigos, creando un cuadro con este material.
- Creamos. Formamos cuadrados: En un folio, colocarán un bloque lógico con forma de cuadrado y con un rotulador irán repasando el borde. Esto lo harán varias veces, de manera que queden varios cuadrados de colores. [\(Anexo 13 10 E\)](#)
- Investigamos. Cosiendo ropa: Les daremos a los niños varios dibujos de ropa plastificados, pero algunos de ellos tendrán un agujero y otros dos. Los alumnos deberán enhebrar dentro de una cuerda solo la ropa que tenga dos agujeros.
- Jugamos. Peluches: En este rincón los educandos podrán jugar con los peluches.

“Rincones 7”:

- Somos artistas. Disfraz de hadas, el antifaz de Carnaval: Para completar nuestro disfraz, nos haremos un antifaz de Carnaval. Les daremos a los alumnos unas plantillas de antifaz que podrán colorear con témpera. Después, deberán picar con un punzón por los bordes. Por último, le pegaremos un palo a un lado y papel transparente de colores en la zona de los ojos.
- Creamos. Picamos cuadrados: En este rincón, lo primero que tienen que hacer es construir cuadrado con plastilina. Después, les daremos una hoja en la que estarán dibujados varios objetos, algunos de ellos con forma de

cuadrado y otro no. Los niños deberán picar con el punzón solo aquellos que tienen forma de cuadrado.

- **Investigamos. Series de ropa:** Con los dibujos y las fotos de las prendas de ropa, deberán realizar series, pero solo lo harán cogiendo dos prendas, por ejemplo, pantalón-camiseta-pantalón-camiseta, y así sucesivamente.
- **Jugamos. Construcciones:** Los alumnos podrán jugar con las construcciones y crear torres, algunas altas y otras bajas.

“Dibujamos nuestro bosque”: A modo de repaso de todo lo que llevamos trabajo durante el curso y los seres fantásticos que hemos ido conociendo, realizaremos un mural común de un bosque. En un papel continuo grande, los alumnos pintarán con temperas un bosque y en él dibujarán a todos los seres que hemos encontrado hasta el momento, incluido las hadas.

“¿Qué hemos aprendido?”: Para esta actividad, recuperaremos el mural de conocimientos previos que realizamos los primeros días de esta unidad. Hablaremos sobre las cosas que habíamos puesto en ese momento y si algunas de ellas han cambiado o se han mantenido igual. Conversaremos sobre qué cosas han aprendido y las escribiremos en el mural para que quede plasmado cómo han cambiado nuestros pensamientos y conocimientos a lo largo de la unidad.

“¿Qué ser fantástico eres?”: Como ya hemos conocido a muchos seres fantásticos, jugaremos al juego de la mímica con estos personajes. Por turnos, los alumnos irán cogiendo de una bolsa o caja el dibujo de un personaje, y sin que el resto de sus compañeros lo vean, deberá representarlo con mímica. Los demás tendrán que adivinar qué ser fantástico está imitando.

“Nos visita el hada”: El final se va a cercando y con él llega la visita del hada. Un profesor vestido de hada volverá a nuestra clase y hablará con nuestros alumnos sobre todas las cosas que han aprendido a lo largo de la unidad. Después de conversar un rato, les explicará que la corona perdida no ha aparecido, pero que no deben preocuparse, porque se les ha ocurrido una idea mucho mejor. Han pensado que solo una persona pudiese tener la corona era un poco injusto, así que ha decidido que ¡todos podemos tener una corona!

“Construimos la corona”: Después de la visita del hada, tenemos una nueva misión, construimos nuestras coronas para estar listos para la fiesta. Así que eso haremos. Les repartiremos a los alumnos una cartulina con forma de

corona y ellos deberán decorarlo como quieran, usando témperas, rotuladores, pegatinas, o lo que quieran.

“Somos príncipes y princesas”: Les dejaremos un tiempo de juego libre para que disfruten de las coronas que se han construido y después, practicaremos el baile y la canción de las hadas.

“Mural ser fantástico”: Como hacemos al final de cada unidad, es momento de completar nuestro mural del ser fantástico. Recordaremos con los alumnos qué personajes hemos conocido hasta el momento y qué nos ha dado cada uno. Después, añadiremos las cualidades que el hada nos ha regalado: las alas y la capacidad de ser justos con los demás. Ahora estamos un poco más cerca de completar nuestro personaje. [\(Anexo 13 10 F\)](#)

“La gran fiesta de Carnaval”: Esta es la última actividad de la unidad y como tal, queremos invitar a las familias a disfrutar del proyecto de sus hijos. Dedicaremos la tarde a celebrar La Gran Fiesta de Carnaval. En ella, las familias y los alumnos podrán hacer varias cosas. Por un lado, las familias podrán observar todos los trabajos de sus hijos que estarán expuestos por el aula para que vean todo lo que han trabajado. Por otro, los alumnos les representarán a sus familiares y al resto de profesores, el baile y la canción de las hadas que han practicado a lo largo de la unidad y también el show con instrumentos que han ensayado en las clases de inglés. Esta fiesta también será un espacio de compartir y conocerse los unos a los otros e involucrar a toda la comunidad educativa en el aprendizaje de los niños.

“Simon says... clothes!”: First, we will start listening and singing the morning songs. After that, we will plan the game “Simon says” with different clothes.

“Instruments memory”: In this class we will play with the music jar. This jar contains all the different music that we have learns along the year. The students, by turns, will take one of it and all together will sing the song. After that, we will play the instruments memory.

“Becoming fairies”: As the end of the unit is near, we will talk about all the thing we have learn about the fairies. Then, we will ask the student to draw themselves as a fairy, with the colours and the techniques that they prefer.

“Music jar”: We will start the class singing the morning song and later, we will play with the music jar, choosing different song and listening to them.

“Music show”: It is the last day, and that afternoon will take place the final party, so we will be practising the music show with the different instruments in order to represent it to their families.

“Peloteando vamos jugando”: Esta última sesión de la unidad la dedicaremos a practicar el juego con pelota. Para ello, iremos ofreciendo a los alumnos distintas situaciones en las que deberán utilizar las pelotas de diferentes maneras, algunas veces tirando al techo, otras rodándola por el suelo, dando botes, etc. Después, dejaremos un tiempo de juego libre con la pelota para los alumnos.

“Aprendiendo a ser justos”: En esta actividad queremos que aprenden a ser tan justos como lo son las hadas. Ya hemos aprendido que las hadas han decidido, que en vez de darle la corona solo a una persona, es mejor que todos tengamos una corona y podamos disfrutar de ella. Para trabajar esto, les repartiremos solo a algunos alumnos unas galletas y les diremos que pueden hacer lo que quieran con ellas, pueden comérsela, compartirla o dársela a un amigo. Después, reflexionaremos sobre cómo han actuado, si han decidido compartir o no, si al resto les ha gustado y cuál hubiese sido la opción más justa, qué hubiesen hecho las hadas.

13.7 Evaluación.

Para evaluar las actividades y el trabajo que los alumnos realicen en esta unidad didáctica, utilizaremos varias técnicas y herramientas distintas según se adapten a lo que queremos evaluar. Pero como elemento principal, evaluaremos a través de la observación, estando constantemente atentos a lo que los alumnos hacen, cómo se desenvuelven en determinadas situaciones y cómo evolucionan a lo largo de la unidad.

Checklist de rincones: Esta es una checklist muy sencilla que se utiliza a lo largo de todo el curso, con el fin de evaluar el trabajo de los alumnos en el trabajo por rincones. Lo realizará la tutora al finalizar el día o bien cuando se haya completado una rotación entera de rincones.

RINCONES “El alumno...”	Iniciado	En proceso	Adquirido
...ha comprendido la tarea a realizar en cada rincón.			
...consigue realizar la tarea correspondiente.			
...saca y guarda el material con cuidado.			
... respeta el turno de sus iguales tratándolos con respeto.			

... rota adecuadamente de rincón.			
-----------------------------------	--	--	--

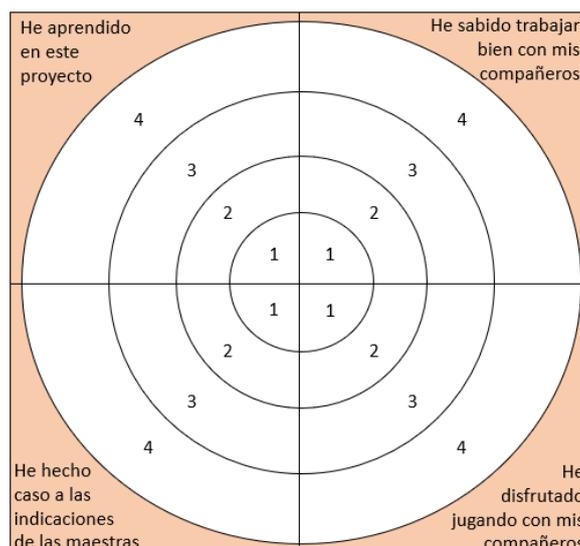
Checklist de asambleas: Al igual que en los rincones, la profesora tendrá una checklist para evaluar la participación y el trabajo de los alumnos en las asambleas. Esto se completará al finalizar cada semana por la profesora.

ASAMBLEAS “El alumno...”	Iniciado	En proceso	Adquirido
...espera pacientemente su turno para hablar.			
...no interrumpe y respeta a los compañeros.			
...participa en las conversaciones y reflexiones.			
...mantiene la atención en la conversación.			
...se sienta adecuadamente en la alfombra.			

Rúbrica general: Esta herramienta se utiliza para evaluar el trabajo de los alumnos a lo largo de toda la unidad y se realizará al final de esta. En ella, la profesora evaluará distintos aspectos del trabajo de los alumnos con objetivos específicos de la unidad.

Rúbrica final	Iniciado	En proceso	Adquirido
Conocer y explicar qué son las hadas.			
Identificar las prendas de ropa básicas y su uso.			
Identificar los instrumentos y su sonido.			
Conocer el significado del Carnaval.			
Realizar el trazo del cuadrado con guía.			
Diferenciar el cuadrado del círculo.			
Realizar series de tres elementos.			
Agrupar elementos en grupos de dos.			
Realizar el trazo del 2 con guía.			
Diferenciar cantidades de uno y dos.			
Ordenar hasta cuatro elementos por tamaño.			
Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.			
Participar en actividades de música y baile.			
Seguir las rutinas del aula (colgar mochila y abrigo, ir al baño, cambiar de rincón...)			
Tratar con respeto a sus compañeros y ayudarles.			
Hacer caso a las indicaciones de los profesores.			

Diana de autoevaluación: Una de las técnicas más importantes de evaluación es la autoevaluación que los alumnos realizan de ellos mismo. Para llevarla a cabo, lo realizarán de distintas maneras. Por un lado, nos basaremos en las reflexiones y comentarios que los niños realizan al final una actividad, cuando en asamblea, les pedimos que expliquen cómo han trabajado. Por otro lado, al final de la unidad, les daremos una diana que deberán completar.



Además de las técnicas mencionadas, la profesora también tendrá en cuenta el portafolio final que se realizará con todas las actividades que han realizado los alumnos. Este portafolio se lo podrán llevar las familias una vez terminada la unidad para observar qué cosas han trabajado sus hijos. Por último, otro aspecto que tendremos en cuenta será la opinión que tienen los alumnos entre ellos, pues a través de reflexiones comunes y comentarios, preguntaremos a los alumnos cómo trabajan con sus compañeros.

13.8 Atención a la diversidad.

Es muy importante que a la hora de realizar una actividad y de evaluarla tengamos en cuenta las necesidades de todos nuestros alumnos, pues hay algunos que necesitan apoyos para poder llevarlas a cabo. En las asambleas y en momentos que requieran mucha atención y capacidad de espera, estaremos especialmente atentos a los alumnos que tienen más dificultad en realizar esto y a través de preguntar y hacerles participar, intentaremos que permanezcan activos y atentos a la conversación principal.

En cuanto a las actividades que se realizan en los rincones o que requieren habilidades específicas, ofreceremos a los alumnos que lo necesiten la opción de simplificar la tarea o bien realizarla con nuestra ayuda. Algunos simplemente necesitarán que alguien les guíe y les vaya recordando las pautas, y otros precisarán de apoyos más concretos como unas guías en el papel o realizar la actividad en parejas. Todo esto se hará teniendo en cuenta el tipo de actividad y las necesidades de cada alumno, de manera que cada tarea les suponga un reto, pero consigan encontrando siempre el éxito en la realización.

En relación con el alumno con TEA, tendremos que ofrecerle un apoyo más constante y directo. Por un lado, permitiremos que en determinados momentos no realice la actividad con el gran grupo, reconociendo su dificultad por mantener la atención durante largos periodos de tiempo. Por otro lado, en las actividades por rincones, intentaremos trabajar junto a él y guiarle en su trabajo. Sabemos que de manera individual trabaja bien, así que poco a poco iremos reduciendo ese apoyo para intentar que realice las actividades junto con sus compañeros sin depender tanto de la maestra. También, le transmitiremos la información a través de pictogramas y, por ejemplo, a la hora de compartir en la asamblea haremos uso de fotografía que la familia nos facilite para que tenga una base en la apoyarse a la hora de comunicar.

Estos son solo algunos ejemplos de las cosas que hay que tener en cuenta en la clase y cómo ofrecer apoyos a determinados alumnos, pero existen muchas otras maneras y recursos que podemos ofrecer a los alumnos para ayudarles en su proceso de aprendizaje.

13.9 Conclusiones.

Con el desarrollo de esta unidad didáctica, se pretenden trabajar determinados objetivos y contenidos introducidos en un proyecto mayor, de manera que les resulte más sencillo para los alumnos y, sobre todo, más interesante y motivante.

Al final de la unidad, los alumnos habrán recorrido un gran camino en el que, además de conocer a un nuevo ser fantástico, habrán tenido la oportunidad de aprender, trabajar y jugar junto con sus compañeros superando retos. Esto les permitirá dar un paso más en su proceso de aprendizaje y estar más cerca de superar el reto final que la programación les ha planteado, pero para eso, todavía deben continuar con las siguientes unidades didácticas y seguir conociendo nuevos personajes.

13.10 Recursos elaborados.



Anexo A: Clothes memory



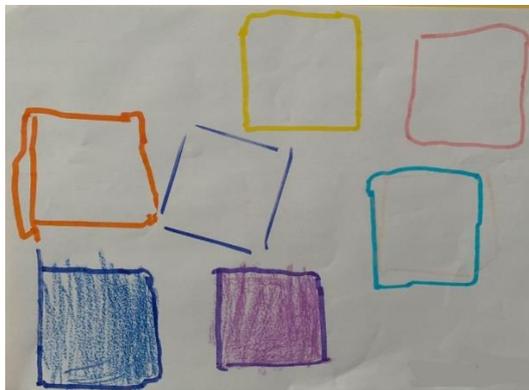
Anexo B: Rincón "nos dibujamos desde un cuadrado"



Anexo C: Instruments Memory



Anexo D: The instruments Oca Game



Anexo E: Rincón "formamos cuadrados"



Anexo F: Mural ser fantástico (con los elementos adquiridos hasta la UD 10)



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA PRIMERO DE EDUCACIÓN INFANTIL 3 AÑOS

“ADENTRÁNDONOS EN EL MUNDO DE LA FANTASÍA”

Modalidad de TFG

Programación didáctica anual

Autora: Belén Ruiz Santos

Directora: Manuela Bonilla Carmona

Fecha de presentación: 4 de abril de 2022