



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Educación Primaria y Educación
Infantil

2022/2023

Autora: Irene Gutiérrez Robledo
Director: Guillermo Sven Reher Díez
Fecha: 31/05/2023

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA SOBRE LAS CIENCIAS SOCIALES MEDIANTE UN APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Segundo ciclo de Educación Infantil
(5 años)

Autora: Irene Gutiérrez Robledo

Director: Guillermo Sven Reher Díez

Fecha: 31/05/2023

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	5
2.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE PROGRAMACIÓN	6
3.	CONTEXTUALIZACIÓN	8
I.	Descripción del entorno	8
II.	Descripción del centro	9
III.	Descripción del grupo-clase.....	12
4.	OBJETIVOS	14
I.	Objetivos generales de etapa	14
II.	Objetivos didácticos de la programación	15
5.	COMPETENCIAS	17
I.	Competencias clave	17
II.	Competencias específicas.....	21
6.	CONTENIDOS	22
7.	METODOLOGÍA	46
I.	Metodologías específicas	46
II.	Recursos personales, ambientales y materiales	48
III.	Papel de las TIC en el proceso de E-A.....	49
8.	EVALUACIÓN.....	50
I.	Evaluación del proceso de aprendizaje	51
II.	Evaluación del proceso de enseñanza.....	55
III.	Evaluación de situaciones especiales	56
9.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	56
I.	Medidas generales.....	57
II.	Medidas ordinarias	58
III.	Medidas extraordinarias.....	59
10.	CONTRIBUCIÓN DE LA PORGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	60
I.	Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa.....	60
II.	Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y la	60
III.	Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la.....	61
competencia Digital	61	
11.	CONCLUSIONES.....	62
12.	BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	63
13.	ANEXOS	65

I.	Unidad Didáctica 3: Huella tras huella.	65
1.	Contextualización de la programación dentro de la UD.	65
2.	Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación.	66
3.	Contenidos y elementos transversales.	67
4.	Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos.	70
5.	Metodología y recursos.	71
6.	Descripción de las actividades en cada sesión.	73
7.	Evaluación, concretando los criterios de evaluación, estándares y su relación con los objetivos y competencias. Criterios de calificación.	81
8.	Atención a la diversidad.	86
9.	Conclusión.	87
10.	Bibliografía.	87
11.	Recursos elaborados.	88

1. INTRODUCCIÓN

La finalidad de este Trabajo de Fin de Grado es desarrollar una programación anual dirigida a alumnos de último curso del segundo ciclo de Educación Infantil, es decir, para alumnos de cinco años.

Esta programación se centra en los contenidos relacionados con el tema de 'La Prehistoria y los dinosaurios' procedentes del Área II del currículo dedicado al descubrimiento y exploración del entorno. Para un desarrollo educativo más íntegro y significativo de los alumnos, esta programación se desarrollará de la mano con los elementos transversales de las áreas de psicomotricidad, lógico-matemática, del lenguaje y expresión plástica y visuales, y de la lectoescritura. De esta manera, no solo podrán trabajar en el aula los contenidos de 'La Prehistoria y de los dinosaurios', sino que podrán experimentar a través de ejercicios físicos y artísticos la cultura de esta etapa junto con sus costumbres.

El hilo conductor de esta programación con el que pretendemos trabajar el tema de La Prehistoria y de los dinosaurios es "La nave espacial de Sherlock Holmes". A través de este hilo conductor, los alumnos tendrán al principio de cada proyecto una "misión" que les dará este personaje y al terminarlo, obtendrán una insignia que indicará la superación de la misión encomendada y, por tanto, su crecimiento como buenos detectives. He optado por utilizar una nave espacial para que, a la hora de introducir el tema de la prehistoria y de los dinosaurios, puedan percibir que esta etapa de la historia ocurrió en un pasado muy lejano. De esta manera, los niños la conocerán a través de una metodología, diseño y técnica de aprendizaje diseñados para fomentar esa creatividad e imaginación propia de los alumnos de 5 años.

Esta PD estará formada por un proyecto general, formado por quince Unidades Didácticas. Todos ellos seguirán este eje transversal, el cual alimentará directamente la curiosidad de los alumnos y su motivación para explorar el entorno. De todas las unidades didácticas, se desarrollará la unidad número 3, llamada 'Huella tras huella'.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE PROGRAMACIÓN

Esta programación se basará en la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre, por la cual se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Además de corregir los aspectos más controvertidos de la reforma anterior, uno de los objetivos de esta nueva ley es establecer un nuevo orden legal el cual aumente las oportunidades educativas y formativas de toda la población. Por otra parte, la LOMLOE aspira a mejorar los resultados educativos del alumnado y ofrecer una educación de calidad que satisfaga la demanda de la sociedad española. En base a estos objetivos, y teniendo en cuenta aspectos de la LOE, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, sienta las bases reguladoras de nuestro sistema educativo en los siguientes tres principios fundamentales: (educagob, 2020)

- “La exigencia de proporcionar una educación de calidad a todos los ciudadanos de ambos sexos, en todos los niveles del sistema educativo.
- La necesidad de que todos los componentes de la comunidad educativa colaboren para conseguir ese objetivo tan ambicioso.
- Un compromiso decidido con los objetivos educativos planteados en aquel momento por la Unión Europea, orientados principalmente a mejorar la calidad y la eficacia de los sistemas de educación y de formación.”

La Educación Infantil es una etapa educativa de carácter voluntario que atiende a los niños y niñas desde su nacimiento hasta los 6 años de edad. Esta etapa se separa

en dos ciclos: el primero comprende las edades de 0-3 años, y el segundo de 3-6 años. Según el artículo 4 del Real Decreto 95/2022, la finalidad de esta etapa es “contribuir al desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones: física, emocional, sexual, afectiva, social, cognitiva y artística, potenciando la autonomía personal y la creación progresiva de una imagen positiva y equilibrada de sí mismos, así como a la educación en valores cívicos para la convivencia.” (BOE, 2022).

Por otra parte, siguiendo los principios generales del Real Decreto 95/2022, la Educación Infantil busca garantizar los principios de equidad e inclusión, detectando así cualquier situación de necesidades específicas de apoyo educativo que pueda necesitar algún alumno. Es por esto mismo por lo que todas las medidas de nuestra programación, tanto organizativas, como metodológicas y curriculares, seguirán los principios del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje). Debido a la existencia en el contexto de aula de esta programación de dos alumnos con necesidades educativas de apoyo educativo (ACNEAE), las intervenciones se desarrollarán atendiendo a la diversidad del alumnado y con un carácter individualizado, para lograr la equidad e inclusión de estos alumnos. Además, tomando como referencia el artículo 15 del Decreto 36/2022, de 8 de junio, el equipo docente deberá encargarse de identificar al alumnado que pueda tener alguna incidencia en su evolución escolar y detectar sus necesidades educativas especiales. De esta manera, el centro podrá adoptar medidas de apoyo educativo, organizativas y curriculares adaptadas al alumnado para así, tratarlas de manera precoz y evitar un impedimento de su desarrollo personal y académico.

Esta programación integra de forma transversal varios contenidos del área de psicomotricidad, lógico-matemático y del área de lenguaje y expresión plástica y

visual. De esta forma, se favorecerá el desarrollo de la educación en valores, el pensamiento crítico, la curiosidad e imaginación, la creatividad y la introducción de hábitos saludables para el cuidado del propio cuerpo.

Nos fundamentamos, a su vez, en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo del Gobierno, para organizar los contenidos y aprendizajes que esta PD va a abordar en el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil. Estos contenidos establecidos por la Comunidad de Madrid se organizan en tres áreas, las cuales tratan diferentes ámbitos del desarrollo infantil (Crecimiento en Armonía, Descubrimiento y Exploración del Entorno, y Comunicación y Representación de la Realidad). Estas áreas deben trabajarse de manera conjunta, promoviendo situaciones de aprendizaje globales, significativas y estimulantes que permitan conectar todos los elementos que las conforman (BOE, 2022). La evaluación de estos contenidos está estrechamente relacionada con el nivel de desarrollo de las competencias clave y específicas, lo cual se medirá tomando como referencia los criterios de evaluación establecidos para cada ciclo en cada una de las áreas.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

I. Descripción del entorno

Santa Mónica es un colegio concertado bilingüe situado en el barrio de Trafalgar, en el centro de Madrid. Esta zona tiene un nivel socioeconómico medio-alto, por lo que las personas que opten por educar a sus hijos en nuestro colegio tendrán estudios superiores y poseerán grandes criterios y expectativas en la instrucción de sus hijos. A pesar de esto, el colegio Santa Mónica, que pertenece a la orden religiosa de Los Jesuitas, es consciente de la posibilidad de tener familias que no disponen de los recursos económicos suficientes. Por tanto, este colegio ofrece un plan de becas

educativas que favorece la diversidad y la inclusión de este tipo de alumnos en el centro.

El barrio de Trafalgar está formado por varios parques y plazas que promueven la vida fuera de la escuela, y la localización de sus instalaciones deportivas y sitios de ocio tanto para adultos como para jóvenes enriquece en gran medida el bienestar cultural y social de la zona. Además, al tener varios colegios públicos y concertados alrededor, el ambiente de esta zona invita a las familias a sentirse en un barrio tranquilo y familiar.

II. Descripción del centro

El centro Santa Mónica es concertado, bilingüe y pertenece a la orden religiosa de Los Jesuitas. Las etapas educativas que abarca son desde primer ciclo de Educación Infantil hasta Bachillerato, siendo privado en esta última etapa.

Al pertenecer a la orden religiosa de Los Jesuitas, los principios pedagógicos de este centro se basan en la visión Ignaciana cuyo objetivo es generar en las personas una motivación con raíces en la interiorización y en la experiencia que lleve a transformar el mundo. Esta visión se llama en la educación Pedagogía Ignaciana. Esta orden apuesta por una educación en valores, representada por la libertad de expresión, la variedad metodológica, el compromiso y la responsabilidad en el trabajo escolar (Jesuitas, 2017). Además, los centros pertenecientes a esta orden religiosa aspiran a ser centros con calidad educativa, con innovaciones pedagógicas constantes a través de la pedagogía ignaciana y a poseer una metodología activa con atención a la diversidad.

El colegio Santa Mónica forma parte del Proyecto Bilingüe de la Comunidad de Madrid, el cual está inculcado en todas las etapas del centro. Sin embargo, en el

segundo ciclo de Educación Infantil se realiza una anticipación lingüística, en donde los alumnos de tercero reciben 6 horas semanales de inglés a través de un auxiliar de conversación nativo. Este proyecto de anticipación lingüística se ha introducido en Infantil con el objetivo de proporcionar un primero contacto de la lengua extranjera inglés de una forma amena, divertida y significativa. Es así por lo que la metodología en las clases de inglés está basada en un aprendizaje significativo, utilizando el juego, el baile y la música para introducir al niño a esta segunda lengua.

Otros proyectos educativos que forman parte del colegio Santa Mónica son el proyecto Atelier, el proyecto TIC-TAC-TEP y el proyecto "Programa Artes". El primero es una metodología activa en la que los niños son los principales constructores de su aprendizaje y cuyo objetivo principal es el aprendizaje del niño a través de la experiencia y el descubrimiento tanto de sí mismo como de su entorno. Esta metodología hace que los niños más pequeños puedan, además de lo recalado anteriormente, despertar su creatividad y su imaginación, y desarrollar otras capacidades cognitivas como la concentración y la atención.

El segundo proyecto llamado TIC-TAC-TEP se aplica en todas las etapas de este centro menos en Bachiller, en la cual se empezará a introducir en el año 2024. Este proyecto da un paso más allá en el aprendizaje de la tecnología que el modelo TIC, desarrollado en los últimos años en las aulas de la gran mayoría de colegios, nos enseña. El resultado de añadir las TIC al proyecto educativo son las TAC, las cuales buscan un uso didáctico no cubierto hasta ahora. Estas Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), perciben las tecnologías como una herramienta pedagógica y, por tanto, su aplicación en el aula tiene como resultado una mejora en muchos aspectos relacionados con proceso enseñanza-aprendizaje, tales como el trabajo colaborativo, el uso responsable de las TIC, la creación de contenidos

multimedia...etc. Por último, las últimas siglas TEP completan la finalidad del proyecto haciendo que los alumnos utilicen las TIC para influir, crear y transformar su entorno con un objetivo de autorrealización personal e incidencia social.

El tercer proyecto llamado “Programa Artes” fomenta las Artes entre la comunidad educativa, estimulando diversas habilidades cognitivas que permiten al alumno comunicarse, como la exploración de la imaginación, la percepción del entorno, la empatía e incluso su desenvolvura en los ámbitos sociales. Este programa va de la mano con los valores que la orden afiliada a este centro sostiene. A través de la educación mediante las artes, los alumnos protagonizan un crecimiento personal, cognitivo y espiritual que les ayuda a encontrar su identidad y adquirir los valores necesarios para sentirse enriquecidos personal y eclesiásticamente.

En cuanto a las infraestructuras del centro, está formado por varias entradas, cada una conectando a una etapa educativa diferente (una entrada para infantil, otra para primaria y una última para las últimas dos etapas, la ESO y bachillerato). El centro dispone de dos patios (uno para infantil y primaria, y otro para las demás etapas), dos bibliotecas (una principal y otra para los más pequeños), un aula de informática, un aula de música y otra de plástica, un aula de tecnología, un aula de fisioterapia, una capilla y un salón de actos. El patio de infantil y primaria tiene un parque infantil vallado con dos toboganes, un puente de madera que conecta a un rocódromo y un arenero para los más pequeños. En el ámbito deportivo, el colegio Santa Mónica posee un polideportivo, un patio con dos canchas de baloncesto, un campo de fútbol y una pista de atletismo, y un aula de psicomotricidad para los alumnos de infantil. Además, debido a que este centro es inclusivo, la accesibilidad, las aulas y las demás instalaciones están adaptadas para alumnos con discapacidad motora.

Dentro de la plantilla de profesionales, se encuentran el director, un jefe de estudios para cada etapa, los tutores de cada aula, los docentes de cada asignatura y los especialistas (AL, PT y auxiliar en inglés). En la etapa de infantil el centro Santa Mónica dispone de varios departamentos: un departamento de orientación formado por un maestro en Pedagogía Terapéutica (PT) y otro en Audición y Lenguaje (AL), un orientador y un fisioterapeuta; un departamento de inglés; y un departamento de psicomotricidad. El departamento de inglés está formado por los profesores de inglés y los auxiliares de conversación nativos. Además, la plantilla de este centro está en constante formación, realizándose así regulares claustros para que los profesores puedan mejorar sus técnicas de enseñanza y puedan ampliar su conocimiento.

Las etapas de Infantil y Primaria cuentan con tres líneas por curso, con aproximadamente 18 alumnos en cada una. En las etapas de la ESO y Bachillerato cada curso tiene 3 líneas, pero cada clase tiene aproximadamente 25 alumnos. Todas las aulas del centro excepto las del primer ciclo de Educación Infantil tienen integradas una pizarra digital táctil, un proyector, y tablets para cada alumno. Esta introducción de las TIC en la estructura de la clase permite a los docentes impartir sus clases de una forma mucho más lúdica e innovadora.

III. Descripción del grupo-clase

Esta programación está dirigida a los alumnos de tercero del segundo ciclo de Educación Infantil. Este aula en el que nos vamos a basar está compuesta por 18 alumnos de 5 años.

A continuación, describimos las características generales del grupo. En cuanto a las capacidades motoras, encontramos una alumna que tiene un diagnóstico de retraso madurativo y, por tanto, tiene más dificultades al realizar tareas que requieran

motricidad fina. Para facilitar su integración en tareas de escritura se le proporcionará a esta alumna un agarrador de lápiz, y unas fichas con pautas más sencillas y espacios más grandes. Con respecto a sus habilidades motrices gruesas, aunque la habilidad de mantener el equilibrio la tiene menos desarrollada que sus compañeros, puede realizar todos los juegos y otras acciones con normalidad. Se deberá tener en cuenta en las clases de psicomotricidad y en los juegos que requieran equilibrio las capacidades de esta alumna, adaptando así los ejercicios a sus habilidades. Esta alumna se encuentra la mayor parte de las sesiones en el aula ordinaria, aunque en ocasiones, acude al aula de Pedagogía Terapéutica para trabajar con la especialista de una forma más individualizada.

Por otra parte, hay un alumno con hipoacusia. Sus adaptaciones son muy superficiales ya que tiene un implante coclear y, por tanto, no tiene dificultad para realizar ninguna tarea de clase. Sin embargo, este alumno tiene periódicas visitas con el especialista de AL, ya que, al padecer sordera en sus primeros años, posee algunas dificultades para pronunciar correctamente algunos fonemas.

El horario de esta aula de 5 años consistirá en una jornada partida, empezando las clases de 9:00-12:30 y terminando de 14:30-16:30. Debido que este colegio ofrece servicio de comedor, los alumnos tendrán la opción de quedarse en el colegio al mediodía. Los alumnos tendrán 6 sesiones de inglés a la semana, una sesión de psicomotricidad y una sesión de religión.

El aula de 5 años dispone de mesas plegables para que los alumnos, al terminar de hacer las tareas de clase, puedan retirar las mesas del centro de la clase y realizar otras actividades de psicomotricidad o de rincones con mayor movilidad. Además, tanto los alumnos como los profesores pueden utilizar estas mesas plegables como

mini pizarras, ya que su superficie está hecha de un material apto para dibujar y escribir en ellas. En cuanto a la disposición de la clase, el espacio estará repartido en rincones, zona de asamblea, mini-biblioteca, zona de trabajo con mesas y sillas, y zona de abrigos y mochilas. Partes de la clase, como la mini-biblioteca y algunos rincones tendrán alfombras de gomaespuma con objetivo de facilitar las actividades en el suelo y crear unos espacios atractivos para los alumnos.

4. OBJETIVOS

I. Objetivos generales de etapa

Tomando como referencia el Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero, en el que se describen distintos elementos educativos que integran el currículo de Educación Infantil. Vamos a destacar en este apartado los objetivos generales de esta etapa, los cuales se definen como “logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.” (BOE, 2022)

Exponemos a continuación los objetivos generales de etapa que el alumnado de Educación Infantil debe alcanzar al finalizar:

“La Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños 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. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- d) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.

- e) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.
- f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h) Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- j) Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.” (BOCM, 2022)

II. Objetivos didácticos de la programación

En base a los objetivos generales descritos en el anterior apartado, se ha realizado un desarrollo de otros objetivos específicos de esta programación didáctica para concretar y ampliar los descritos por el Real Decreto 95/2022. Estos objetivos son los siguientes:

Tabla 1: Objetivos específicos relacionados con los elementos curriculares.

Objetivos de la programación	Objetivos de etapa	Competencias clave	Competencia específicas	UD
1. Conocer su propio cuerpo, sus limitaciones y sus posibilidades.	a, d	CPSA, CE	1.1	1-4, 6-9, 11-14
2. Identificar sus emociones y las de los demás, además de ser capaz de comunicarlas.	e, g, f	CCL, CPSA, CC	1.2, 3.3	2, 4, 5, 6,7, 9-15
3. Desarrollar autonomía en la realización de actividades,	d	CPSA, CE	3.1	1-5, 8-15

incrementando su confianza.				
4. Adquirir destrezas lógico-matemáticas a través de materiales manipulativos.	i	CMCCTI	2.1, 2.2	2, 4, 7, 8, 9, 11
5. Explorar el entorno y desarrollar comportamientos responsables hacia este.	b, e, f	CE, CPISA, CC	2.2, 2.3	1, 3, 5, 6, 9, 15
6. Utilizar la lengua oral como medio de comunicación de opiniones e ideas.	g, h	CCL, CE, CPISA	1.2, 3.1, 3.3	1-6, 7, 9, 10-15
7. Respetar las normas sociales de convivencia desarrollando habilidades interlingüísticas.	e, f, g, j	CCL, CPISA, CC	1.3, 3.1	3,4 ,6-11, 13
8. Mejorar el lenguaje escrito (lectoescritura).	g, i	CCEC, CCL	3.2, 3.4	2, ,5,6 ,8, 10, 11
9. Utilizar y familiarizarse con la lengua extranjera: inglés.	i	CPL, CCEC	3.3, 3.5	3, 5, 8, 10, 12
10. Expresar sentimientos e ideas a través del lenguaje artístico (pintura, manualidades...).	e, g	CPISA, CCEC	3.1, 3.4	1-15
11. Desarrollar las posibilidades motrices como el equilibrio, el tono, la postura y el desplazamiento.	a, i	CPISA	1.1, 2.2	1-8, 10, 11, 13
12. Utilizar el recurso de la lectura como pasatiempo o búsqueda de información.	d, i	CCL	3.2, 3.3	1-5, 8-13
13. Ser capaz de gestionar los problemas sociales y buscar soluciones.	e, f, g, j	CCL, CPISA, CE, CMCCTI	1.3, 2.2, 3.1	2, 5, 6, 10

14. Utilizar los recursos TIC de manera responsable y efectiva.	c, g	CD, CMCCTI, CC	3.2	3, 5, 8, 10, 13, 14
---	------	----------------	-----	---------------------

5. COMPETENCIAS

I. Competencias clave

El Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, define las competencias clave 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.” (BOE, 2022).

Esta ley describe la existencia de ocho competencias clave, las cuales tienen igual importancia y son transversales, es decir, ninguna se trabaja solamente con un área, sino que se desarrollan a partir de los distintos aprendizajes que se den en todas ellas. Esta característica de las competencias clave favorece directamente a que la etapa de Educación Infantil tenga un enfoque globalizado. Además, todas las actitudes, destrezas y conocimientos que las competencias clave desarrollan en el alumno, son sumamente necesarios para que los niños de Educación Infantil sean capaces de dar respuesta a los diferentes desafíos del siglo XXI. Es por esto por lo que se ha adoptado una visión funcional y estructural de las competencias clave en la creación de las enseñanzas mínimas de esta etapa, para así, promover el desarrollo integral de los niños.

A continuación, se realizará una breve definición de las competencias clave de forma individual, además de una descripción de cómo se van a trabajar en este proyecto de ciencias sociales. En esta programación se trabajarán las siguientes competencias:

1. Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Esta competencia (relacionada con objetivo general G) se basa en potenciar los intercambios comunicativos que los alumnos tienen entre ellos y con el profesor. Es una competencia clave para trabajar la oralidad, la cual actúa de vehículo entre la comunicación de los alumnos, estableciendo así relaciones positivas y afianzando su primer acercamiento a la cultura literaria a través de rimas, cuentos, adivinanzas...etc.

En esta programación vamos a dar gran importancia a la utilización de cuentos y otros recursos relacionados con los distintos proyectos, para que los niños no solo trabajen su comunicación lingüística en las asambleas, sino también su expresión de los sentimientos, necesidades y vivencias.

2. Competencia plurilingüe (CPL)

Esta competencia (objetivo general H) inicia el contacto de los niños con lenguas y culturas ajenas y se basa en el respeto y el aprecio por la diversidad lingüística y cultural. Esta competencia se trabajará en esta programación mediante la enseñanza de la lengua extranjera: inglés. Trabajaremos este idioma a través de conversaciones, cuentos y juegos que promoverán la adquisición de vocabulario sobre la prehistoria y los dinosaurios.

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

A través de esta competencia (objetivo general I), los niños desarrollan su pensamiento crítico y sus destrezas lógico-matemáticas. Este aprendizaje se realiza desde un contexto divertido, mediante el juego, y la manipulación y

realización de experimentos sencillos, que despertará su curiosidad por su entorno y la realidad.

Por tanto, en esta programación realizaremos talleres y rincones manipulativos y lógico-matemáticos, en los que puedan realizar acciones como clasificar, diferenciar, sumar, sustraer y construir.

4. Competencia digital (CD)

Esta competencia (objetivo general G) se basa en la utilización de los medios digitales para la alfabetización digital de los alumnos. A través de este proceso, se accede a la información, la comunicación y la creación de contenidos siempre y cuando se haga un uso responsable de las TIC.

Se trabajará en esta programación utilizando las TIC en diferentes actividades, y materiales del aula para así lograr una mayor motivación y comprensión de los aprendizajes adquiridos. Es por esto por lo que cada aula dispondrá de una pizarra digital táctil, haciendo la experiencia educativa del niño más interactiva, y significativa.

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

Esta competencia (relacionada con objetivos generales F y E), se centra en la progresiva adquisición del control, reconocimiento y expresión de sus sentimientos y emociones del niño, como también en la identificación de las personas de su alrededor. El objetivo de esta competencia, y por tanto, de esta programación al incluir esta competencia en sus proyectos, es desarrollar la capacidad de desenvolverse en su entorno social de forma autónoma y ser capaz de utilizar el diálogo en situaciones de conflicto.

A través de la asignatura de religión y de la utilización de recursos como libros y actividades dinámicas introducidos en las diferentes unidades, podremos trabajar esta competencia para desarrollar actitudes de empatía y comprensión en el alumno.

6. Competencia ciudadana (CC)

Esta competencia (relacionada con la anterior y con los objetivos generales B,F y J), tiene como objetivo inculcar a los alumnos valores como la igualdad, el respeto, la inclusión y la convivencia. Además, esta competencia se centra también en la adquisición de la responsabilidad sostenible y del cuidado de los animales.

En esta programación trabajaremos estos objetivos a través de la interiorización de las rutinas básicas de higiene personal y de su entorno, las cuales se realizarán de forma repetitiva cada día para su mayor afianzamiento. Además, al realizar la mayoría de las actividades de los distintos proyectos de forma cooperativa o en pequeños grupos, los alumnos aprenderán a tener comportamientos respetuosos con sus compañeros y con los materiales y objetos del aula.

7. Competencia emprendedora (CE)

En esta competencia (relacionada con objetivo general G), la innovación y a creación se consideran factores claves para la inclusión social y el desarrollo personal del alumno. El desarrollo de un pensamiento crítico y de la resolución de problemas se inicia desde la presentación de actividades libres, el juego, los proyectos cooperativos...etc. Este tipo de metodologías son las que vamos a trabajar en esta programación, con el objetivo de que los niños adquieran autonomía y sean capaces de tener un análisis constructivo y crítico.

8. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Esta última competencia (relacionada con objetivo general G), tiene como objetivo la formación de la identidad de los alumnos a través de varios lenguajes y formas artísticas que enriquezcan su creatividad e iniciativa.

Esta programación ha sido realizada con un elemento transversal en el que esta competencia es protagonista: lenguaje y expresión plástica y visuales. A raíz de esto, los alumnos podrán expresarse artísticamente en numerosas actividades de este proyecto.

II. Competencias específicas

Según el Real Decreto 95/2022, las competencias específicas son “desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área.” (BOE, 2022). Además, estas competencias específicas de esta programación van a actuar como un elemento de conexión entre los saberes básicos de las áreas, las competencias clave y los criterios de evaluación.

Por tanto, las competencias específicas que vamos a trabajar en esta programación didáctica son las siguientes: (BOCM, 2022)

Tabla 2: Competencias específicas relacionadas con los elementos curriculares

Competencia específica	Objetivos generales	Objetivos de la programación	UD
<u>Área 1:</u> 1. Desarrollar un conocimiento y control del cuerpo adecuado para moverse por el entorno de una manera segura.	a, b, d	1, 3, 5	1-8, 10, 11
2. Manifestar sus emociones expresando sus necesidades para lograr una seguridad afectiva.	e, g	2, 6	1-15

3. Construir su identidad y personalidad a través de interacciones sociales caracterizadas por la amistad, el respeto y la empatía.	a, f, j	6, 7	1-15
<u>Área 2:</u> 1. Identificar las características de ciertos materiales a través de objetos manipulativos que permiten desarrollar la destreza lógico-matemática.	b, i	4	2, 4, 7, 8, 9, 11
2. Interpretar el entorno a través de procesos de observación y experimentación.	b, c	3, 5	3, 5, 7, 8, 9, 11
3. Ser conscientes de la importancia de conservar el entorno natural y reconocer elementos de la naturaleza.	b, e	5, 7	2, 4, 6, 7, 8, 13
<u>Área 3:</u> 1. Expresar las necesidades e intenciones y tener interés por interactuar en situaciones cotidianas.	a, d, g	3, 6, 7	1-15
2. Entender mensajes comunicativos a través de los conocimientos de su propia experiencia.	b, g	1, 6, 12	1-15
3. Expresar oralmente el lenguaje de manera creativa y eficaz.	g	6, 7	2-8, 10-13
4. Utilizar el lenguaje escrito como forma de comunicación informativa mostrando interés y despertando su curiosidad.	g, i	8, 10	2, 3, 5, 6, 9, 11, 13, 14
5. Utilizar las lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.	b, g, h	5, 9	1, 5, 8, 9

6. CONTENIDOS

PROYECTO: 'LOS DINOSAURIOS Y LA PREHISTORIA'			
Unidad didáctica 1: Viajamos al pasado			
Trimestre	1	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	La nave espacial de Sherlock Holmes va a despegar para llevarnos a una aventura inolvidable. ¡Vamos a viajar al pasado! Los alumnos tendrán su primer contacto con el contenido de los dinosaurios en esta UD.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.3, 2.1, 3.2, 3.4		CCL, CMCCTI, CC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Controlar los movimientos del cuerpo, y el equilibrio al realizar circuitos motrices. - Ordenar figuras por criterios como color, tamaño y forma. - Conocer las partes del cuerpo de los dinosaurios. - Clasificar y ordenar los diferentes dinosaurios. - Utilizar el rincón de lectura. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 4, 8, 11	Objetivos de etapa	a, d, i, g
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía</p> <p>Bloque A: El cuerpo y el control del mismo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Control de la coordinación, el equilibrio, y los desplazamientos. 2. El juego espontáneo y dirigido como fuente de aprendizaje sobre los dinosaurios. 3. Autonomía en la realización de tareas manipulativas e individuales, y la regulación del propio comportamiento. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</p> <p>Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relaciones de orden, seriación y comparación a través de la experimentación y la manipulación de figuras y tamaños. 2. Indagación sobre el paso del tiempo, en especial del pasado. 3. Partes del cuerpo de los dinosaurios y sus nombres. 4. Conocimiento de la profesión de paleontología y sus funciones. 5. Vocabulario relacionado con el tema de los dinosaurios. 6. Clasificación y ordenación de dinosaurios basado en criterios específicos. 		

	<p>Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <p>1. Hallazgo de información sobre el tema del proyecto.</p> <p>Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <p>1. Cuidado y protección de los animales. Identificación de las semejanzas y diferencias de los dinosaurios con animales del presente. Obtención de recursos procedentes de los seres vivos.</p> <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</p> <p>Bloque A: intención e interacción comunicativa.</p> <p>1. Desarrollo de empatía y asertividad en las comunicaciones interpersonales.</p> <p>Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p> <p>1. Utilización del lenguaje oral en situaciones cotidianas, como asambleas y juegos de interacción social.</p> <p>Bloque D: aproximación al lenguaje escrito.</p> <p>1. Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación.</p> <p>2. El trazo: direccionalidad, linealidad, distribución y posición al escribir, y la orientación izquierda-derecha.</p> <p>3. Uso de la lectura y la escritura como medio de comunicación información y disfrute.</p> <p>Bloque E: aproximación a la educación literaria.</p> <p>1. Utilización del rincón de la lectura como fuente de información entretenimiento y disfrute.</p> <p>Bloque H: lenguaje y expresión corporal.</p> <p>1. Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo y desplazamiento por el espacio.</p>
Interdisciplinariedad	Psicomotricidad y lectoescritura
Criterios de evaluación	<p>Área 1: 1.1, 1.2, 1.3,</p> <p>Área 2: 2.2, 2.5</p> <p>Área 3: 3.2, 3.4</p>

Unidad didáctica 2: Dinolandia			
Trimestre	1	N.º de sesiones	5
Situación de aprendizaje	Una vez introducido el tema de los dinosaurios, en esta UD los alumnos investigarán utilizando el rincón de la lectura los diferentes nombres y características de los diferentes tipos de dinosaurios. Utilizarán una aplicación 3D donde podrán observar dinosaurios en el aula.		
Competencias específicas		Competencias clave	

1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 3.4		CCL, CPSA, CC, CMCCTI	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en el juego simbólico realizando referencias espaciales. - Identificar los tipos de dinosaurios y sus características y distintos hábitats. - Conocer los tipos de alimentos que comían los dinosaurios y su concepto. - Realizar una práctica del trazo. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 5, 7, 14	Objetivos de etapa	a, b, e, g
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (cerca-lejos, arriba-abajo...). 2. El juego espontáneo y dirigido como fuente de aprendizaje sobre los dinosaurios. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relaciones de orden, seriación y comparación a través de la experimentación y la manipulación. 2. Indagación sobre el paso del tiempo, en especial del pasado. 3. Identificación de los tipos de dinosaurios y sus características, sus distintos hábitats. 4. Tipos de alimentos que comían los dinosaurios y su concepto (herbívoros, carnívoros y omnívoros). <p>Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realización de actividades en contacto con la naturaleza y su disfrute. <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad. Bloque D: aproximación al lenguaje escrito.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de la lectura y la escritura como medio de comunicación información y disfrute. 2. Realización de textos escritos sobre opiniones del alumno e información previamente aprendida. 3. El trazo: direccionalidad, linealidad, distribución y posición al escribir, y la orientación izquierda-derecha. 		
Interdisciplinariedad	Área lógico-matemática, psicomotricidad		
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.4, 4.1, 4.4</p> <p>A2: 1.5, 2.1, 2.4</p> <p>A3: 1.1, 2.2, 3.2, 4.1</p>		

Unidad didáctica 3: 'huella tras huella'			
Trimestre	1	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	Llegamos a clase y nos encontramos unas huellas gigantes ¿qué habrá entrado en clase? A raíz de esta actividad inicial motivadora los alumnos trabajarán sus habilidades motoras, artísticas y aprenderán datos muy interesantes sobre los dinosaurios.		
Competencias específicas		Competencias clave	
		CLL	
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Afianzamiento de el proceso de nacimiento de los dinosaurios, así como de la creación de los fósiles 2. Investigar sobre los dinosaurios a través de libros y otros materiales manipulativos. 3. Completar el circuito motor controlando el movimiento de su cuerpo. Aumentar su coordinación y control. 4. Utilizar las TIC de manera responsable y para generar curiosidad sobre los fósiles. 5. Realización de relaciones lógico-matemáticas de cooperación y transformación por medio de material manipulativo. 6. Mejorar el trazo y otras características de la lectoescritura. 7. Utilizar procedimientos artísticos para la representación de los dinosaurios. 8. Realizar las tareas de forma cooperativa y solucionando cualquier posible conflicto. 9. Aumentar la autonomía del alumno. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 5, 6, 8, 10, 13, 14	Objetivos de etapa	a, c, d, f, i, g
Contenidos	<p><u>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</u></p> <p>Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Indagación sobre el paso del tiempo, en especial del pasado. 2. Aproximación a los principales hechos del pasado (etapa de los dinosaurios). 3. Afianzamiento de los distintos tamaños de dinosaurios a través de Las TIC. 4. Nacimiento de los dinosaurios y sus características. 5. Definición y creación de los fósiles. <p>Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p>		

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos (relaciones y conexiones entre lo conocido y lo nuevo). 2. Estrategias y técnicas de investigación a través de la observación, la experimentación y la lectura de información. 3. Estrategias para proponer soluciones en grupo a través del diálogo, la imaginación y la creatividad. <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</p> <p>Bloque A: intención e interacción comunicativa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación. Potenciar el respeto y la igualdad durante el intercambio lingüístico en situaciones comunicativas. 2. Utilización del lenguaje para decir la verdad. <p>Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización del lenguaje oral en situaciones cotidianas, como juegos de interacción social, conversaciones... 2. Exposición clara y organizada de las ideas al verbalizar una secuencia de acciones de una acción planificada. <p>Bloque E: aproximación a la educación literaria.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura de textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, canciones y adivinanzas) adecuados al desarrollo infantil. 2. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios que fomenten la libertad de expresión la imaginación y la curiosidad del niño. 3. Utilización del rincón de la lectura como fuente de información entretenimiento y disfrute. <p>Bloque I: alfabetización digital.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso moderado de los medios audiovisuales controlando el tiempo de uso. 2. Utilización de aplicaciones y herramientas con fines como el aprendizaje, hoy el disfrute y la creación de contenido.
Interdisciplinariedad	Psicomotricidad, áreas de plástica y visual, lectoescritura y lógico-matemáticas
Criterios de evaluación	<p style="text-align: center;">A1: 1.1, 1.3, 1.4, 4.4</p> <p style="text-align: center;">A2: 2.1, 2.3, 2.4, 2.6, 3.2</p> <p style="text-align: center;">A3: 1.1, 1.4, 3.3, 3.4, 3.7, 4.1</p>

Unidad didáctica 4: ¿Qué es eso en el cielo?			
Trimestre	1	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	La extinción de los dinosaurios es un fenómeno que pone punto y aparte a esta parte del proyecto e invita a la época de la prehistoria. Los alumnos, a través de decoración y recursos TIC podrán presenciar la caída del meteorito en la clase y con ella el cambio de temática.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 3.3, 3.4		CCL, CC, CE, CPSA, CD, CMCCTI	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar desplazamientos en circuitos motores. - Conocer los sucesos de la extinción de los dinosaurios. - Conocer los diferentes tamaños de dinosaurios. - Recopilar nueva información a través de técnicas de investigación y la lectura. - Realización de proyectos artísticos sobre las partes del cuerpo de los dinosaurios. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 4, 7, 8, 12, 14	Objetivos de etapa	a, b, e, f, g
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo. 1. Control de la coordinación, el equilibrio, los desplazamientos, y de sus habilidades de locomoción y manipulativas.</p> <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios. 1. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Establecimiento de relaciones de cooperación y transformación (quitar y añadir) por medio de la manipulación de objetos. 2. Observación, manipulación y experimentación de elementos en el entorno del aula y el natural. 3. Afianzamiento de los distintos tamaños de los dinosaurios. 4. Conocimiento de la extinción de los dinosaurios.</p> <p>Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. 1. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos (relaciones y conexiones entre lo conocido y lo nuevo). 2. Estrategias y técnicas de investigación a través de la observación, la experimentación y la lectura de información.</p>		

	<p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</p> <p>Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición clara y organizada de las ideas al verbalizar una secuencia de acciones de una acción planificada. <p>Bloque D: aproximación al lenguaje escrito.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de la lectura y la escritura como medio de comunicación información y disfrute. 2. Realización de textos escritos sobre opiniones del alumno e información previamente aprendida. <p>Bloque G: lenguaje y expresión plásticos y visuales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación de animales y la figura humana diferenciando sus partes del cuerpo. 2. Realización de producciones plásticas y pictóricas sobre el tema del proyecto.
Interdisciplinariedad	Área plástica y visual, lectoescritura y psicomotricidad.
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.3, 1.4, 4.1, 4.4</p> <p>A2: 1.2, 1.5, 2.3, 2.4, 2.5, 3.1</p> <p>A3: 1.1, 1.4, 3.2, 3.4, 4.1, 5.1, 5.2</p>

Unidad didáctica 5: Viajamos en el tiempo			
Trimestre	1	Nº de sesiones	4
Situación de aprendizaje	Utilizamos una vez más la nave espacial de Sherlock Holmes para viajar de la etapa de los dinosaurios a la etapa de la prehistoria. En esta UD estudiaremos la evolución del ser humano.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.3, 1.4, 2.1, 2.3, 3.1, 3.3		CCL, CD, CC, CE, CMCCTI	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Tener una imagen global y segmentada del cuerpo. - Emplear las unidades de medida a través de materiales manipulativos. - Conocer la evolución del ser humano y las diferencias entre nosotros. - Conocer la época de la prehistoria. - Identificar semejanzas y diferencias entre dos fotografías. - Iniciar la utilización de estrategias de búsqueda de información y comunicación. - Utiliza la lengua extranjera para comunicarse. 		

Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 5, 7, 8, 10, 11, 14	Objetivos de etapa	b, c, e, f, g
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo. 1. Imagen global y segmentada del cuerpo: percepción de los cambios físicos de los dinosaurios y su relación con el paso del tiempo.</p> <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios. 1. Empleo de unidades de medida a través de materiales manipulativos. Exploración de las magnitudes de medida. 2. Aproximación a los principales hechos del pasado (etapa de los dinosaurios y la prehistoria) 3. Evolución del ser humano y las diferencias entre nosotros.</p> <p>Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. 1. Cuidado y protección de los animales. Identificación de las semejanzas y diferencias de determinadas seres vivos. Obtención de recursos procedentes de los seres vivos.</p> <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad. Bloque D: aproximación al lenguaje escrito. 1. Comprensión de imágenes secuenciadas cronológicamente y entendimiento de otros códigos de representación gráfica. 2. Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación.</p> <p>Bloque G: lenguaje y expresión plásticos y visuales. 1. Utilización de materiales técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación de contenidos de partes del proyecto. Técnicas básicas de la expresión plástica como el dibujo, recortado, pegado y la pintura. 2. Expresión de sentimientos y hechos a través de diferentes manifestaciones artísticas.</p> <p>Bloque J: Lengua Extranjera. 1. Aproximación a la lengua extranjera utilizando elementos para una comunicación funcional básica.</p>		
Interdisciplinariedad	Psicomotricidad, área de plástica y visual		
Criterios de evaluación	A1: 1.1, 1.3, 1.4, 2.2, 4.4 A2: 1.2, 1.4, 2.1, 2.4, 2.5, 3.3		

	A3: 1.4, 2.2, 3.2, 3.4, 4.1, 5.1
--	----------------------------------

Unidad didáctica 6: Bienvenidos a la prehistoria			
Trimestre	2	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	En esta UD los alumnos tendrán un primer contacto con la etapa de la prehistoria, y mediante la lectura de los libros posicionados en el rincón de la información podrán aprender qué vamos a dar en esta UD.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.3, 2.1, 2.3, 3.1, 3.4		CLL, CD, CC, CMCCTI, CPSA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en el juego espontáneo y dirigido. - Ser autónomo en la realización de tareas manipulativas. - Introducirse a esta nueva etapa a través de actividades manipulativas y lúdicas. - Añade información sobre el tema del proyecto a través del rincón de la lectura y otros recursos tecnológicos. - Utilizar textos literarios para desarrollar la imaginación y curiosidad del niño. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 4, 5, 7, 8, 11, 13	Objetivos de etapa	a, d, e, g, h
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El juego espontáneo y dirigido como fuente de aprendizaje sobre los dinosaurios. 2. Autonomía en la realización de tareas manipulativas e individuales, y la regulación del propio comportamiento. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aproximación a los principales hechos del pasado (la prehistoria) 2. Introducción a esta nueva etapa. <p>Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hallazgo de información sobre el tema del proyecto, comprobación de su veracidad y creación de conclusiones sobre dicho tema. 2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos (relaciones y conexiones entre lo conocido y lo nuevo). 		

	<p>Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <p>1. Elementos naturales (agua, fuego, aire, tierra). Sus características y comportamiento.</p> <p>Realización de actividades en contacto con la naturaleza y su disfrute</p> <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</p> <p>Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p> <p>1. Discriminación auditiva y conciencia fonológica a través de juegos, canciones y actividades lúdicas.</p> <p>Bloque E: aproximación a la educación literaria.</p> <p>1. Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, canciones y adivinanzas) adecuados al desarrollo infantil.</p> <p>2. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios que fomenten la libertad de expresión la imaginación y la curiosidad del niño.</p>
Interdisciplinariedad	Psicomotricidad, área lógico-matemática y lectoescritura
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.3, 1.4, 4.4</p> <p>A2: 1.2, 1.4, 1.5, 2.1, 2.4, 3.2</p> <p>A3: 1.1, 1.4, 2.2, 3.3, 3.6, 4.1, 4.3</p>

Unidad didáctica 7: Nos adentramos en la cueva del troglodita			
Trimestre	2	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	Al entrar en la clase nos encontramos un rincón con una tela que simula a una cueva. Esta está llena de dibujos y de instrumentos por el suelo. A través de esta cueva introducimos las pinturas rupestres, los instrumentos de caza a los niños.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3. 2, 3.3, 3.4		CLL, CMCCTI, CPSA, CC, CE	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Construir mediante recursos plásticos una cueva en el aula que represente el hábitat de la prehistoria. - Participar en los circuitos motores. - Conocer las características de las cuevas en las que solían vivir las personas de la prehistoria. - Saber construir un nuevo conocimiento a través de relaciones entre lo conocido y lo nuevo. - Utilización de técnicas básicas plásticas para una correcta creación de la cueva. 		

Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 3, 5, 6, 10, 12, 13	Objetivos de etapa	a, d, e, g, i
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo. 1. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. 2. Referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (cerca-lejos, arriba-abajo...).</p> <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios. 1. Conocer el hábitat de las personas de la prehistoria. Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad. 1. Hallazgo de información sobre el tema del proyecto, comprobación de su veracidad y creación de conclusiones sobre dicho tema. 2. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos (relaciones y conexiones entre lo conocido y lo nuevo). Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. 1. Realización de actividades en contacto con la naturaleza y su disfrute.</p> <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad Bloque G: lenguaje y expresión plásticos y visuales. 1. Realización de producciones plásticas y pictóricas sobre el tema del proyecto, en este caso la cueva de la prehistoria. 2. Técnicas básicas de la expresión plástica como el dibujo, recortado, pegado y la pintura. Bloque J: Lengua Extranjera. 1. Aproximación a la lengua extranjera utilizando elementos para una comunicación funcional básica.</p>		
Interdisciplinariedad	Área de plástica y visual, psicomotricidad.		
Criterios de evaluación	A1: 1.1, 1.3, 1.4, 2.2, 4.1 A2: 1.1, 1.4, 1.5, 2.3, 2.5, 3.3 A3: 1.1, 1.3, 3.2, 3.6, 4.1		

Unidad didáctica 8: ¿Eso es fuego?			
Trimestre	2	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	A raíz de lo descubierto en la cueva de la UD anterior, en esta nos centraremos en los distintos instrumentos de caza que las personas de la prehistoria utilizaban para cazar.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.2, 1.3, 2.2, 3.3, 3.4		CCL, CPSA, CMCCTI, CC, CE	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las propias limitaciones en las actividades motoras. - Establecer relaciones espaciales en relación con el propio cuerpo. - Mejorar la coordinación y el equilibrio y los desplazamientos en los juegos motores. - Conocer los inventos que se descubrieron en la prehistoria. - Comparación de estos descubrimientos con los inventos de la actualidad. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 5, 7, 11, 12	Objetivos de etapa	a, b, c, e, i, f
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía</p> <p>Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. 2. Referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (cerca-lejos, arriba-abajo...). 3. Control de la coordinación, el equilibrio, los desplazamientos, y de sus habilidades de locomoción y manipulativas. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</p> <p>Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descubrimiento del fuego en la prehistoria. 2. Introducción de otros descubrimientos en la prehistoria. 3. Comparación con los inventos de la actualidad. <p>Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hallazgo de información sobre el tema del proyecto, comprobación de su veracidad y creación de conclusiones sobre dicho tema. <p>Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elementos naturales (agua, fuego, aire, tierra). Sus características y comportamiento. 		

	<p>2. Realización de actividades en contacto con la naturaleza y su disfrute</p> <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</p> <p>Bloque A: intención e interacción comunicativa.</p> <p>1. Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación</p> <p>Bloque D: aproximación al lenguaje escrito.</p> <p>1. Uso de la lectura y la escritura como medio de comunicación información y disfrute.</p> <p>2. Realización de textos escritos sobre opiniones del alumno e información previamente aprendida.</p>
Interdisciplinariedad	Lectoescritura y psicomotricidad.
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.3, 1.4, 4.4</p> <p>A2: 1.1, 2.1, 2.4, 3.1, 3.3</p> <p>A3: 1.1, 1.4, 3.4, 3.4, 3.7</p>

Unidad didáctica 9: Somos Pedro Picapiedra			
Trimestre	2	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	Una vez aprendido qué instrumentos de caza poseían las personas de la prehistoria, vamos a observar en esta UD su vestimenta, de la cual se hará una réplica para cada alumno.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 3.4		CCL, CC, CCEC, CMCCTI, CPSA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en el juegos espontáneo y dirigida como fuente de aprendizaje sobre la prehistoria y el personaje de Pedro Picapiedra. - Tener autonomía al realizar tareas manipulativas individuales o en grupo. - Tener una visión clara de la vestimenta de la prehistoria. - Conocer la alimentación de la prehistoria. - Conocer cómo cazaban y qué tipo de animales. Poder compararlos con los animales de la actualidad. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 5, 6, 7, 10, 12, 13	Objetivos de etapa	a, b, e, g, j
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía</p> <p>Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <p>1. El juego espontáneo y dirigido como fuente de aprendizaje sobre la prehistoria.</p>		

	<p>2. Autonomía en la realización de tareas manipulativas e individuales, y la regulación del propio comportamiento.</p> <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</p> <p>Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <p>3. Afianzamiento de la vestimenta de la prehistoria mediante el personaje Pedro Picapiedra.</p> <p>4. Introducción a la alimentación de la prehistoria. Cómo cazaban y qué animales.</p> <p>5. Uso cuantificadores de medida: más alto que, más largo que, más grande que...</p> <p>Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <p>1. Interés en participar en actividades sociales y culturales.</p> <p>2. Observaciones y descubrimiento de la realidad histórica de nuestro país.</p> <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</p> <p>Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p> <p>1. Utilización del lenguaje oral en situaciones cotidianas, como juegos de interacción social, conversaciones...</p> <p>2. Exposición clara y organizada de las ideas al verbalizar una secuencia de acciones de una acción planificada.</p> <p>Bloque H: lenguaje y expresión corporal.</p> <p>1. Interés de iniciativas en participar en danzas y otras actividades del juegos simbólico.</p> <p>Bloque J: Lengua Extranjera.</p> <p>1. Aproximación a la lengua extranjera utilizando elementos para una comunicación funcional básica.</p>
Interdisciplinariedad	Psicomotricidad, lógico-matemático
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.4, 2.1, 4.1</p> <p>A2: 1.4, 2.1, 2.4, 3.2</p> <p>A3: 1.1, 2.2, 3.2, 3.4</p>

Unidad didáctica 10: ¿Esos son dibujos?			
Trimestre	2	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	En esta UD nos adentraremos más detalladamente en las pinturas rupestres que previamente han visto en la cueva de la clase.		
Competencias específicas		Competencias clave	

1.1, 1.2, 2.2, 3.1, 3.3, 3.4		CCL, CCEC, CPSA, CC, CE	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Ser autónomo en la realización de tareas manipulativas e individuales o colectivas. - Participar en los juegos espontáneos, dirigido como fuente de aprendizaje sobre las pinturas rupestres. - Descubrir las pinturas rupestres en la cueva de la clase. - Conocer la metodología con la que pintaban estas pinturas rupestres. - Reconocer las formas de los dibujos, su significado, y la procedencia de los materiales que utilizaban para crear la pintura. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 5, 7, 10, 12, 13	Objetivos de etapa	a, b, e, i, g
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El juego espontáneo y dirigido como fuente de aprendizaje sobre la prehistoria. 2. Autonomía en la realización de tareas manipulativas e individuales, y la regulación del propio comportamiento. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Descubrimiento de pinturas rupestres en la cueva de la clase. 4. Conocimiento sobre como pintaban estas pinturas rupestres en la prehistoria. 5. Aprendizaje de las diferentes técnicas que utilizaban para realizar este tipo de pinturas y de los materiales con los que hacían la pintura. <p>Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Hallazgo de información sobre el tema del proyecto, comprobación de su veracidad y creación de conclusiones sobre dicho tema 7. Estrategias y técnicas de investigación a través de la observación, la experimentación y la lectura de información. <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad. Bloque G: lenguaje y expresión plásticas y visuales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de materiales técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación de contenidos de partes del proyecto. Técnicas básicas de la expresión plástica como el dibujo, recortado, pegado y la pintura. 		

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Expresión de sentimientos y hechos a través de diferentes manifestaciones artísticas. 3. Representación de animales y la figura humana diferenciando sus partes del cuerpo. 4. Realización de producciones plásticas y pictóricas sobre el tema del proyecto.
Interdisciplinariedad	Área de plástica y visual, psicomotricidad, y lectoescritura
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.4, 2.2, 4.1</p> <p>A2: 1.1, 1.3, 1.5, 2.1, 2.4, 2.6, 3.2,</p> <p>A3: 1.1, 1.4, 2.2, 3.2, 3.6, 3.7</p>

Unidad didáctica 11: Una lanza y un arco			
Trimestre	3	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	Están los alumnos en la clase y se encuentran instrumentos de caz en el suelo. Ya los hemos visto antes... ¿se acordarán? Realizaremos actividades plásticas y motoras a partir de este contenido.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.3, 2.3, 3.1, 3.3, 3.5		CCL, CC, CE, CCEC, CPSA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Tener una imagen global y segmentada del cuerpo y de los demás. - Desarrollar un control de la coordinación, el equilibrio... - Conocer los distintos instrumentos de caza que se utilizaban en la prehistoria. - Crear estos instrumentos de caza con materiales. - Estudiar los animales que cazaban en la prehistoria y compararlos con los animales en la actualidad. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 5, 7, 10, 12	Objetivos de etapa	a, d, e, i, g
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía</p> <p>Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imagen global y segmentada del cuerpo: percepción de los cambios físicos y su relación con el paso del tiempo. 2. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. 3. Control de la coordinación, el equilibrio, los desplazamientos, y de sus habilidades de locomoción y manipulativas. 		

	<p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</p> <p>Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción de los instrumentos de caza que construían en la prehistoria. 2. Creación de instrumentos de caza de la prehistoria. 3. Estudio de animales que cazaban en esta época. 4. Comparación de el tamaño, y tipo de animal de la prehistoria con la actualidad. <p>Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elementos naturales (agua, fuego, aire, tierra). Sus características y comportamiento. 2. Realización de actividades en contacto con la naturaleza y su disfrute. 3. Cuidado y protección de los animales. Identificación de las semejanzas y diferencias de determinadas seres vivos. Obtención de recursos procedentes de los seres vivos. <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</p> <p>Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización del lenguaje oral en situaciones cotidianas, como juegos de interacción social y asambleas. <p>Bloque E: aproximación a la educación literaria.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, canciones y adivinanzas) adecuados al desarrollo infantil. 2. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios que fomenten la libertad de expresión la imaginación y la curiosidad del niño. <p>Bloque G: lenguaje y expresión plásticos y visuales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Representación de animales y la figura humana diferenciando sus partes del cuerpo. 2. Realización de producciones plásticas y pictóricas sobre el tema del proyecto.
Interdisciplinariedad	Psicomotricidad, área plástica y visual y lectoescritura
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.3, 2.1, 4.4</p> <p>A2: 2.1, 2.3, 2.5, 2.6</p> <p>A3: 1.1, 1.3, 3.2, 3.3, 3.6</p>

Unidad didáctica 12: ¿Cómo se alimentaban?			
Trimestre	3	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	Nos adentramos a la alimentación de las personas en la prehistoria. Prestamos a los alumnos ejemplares del tipo de vasijas y objetos que en la prehistoria se utilizaba para conservar los alimentos. Los alumnos realizan sus propias vasijas a través de una sesión de moldear arcilla.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.3, 2.2, 2.3, 3.1, 3.3		CLL, CPSA, CE, CC, CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Crear una imagen global y segmentada del cuerpo. - Ser consciente de las limitaciones propias y de las posibilidades. - Explorar las magnitudes de medida utilizando materiales manipulativos para medir ciertos objetos. - Conocer los tipos de vasijas y otros instrumentos utilizados en la prehistoria para guardar los alimentos. - Moldear con arcilla para crear vasijas. Participar en la actividad y ayudar a los compañeros. - Utilización de la correcta técnica y procedimientos plásticos para producir vasijas como en la prehistoria. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 3, 5, 6, 10, 12	Objetivos de etapa	a, b, e, g
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imagen global y segmentada del cuerpo: percepción de los cambios físicos en la prehistoria y su relación con el paso del tiempo. 2. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Empleo de unidades de medida a través de materiales manipulativos. Exploración de las magnitudes de medida. 2. Tipos de vasijas y otros instrumentos utilizados para guardar el alimento en la prehistoria. 3. Moldeamiento con arcilla para crear nuestra propia vasija. <p>Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategias y técnicas de investigación a través de la observación, la experimentación y la lectura de información. 		

	<p>2. Estrategias para proponer soluciones en grupo a través del diálogo, la imaginación y la creatividad</p> <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</p> <p>Bloque A: intención e interacción comunicativa.</p> <p>1. Repertorio de elementos de comunicación no verbal y verbal.</p> <p>2. Desarrollo de empatía y asertividad en las comunicaciones interpersonales.</p> <p>Bloque G: lenguaje y expresión plásticas y visuales.</p> <p>1. Utilización de materiales técnicos y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación de contenidos de partes del proyecto. Técnicas básicas de la expresión plástica como el dibujo, recortado, pegado y la pintura.</p> <p>2. Expresión de sentimientos y hechos a través de diferentes manifestaciones artísticas.</p>
Interdisciplinariedad	Psicomotricidad, áreas lógico-matemáticas y plástica y visual.
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.4, 4.1, 4.4</p> <p>A2: 2.2, 2.4, 2.6</p> <p>A3: 1.1, 1.3, 2.2, 3.3, 3.7</p>

Unidad didáctica 13: Creamos nuestra propia cueva			
Trimestre	3	Nº de sesiones	5
Situación de aprendizaje	Ya hemos aprendido y estudiado todo lo que había dentro de la cueva, ahora crearemos nuestra cueva con elementos de la prehistoria hecho por los alumnos.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.3, 2.2, 3.1, 3.4		CLL, CD, CE, CPSA, CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptarse a las posibilidades y limitaciones propias. - Hacer crear una cueva de forma conjunta con los compañeros en donde se mostrarán todos los elementos dados hasta ahora de la prehistoria. - Desarrollar empatía y asertividad en las comunicaciones interpersonales. - Ayudarse de textos literarios para completar la información o para coger ideas. - Realizar producciones plásticas y visuales sobre este tema de la prehistoria utilizando técnicas vistas anteriormente 		

Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 6, 7, 9, 10, 12	Objetivos de etapa	a, e, i, g, d
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imagen global y segmentada del cuerpo: percepción de los cambios físicos de los dinosaurios y su relación con el paso del tiempo. 2. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. 3. Autonomía en la realización de tareas manipulativas e individuales, y la regulación del propio comportamiento. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de una cueva con todos los elementos dados hasta ahora de la prehistoria. <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad. Bloque A: intención e interacción comunicativa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Repertorio de elementos de comunicación no verbal y verbal. 2. Desarrollo de empatía y asertividad en las comunicaciones interpersonales. <p>Bloque E: aproximación a la educación literaria.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, canciones y adivinanzas) adecuados al desarrollo infantil. 2. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios que fomenten la libertad de expresión la imaginación y la curiosidad del niño. <p>Bloque G: lenguaje y expresión plásticos y visuales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización de materiales técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación de contenidos de partes del proyecto. Técnicas básicas de la expresión plástica como el dibujo, recortado, pegado y la pintura. 2. Expresión de sentimientos y hechos a través de diferentes manifestaciones artísticas. 3. Representación de animales y la figura humana diferenciando sus partes del cuerpo. 4. Realización de producciones plásticas y pictóricas sobre el tema del proyecto. 		
Interdisciplinariedad	Área de plástica y visual, psicomotricidad y lectoescritura.		
Criterios de evaluación	<p style="text-align: center;">A1: 1.1, 1.4, 4.1 A2: 1.1, 2.1, 2.4, 2.6 A3: 1.1, 1.3, 3.2, 3.4, 3.7, 4.3</p>		

Unidad didáctica 14: ¡Qué collar tan bonito!			
Trimestre	3	Nº de sesiones	4
Situación de aprendizaje	Tras haber visto muchos libros sobre la prehistoria y vídeos, los alumnos se han interesado por los distintivos collares de hueso que llevan las personas en la prehistoria.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 3.3, 2.1, 2.3, 3.1, 3.2		CCL, CE, CPSA, CCEC	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar collares de huesos para la actuación para los padres del siguiente proyecto. - Establecer relaciones de cooperación y transformación por medio de la manipulación de objetos. - Utilización de técnicas y procedimientos para la creación del material. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 4, 5, 7, 8, 13	Objetivos de etapa	a, d, e, g, f, i
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imagen global y segmentada del cuerpo: percepción de los cambios físicos de los dinosaurios y su relación con el paso del tiempo. 2. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno. Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relaciones de orden, seriación y comparación a través de la experimentación y la manipulación. 2. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Establecimiento de relaciones de cooperación y transformación (quitar y añadir) por medio de la manipulación de objetos. <p>Bloque C: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Elementos naturales (agua, fuego, aire, tierra). Sus características y comportamiento. <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad. Bloque A: intención e interacción comunicativa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Repertorio de elementos de comunicación no verbal y verbal. 2. Desarrollo de empatía y asertividad en las comunicaciones interpersonales. <p>Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p>		

	<p>1. Utilización del lenguaje oral en situaciones cotidianas, como juegos de interacción social, conversaciones...</p> <p>Bloque G: lenguaje y expresión plásticas y visuales.</p> <p>1. Utilización de materiales técnicos y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación de contenidos de partes del proyecto. Técnicas básicas de la expresión plástica como el dibujo, recortado, pegado y la pintura.</p>
Interdisciplinariedad	Área plástica y visual, lógico-matemática y psicomotricidad.
Criterios de evaluación	<p>A1: 1.1, 1.3, 4.1, 4.4</p> <p>A2: 1.1, 1.4, 2.1, 2.5, 2.6</p> <p>A3: 1.1, 2.2, 3.2, 3.4, 3.7</p>

Unidad didáctica 15: Ya somos detectives profesionales!			
Trimestre	3	Nº de sesiones	4
Situación de aprendizaje	Como cierre del proyecto, cerraremos el tema de los dinosaurios y la prehistoria regresando al presente con la nave espacial y recibiendo la insignia de 'detective profesional'.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1.1, 1.3, 2.2, 3.1, 3.3, 3.4		CLL, CE, CCEC, CPSA	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en el juego espontáneo y dirigido. - Realizar de la decoración para el teatro. - Participar y tener interés en la obra de teatro. - Realizar una asamblea final para finalizar el proyecto con lo que han aprendido. 		
Objetivos de la programación trabajados	1, 2, 3, 6, 10, 13	Objetivos de etapa	a, b, e, f, h
Contenidos	<p>Área 1. Crecimiento en armonía</p> <p>Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (cerca-lejos, arriba-abajo...). 2. Control de la coordinación, el equilibrio, los desplazamientos, y de sus habilidades de locomoción y manipulativas. 3. El juego espontáneo y dirigido como fuente de aprendizaje sobre los dinosaurios. <p>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</p>		

	<p>Bloque A: El entorno. Exploración de objetos materiales y espacios.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Establecimiento de relaciones de cooperación y transformación (quitar y añadir) por medio de la manipulación de objetos. 2. Realización y preparación de un obra sobre la prehistoria para las familias, como fin del proyecto. 3. Asamblea final para ver los contenidos que hemos aprendido del proyecto. <p>Bloque B: experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategias y técnicas de investigación a través de la observación, la experimentación y la lectura de información. 2. Estrategias para proponer soluciones en grupo a través del diálogo, la imaginación y la creatividad. <p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad</p> <p>Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Utilización del lenguaje oral en situaciones cotidianas, como juegos de interacción social, conversaciones... 2. Exposición clara y organizada de las ideas al verbalizar una secuencia de acciones de una acción planificada. <p>Bloque E: aproximación a la educación literaria.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, canciones y adivinanzas) adecuados al desarrollo infantil. 2. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios que fomenten la libertad de expresión la imaginación y la curiosidad del niño.
Interdisciplinarietà	Lectoescritura y psicomotricidad.
Criterios de evaluación	<p style="text-align: center;">A1: 1.1, 1.3, 1.4, 2.2</p> <p style="text-align: center;">A2: 2.2, 2.3, 2.6</p> <p style="text-align: center;">A3: 1.1, 1.4, 2.2, 3.3, 3.6, 4.1</p>

7. METODOLOGÍA

Al igual que se ha descrito en el apartado de 'fundamentación teórico-normativa', las diferentes metodologías que se utilizan en esta programación didáctica siguen los principios generales y pedagógicos del Decreto 36/2022, de 8 de junio, establecidos por el Consejo del Gobierno. Algunos de ellos implantados en esta PD son los siguientes:

- Aprendizaje basado en experiencias, generando un aprendizaje significativo y positivo emocionalmente. Aprendizaje a través del juego.
- Generar un ambiente de afecto y confianza para potenciar la integración social del niño y como consecuencia, mejorar su autoestima.
- Potenciar la adquisición de autonomía personal de los alumnos y hacer que desarrollen una positiva y equilibrada imagen de sí mismos.
- Fomentar un desarrollo progresivo del desarrollo del control corporal y del movimiento, para asegurar un el descubrimiento del entorno.

Con el objetivo de que los alumnos terminen la etapa de Educación Infantil habiendo desarrollado estos principios pedagógicos, esta PD utilizará una serie de metodologías activas. Una de estas actuará como metodología general, sin embargo, se introducirán otras metodologías que harán que el aprendizaje de los alumnos sea significativo y fomente su autonomía y su curiosidad.

I. Metodologías específicas

La metodología principal que se va a utilizar en esta PD es la del Aprendizaje Basado en Proyectos. Sin embargo, otras metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, el Atelier, y el aprendizaje por rincones actuarán como metodologías

complementarias para asegurar el mayor desarrollo de las competencias y capacidades del alumnado.

El ABP o aprendizaje basado en proyectos consiste en un método didáctico en el que el protagonista es el niño. Esta es una de las muchas razones por las que se ha escogido como metodología principal a lo largo de todo el proyecto. Como explican autores como Vygotsky (1995) y Piaget (1981) en sus estudios, el método ABP se guía de una estrategia instructiva para la construcción significativa del conocimiento, y, según los estudios de Katz y Chard (2000), se puede confirmar que esta metodología también desarrolla paulatinamente las bases del pensamiento crítico en el niño. Estas ventajas sobre el desarrollo del niño mediante su aplicación en las aulas de Educación Infantil, además de otras como el aprendizaje a partir de su entorno próximo mediado por preguntas generadoras de conocimiento, establecen el aprendizaje basado en proyectos como la metodología perfecta para hacer que el aprendizaje del niño sea significativo y su desarrollo íntegro.

Algunos de los principales beneficios del ABP mencionados por Rojas (2005), son los siguientes: aumenta la motivación de los niños, ya que su aprendizaje se basa en una situación que despierta su curiosidad e imaginación, ofrece oportunidades de colaboración en la que los niños podrán ayudarse los unos a los otros y desarrollar habilidades esenciales para su crecimiento como la empatía, la resolución de conflictos, expresar sus propias opiniones...etc.

En cuanto a la segunda metodología que vamos a utilizar a lo largo de este proyecto, existen muchas definiciones para globalizar correctamente lo que implica un 'aprendizaje cooperativo'. Como Salinas (2000) describe, el aprendizaje colaborativo es la adquisición de actitudes y destrezas que ocurren como resultado de la

interacción en grupo. Además, Dillenbourg (1999) especifica un poco más esta definición, refiriéndose al aprendizaje corporativo como una situación en la cual varias personas aprenden o intentan aprender algo de forma conjunta.

Esta programación utiliza como otra de sus metodologías del aprendizaje cooperativo porque, como comentan Johnson (1999) y otros autores, este tipo de interacción aumenta la seguridad en sí mismo y la confianza del niño, a la vez que desarrolla su pensamiento crítico, y empatía y respeto hacia los demás compañeros.

Otra metodología utilizada en esta programación, en algunas UD's es 'El Atelier'. Según Loris Malaguzzi (2001), el taller de el atelier consiste en un lugar para investigar, experimentar, manipular y unir cada una de los lenguajes verbales y simbólicos. A través de este taller dejamos que los niños exploren su entorno de manera libre y sin normas, de manera que el docente podrá observar sus distintas personalidades y sistemas de pensamiento mientras están realizando el taller. El espacio utilizado para realizar el atelier debe ser un espacio amplio, de tamaño como una clase, sin embargo, no debe tener ningún obstáculo que no forme parte de los materiales posicionados en el aula.

II. Recursos personales, ambientales y materiales

Con respecto a los recursos personales, formará parte de esta PD el personal docente del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil. El personal docente lo forman los tutores de cada aula, los maestros especialistas de inglés, PT y AL, y la coordinadora de infantil. También formarán parte de esta programación el personal no docente, el cual lo forman las familias. Estas van a ser partícipes de varias actividades a lo largo de los proyectos, en las que en algunas podrán ayudar a sus hijos a realizar sus talleres y en otras podrán ser espectadores del trabajo de los alumnos.

En cuanto a los recursos materiales, estos se han escogido o creado en base a las metodologías utilizadas en esta PD. La mayoría de estos son materiales manipulativos, tanto para trabajar el área lógico-matemática con los alumnos (palillos, piezas de Lego, formas geométricas de diferente color y tamaño, cuencos de diferentes volúmenes...), como para trabajar el área plástica y visual (témperas, tizas para pintar en el suelo, pinceles, plastilina, rodillos, pizarras pequeñas, esponjas de formas, punzones...). También se utilizan materiales sensoriales (mesas de luz, mural sensorial...), materiales literarios, materiales tecnológicos (tablets, pizarra digital,) y materiales de psicomotricidad (la mayoría están en su aula correspondiente).

Por último, en los proyectos de esta PD no solo utilizaremos como materiales lo que disponemos dentro del aula. También utilizaremos como recurso de aprendizaje significativo los recursos ambientales que el centro Santa Mónica nos ofrece. Se utilizará el patio como lugar de aprendizaje en varias actividades de los proyectos, además de la biblioteca de Infantil y el aula de psicomotricidad.

III. Papel de las TIC en el proceso de E-A

Las tecnologías ya forman parte de nuestro día a día, de nuestra vida personal, académica y laboral. Este cambio en nuestra sociedad ha tenido que ir de la mano con un cambio en la metodología de nuestras escuelas, pasando de una escuela sin recursos tecnológicos a una institución cuyos alumnos utilizan este recurso como vehículo para su aprendizaje.

Las metodologías de las escuelas no es lo único que se transforma al adaptarse a esta nueva sociedad, el papel del maestro sufre también un cambio debido a que es en sí mismo donde recae la responsabilidad de adaptar todas las tareas y metodologías de aula a las TIC. Según José Manuel Sáez López (2010), la formación

de este profesorado es esencial para garantizar una buena adaptación y para que la utilización de estas tecnologías por los alumnos genere un proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado a su desarrollo íntegro.

Como bien describe Morales et al. (2015), el uso de las TIC en el aula ofrece una extensa cantidad de ventajas para la formación de los alumnos, ayudándoles a crear entornos flexibles en el aprendizaje, a tener disponible una mayor cantidad de información y a proporcionarles más espacios interactivos, lo que mejora su autonomía en su propio aprendizaje.

En esta programación, las TIC tendrán un papel protagonista en algunas actividades y en otras actuará como recurso de apoyo o motivador para los alumnos mediante la utilización de canciones o vídeos explicativos. Para esto, se utilizarán la pizarra digital, un ordenador y una estructura con tablets.

Es muy importante presentar el uso de las TIC a los alumnos como recurso informativo y de descubrimiento del entorno, y no como recursos solamente utilizados para el ocio o el entretenimiento. Es por esto que un buen balance de la utilización de estas tecnologías y otros recursos como la lectura permiten al alumno desarrollar una relación más responsable con las TIC.

8. EVALUACIÓN

La evaluación de esta programación tendrá como base el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, el cual describe la evaluación que se debe introducir en las escuelas como global, continua y formativa. Al tratarse de la etapa de Educación Infantil, esta evaluación será cualitativa y observacional y estará orientada a conocer la posición académica inicial y final del niño, midiendo así su evolución. Para una correcta evaluación de esta, nos basaremos en los distintos criterios de evaluación

establecidos en cada una de las áreas para el segundo ciclo de Educación Infantil, adaptándolos al contenido, competencias y objetivos de esta PD.

I. Evaluación del proceso de aprendizaje

¿Qué se va a evaluar?

En esta PD se van a evaluar los criterios de evaluación que pertenecen a cada UD. Estos criterios se van a recoger y adaptar del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, los cuales están estructurados según las competencias específicas.

Tabla 3: Criterios de evaluación relacionados con los elementos del currículum

Criterios de evaluación	CE	OE	OP	UD
<p><u>Área 1. Crecimiento en armonía</u></p> <p>1.1 Progresar en el conocimiento del cuerpo, desarrollando el equilibrio, el desplazamiento y la coordinación.</p> <p>1.3 Manejar y manipular diferentes objetos en movimiento en situaciones de juego, mostrando una habilidad motriz fina y gruesa.</p> <p>1.4 Participar en situaciones de juego dirigido o espontáneo, sabiendo las capacidades personales.</p>	1.1	a,b,d	1,3,5	1-15
<p>2.1 Identificar y expresar las necesidades y sentimientos.</p> <p>2.2 Ser capaz de pedir ayuda y ayudar en juegos o actividades controladas.</p>	1.2	e, g	2, 6	1, 3, 5, 6, 7, 10, 12, 15
<p>4.1 Participar en juegos y actividades teniendo respeto y empatía hacia los compañeros.</p> <p>4.4 Desarrollar destrezas relacionadas con la resolución de conflictos.</p>	1.3	a, f, j	6, 7	3, 4,5, 7, 9, 11

<p><u>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</u></p> <p>1.1 Establecer relaciones de color, forma y tamaño entre objetos.</p> <p>1.2 Emplear los cuantificadores básicos en el juego y la interacción con los demás.</p> <p>1.4 Medir diferentes superficies con diferentes materiales manipulativos.</p> <p>1.5 Crear secuencias de formas, colores o/y tamaños con objetos manipulativos.</p>	2.1	b, i	4	1, 3, 5, 6, 9, 11
<p>2.1 Gestionar retos o problemas a través de la cooperación con los compañeros, y la manifestación de interés.</p> <p>2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos materiales o elementos verificándolo a través de la manipulación.</p> <p>2.4 Realizar toma de decisiones de forma autónoma, creando soluciones a determinados problemas.</p> <p>2.5 Desarrollar habilidades básicas computacionales, para resolver actividades digitales.</p> <p>2.6 Participar en los proyectos utilizando dinámicas cooperativas y respetando las opiniones de los compañeros.</p>	2.2	b, c	3, 5	1, 2, 3, 5, 7, 8, 9 12, 15
<p>3.1 Mostrar una actitud de cuidado y respeto hacia el medio natural.</p> <p>3.2 Identificar similitudes y diferencias entre seres vivos.</p> <p>3.3 Establecer relaciones entre el medio natural y el social a partir de la observación de un fenómeno natural.</p>	2.3	b, e	5, 7	1, 5, 6, 9, 13, 14

<p><u>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</u></p> <p>1.1 Participar de manera activa, y respetuosa en las situaciones comunicativas como asambleas y trabajos cooperativos.</p> <p>1.3 Participar en el uso de la lengua extranjera: inglés.</p> <p>1.4 Interactuar con los recursos digitales del proyecto, familiarizándose con sus herramientas.</p>	3.1	a, d, g	3, 6, 7	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15
<p>2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones artísticas y digitales.</p>	3.2	b, g	1, 6, 12	1-5, 8-13, 15
<p>3.2 Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las actividades cooperativas.</p> <p>3.3 Expresar ideas a través del relato oral de manera efectiva y espontánea.</p> <p>3.4 Elaborar creaciones plásticas con diferentes materiales y técnicas.</p> <p>3.6 Utilizar el espacio como forma de expresión corporal y ajustar su movimiento.</p> <p>3.7 Utilizar diferentes herramientas artísticas y/o digitales para expresarse de manera creativa.</p>	3.3	g	6, 7	1- 8, 11, 15
<p>4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de diferentes actividades para la lectoescritura.</p> <p>4.3 Utilizar el rincón de la lectura como fuente de información y disfrute respetando sus normas de uso.</p>	3.4	g, i	8, 10	1, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 12, 14, 15
<p>5.1 Relacionarse utilizando la lengua extranjera: inglés,</p>	3.5	b, g, h	5, 9	1, 5, 8, 9

manifestando interés por su cultura. 5.2 Utilizar la lengua extranjera: inglés para participar en asambleas o actividades cotidianas. 5.3 Participar en actividades de lectura infantil a través de diálogos y juegos.				
--	--	--	--	--

¿Cómo se va a evaluar?

En cuanto a cómo se van a evaluar estos criterios de evaluación, se realizará una rúbrica individualizada donde se mostrarán los diferentes criterios. Estos se medirán mediante una escala cualitativa formada por los siguientes ítems:

Tabla 4: Criterios de evaluación y respectiva nomenclatura

Criterios de evaluación	C.S	C.A	E. D	N.C
1.1 Participar de manera activa, y respetuosa en las situaciones comunicativas como asambleas y trabajos cooperativos.				

Los ítems marcados tienen el siguiente significado respectivamente: conseguido satisfactoriamente, conseguido adecuadamente, en desarrollo y no conseguido. Esta rúbrica se utilizará a lo largo del curso académico, tanto de forma colectiva como individualmente. Un buen proceso para evaluar grupalmente con esta rúbrica es utilizarla mientras realizamos la asamblea. Sin embargo, debido a la temporalización de la programación, es indicado realizar esta evaluación cualitativa individual después de las unidades nº 3, 6, 9, 12, y 15. De esta manera la evaluación será continua y formativa.

¿Cuándo se evalúa?

En esta programación se realizarán 3 tipos de evaluación, una evaluación inicial antes de empezar el proyecto general, para conocer el punto de partida de los alumnos, sus habilidades, sus conocimientos previos, y lo que quieren saber. En siguiente lugar, a lo largo de todo el proyecto y, por tanto, de todas las UD's, se realizará una evaluación continua la cual irá registrando el grado de logro de los objetivos propuestos al principio del proyecto. Esta evaluación continua permitirá al profesor darse cuenta del progreso de los alumnos, continuando si es positivo o replanteándose su método de E-A. Por último, una evaluación final es imprescindible para comprobar si los alumnos han cumplido los objetivos diseñados al principio del proyecto.

II. Evaluación del proceso de enseñanza

Al igual que es necesario evaluar el progreso de los alumnos, también es muy importante evaluar el proceso de enseñanza del docente. Esta evaluación se realizará en forma de rúbrica con los siguientes criterios:

Tabla 5: Autoevaluación del docente

Ítems	C.S	E. D	N.C
La programación de las UD ha sido realizada de forma coherente y organizada.			
La metodología elegida permite al alumno tener un aprendizaje significativo y basado en su protagonismo.			
Las actividades se han diseñado teniendo en cuenta la inclusividad y diversidad de los alumnos.			
Ofrezco ayuda y apoyo académico a los alumnos.			
Las actividades son diversas y tienen en cuenta los contenidos transversales.			

Esta autoevaluación por parte del docente se realizará al final de cada unidad didáctica, de manera que la profesora puede observar de forma continua cómo esta PD está influyendo en el nivel de aprendizaje de los alumnos.

III. Evaluación de situaciones especiales

Se tendrá en cuenta la adaptación de determinados criterios de evaluación para aquellos alumnos que tengan necesidades educativas especiales. En hoy el aula en el que se aplica esta PD, se adaptarán los criterios de evaluación del área 1 (1.1, 1.3 y 1.4) para la alumna con retraso madurativo, ya que tiene una capacidad reducida para realizar movimientos motores como el equilibrio. En cuanto a la alumna con hipoacusia, se adaptarán los criterios de evaluación del área 3 (3.2 y 3.3).

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

“La diversidad es una característica inherente a la naturaleza humana y una posibilidad para la mejora y el enriquecimiento de las condiciones y relaciones sociales y culturales entre las personas y entre los grupos sociales” (Jiménez y Vilà, 1999, 38)

La atención a la diversidad es uno de los principios básicos de la educación. El Plan de Atención a la Diversidad de este centro educativo consiste en un conjunto de acciones permanentes o temporales, que se llevan a cabo con el objetivo de dar respuesta y atender a todas las necesidades de los alumnos, haciendo que tengan un desarrollo óptimo de sus capacidades personales y académicas. A través de este documento, el centro pretende atender a la diversidad de nuestros alumnos para así que estos puedan optar por las mismas oportunidades y posibilidades de aprendizaje.

I. Medidas generales

Estas medidas generales son introducidas para, al igual que establece el currículo escolar, garantizar que todos los alumnos alcancen los objetivos, competencias y aprendizajes que forman el mismo. El DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje), el documento a través del cual se van a realizar estas diferentes medidas de la atención a la diversidad tiene como objetivo la creación de un currículo adaptable y flexible para todo el alumnado. De esta manera, al crear un currículo ya adaptado a las necesidades de todo el alumnado, se previene una posterior adaptación solamente dirigida para estos alumnos.

En este aula en el que se aplica la programación, existe una niña con hipoacusia y otra niña con retraso madurativo. Para lograr su correcta inclusión en nuestro centro, hemos transformado y adaptado la siguiente serie de medidas:

Estructurales:

- Incluir señalizaciones de todas las zonas del colegio con pictogramas e imágenes.
- Hacer que los aseos sean accesibles, sobre todo el mecanismo para abrir el lavabo, y tirar de la cadena.
- Estructurar las clases para que exista una buena movilidad horizontal. Además, añadir rampas de acceso en las entradas de la escuela y en los desniveles.

Didácticas:

- Aplicación de metodologías que favorezcan la cooperación entre alumnos y su protagonismo en su propio aprendizaje, lo que favorece la inclusión escolar.
- Material adaptado a las necesidades de los alumnos, en este caso pictogramas para un mejor entendimiento de la alumna con hipoacusia y materiales

adaptados para la falta de desarrollo de la motricidad fina y el equilibrio de la alumna con retraso madurativo.

Organizativas:

- Departamento de orientación escolar, formado por fisioterapeuta, PT y AL.
- Trabajo en reuniones con los padres para tener una comunicación clara sobre la realidad tanto personal como académica de estos niños.
- Formación continua de los profesores en atención a la diversidad.
- Reuniones del claustro semanales para evaluar el progreso de estas medidas con respecto a la actuación académica de los niños en el aula.

II. Medidas ordinarias

Las medidas ordinarias se introducen en una escuela para aquellos alumnos ACNEAES. La adaptación que se haría para este tipo de alumnos es metodológica, sin la necesidad de adaptar los elementos curriculares.

Algunas de las medidas ordinarias que se implementan en este centro son:

- Apoyo dentro y fuera del aula por los especialistas PT y AL.
- Utilización de metodologías variadas, adaptando los recursos y materiales de los rincones y de las actividades más grupales del proyecto.

En cuanto a las medidas ordinarias utilizadas para nuestra alumna con retraso madurativo, esta tendrá sesiones semanales con el fisio y con la especialista PT. Esta última especialista acompañará a Noa en las actividades psicomotrices que se realicen dentro del aula. Además, en los momentos de juegos se suele frustrar bastante ya que su motricidad fina no está tan desarrollada. Para disminuir lo más

posible sus sentimientos de frustración, se adaptarán las metodologías a sus capacidades.

En cuanto a nuestra otra alumna con hipoacusia, Marta, tendrá sesiones semanales con la especialista AL. Esta alumna, a pesar de poseer esta discapacidad auditiva, tuvo la posibilidad de ponerse un implante coclear cuando tenía un año y medio, por tanto, sus secuelas lingüísticas y auditivas son mínimas. A pesar de que su integración en el aula sea satisfactoria, la alumna presenta dificultades para pronunciar correctamente algunas consonantes, y cuando realizamos alguna actividad grupal, si el volumen de la clase está muy alto, se puede abrumar y necesita quitarse el implante durante unos minutos para desestimularse. Es por esto por lo que es esencial posicionarla en un grupo tranquilo y que mire por sus necesidades.

III. Medidas extraordinarias

Las medidas extraordinarias consisten en adaptaciones curriculares para aquellos niños con necesidades educativas especiales (ACNEES). El único alumno ACNEE en nuestra aula es Noa, que tiene un retraso madurativo. Estas adaptaciones son de carácter individual y requieren una adaptación de los elementos curriculares a las necesidades de este alumno.

Las medidas extraordinarias que llevaremos a cabo para nuestra alumna Noa son las siguientes:

- Se adaptarán los criterios de evaluación que contengan el contenido del equilibrio y de la lectoescritura.
- Se adaptará el material, específicamente en la escritura y también el material manipulativo con el que tendrán que trabajar en los distintos rincones o actividades del proyecto.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

En el desarrollo de esta PD, se da importancia a la contribución de nuestro centro en la puesta en práctica de programas de gran importancia en la actualidad.

I. Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa.

A lo largo de esta programación, los alumnos de 5 años de educación infantil cursarán la lengua extranjera: inglés por un total de 3 horas a la semana. Todas ellas estarán llevadas a cabo por el profesor especialista, y, además, una de ellas estará formada también por el auxiliar de conversación nativo. A lo largo de las diferentes unidades del proyecto, se realizarán algunas actividades en esta lengua extranjera para, no solo hacer que el niño aprenda sobre estos contenidos en nuestro idioma sino también en su segundo idioma. Estas actividades consistirán en vídeos, canciones, y otro tipo de materiales a través del cual los alumnos podrán tener un contacto directo con la lengua inglesa.

De acuerdo con lo especificado en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, todos los profesores implicados en la enseñanza de este segundo idioma deberán poseer un grado que incluya una mención en la lengua extranjera correspondiente o una habilitación lingüística. Además, la impartición de esta segunda lengua no supondrá ninguna modificación del currículo establecido en este decreto.

II. Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía.

Otro de los planes que esta PD da importancia y pone en práctica sus distintas unidades didácticas es el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía en la etapa de Educación Infantil. La labor de los docentes, además transmitir los contenidos, es

integrar a cada uno de los alumnos de nuestro aula, evitando algún tipo de exclusión, tanto social como académica. De esta manera, creamos del aula un espacio seguro, positivo y lleno de aprendizajes significativos. Uno de los objetivos didácticos del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, afirma que se debe garantizar los principios de inclusión y equidad en el aula, compensando todas las desigualdades que se pueden dar en ella.

Además de este enfoque de la educación en convivencia y ciudadanía de carácter educativo, nuestro colegio se caracteriza por pertenecer a una orden religiosa, la cual además de estos objetivos educativos facilita acercar al alumno a determinados valores y pensamientos que le permitan crear un ambiente personal sano y seguro. Es por todo esto por lo que, en esta PD, las actividades de las diferentes unidades didácticas se diseñan y realizan desde estas normas de convivencia y estrategias y valores que evitan la segregación y la desigualdad en el aula.

III. Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la competencia Digital.

El último plan que esta PD muestra como esencial en la actualidad para generar en el alumno unas competencias y habilidades a la altura de lo demandado en la sociedad, es el desarrollo digital, huye objetivo principal es la alfabetización digital por parte de los alumnos de Educación Infantil.

En la actualidad, tener un correcto desarrollo de las TIC es esencial y fundamental para una comunicación constante de lo que pasa en nuestro entorno y para la creación de contenidos. Sin embargo, es igual de esencial que, en el proceso de enseñanza de esta competencia digital, también se eduque en su uso responsable y saludable. Es de esta manera como en esta PD se van a utilizar las TIC.

11. CONCLUSIONES

Con este Trabajo de Fin de Grado pongo fin a mi etapa como estudiante, la cual ha sido una de mis más importantes etapas de mi vida por todo lo que he aprendido tanto personalmente como en mi carrera de educación. Es complicado decirle adiós a una carrera con la que llevas cinco años, y sobre todo sabiendo que el próximo paso es “lanzarme al vacío” para entrar en el mundo laboral. Sin embargo, siento que tengo los recursos y conocimientos necesarios para poder esta siguiente etapa con seguridad, aunque con cautela. El principio de todas las experiencias siempre es más intenso, sin embargo, este sentimiento es el que te permite saber si estás en un cambio y desarrollo personal y profesional continuo.

En cuanto a la realización de este TFG, me ha costado bastante completarlo, ya que prioricé las prácticas y llegó un momento en el que se me fue amontonando. A pesar de lo pesado que se me ha hecho realizar esta programación, me ha gustado tratar el tema de la prehistoria y los dinosaurios, ya que son temas que interesan mucho a los alumnos. Además, el que varias profesoras de mi colegio de prácticas hubiesen realizado un proyecto parecido al mío, me permitió compartir ideas y dudas con ellas y sentirme más segura con la elección de mi tema.

Quiero acabar dando las gracias a todas las personas que me han acompañado en este proceso, desde mis compañeras de clase, pasando por los docentes de mi colegio de prácticas hasta llegar a mi profesor del TFG, el cual ha tenido una gran paciencia con mis entregas irregulares y me ha brindado su ayuda para lo necesario.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

BOCM. (9 de Junio de 2022). *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*.

BOE. (2 de febrero de 2022).

Belletich, O., Irure R. A. (1 de enero de 2015). El método de aprendizaje basado en proyectos en contextos educativos rurales y socialmente desfavorecidos de la educación infantil. *Formación de profesores*, págs. 90 - 109.

Cascales Martínez, A. C.-G. (31 de 01 de 2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Revista Iberoamericana De Educación*, págs. 76, 79-98.

Dillenbourg, P. (1996). The evolution of research on collaborative learning. 189 – 211

educagob. (2020). *Fines, principios generales, principios pedagógicos y objetivos*.

educagob. (2020). *Marco legal del sistema educativo*. Obtenido de <https://educagob.educacionyfp.gob.es/sistema-educativo/marco-legal.html>

Jesuitas, E. (2017). *EDUCSI*. Obtenido de <https://educacionjesuitas.org/que-es-educsi/#:~:text=Los%20centros%20de%20la%20Compa%C3%B1%C3%ADa%20de%20Jes%C3%BAs%20asumen%20como%20valores,el%20entorno%20social%20y%20cultural>

Jiménez, F., & Vilà, M. (1999). De educación especial a educación en la diversidad. Aljibe

Johnson, D, Jhonson, R y Jhonson, E (1999). Los nuevos círculos de aprendizaje. Argentina: Aique

Katz, L., & Chard, S.C. (2000). *Engaging children's minds: The project approach*. Westport, C.P.: Greenwood Publishing Group.

López, J. M. (17 de septiembre de 2010). Utilización de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, valorando la incidencia real de las tecnologías en la práctica docente. *Revista Docencia e Investigación*.

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

Morales, M., Trujillo, J. M. y Raso, F. (2015). Percepciones acerca de la integración de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje de la universidad. *Revista de Medios y Educación*, 46, 103-117

Pérez, M. M. (noviembre de 2008). *Aprendizaje Basado en Proyectos Colaborativos. Una experiencia en educación superior*.

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. *Infancia y Aprendizaje*, 4(2), 13-54.

Salinas, J. (2000). El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación, 199 – 227

Vygotsky, L.S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Barcelona: Paidós

13. ANEXOS

I. Unidad Didáctica 3: Huella tras huella.

1. Contextualización de la programación dentro de la UD.

Esta UD corresponde a la número 3 del proyecto del curso llamado 'Los dinosaurios y la prehistoria'. Esta unidad se centrará en un conocimiento de los dinosaurios más completo y debido a que es la última unidad del proyecto de los dinosaurios, se describirá en la última sesión una actividad lúdica de cierre del tema, en la que los niños podrán ver todo lo que han aprendido en este proyecto.

Al ya haber realizado dos unidades didácticas sobre los dinosaurios, sus conocimientos sobre estos animales será mucho más rico que hace unas semanas, por lo que, estarán más preparados para realizar tareas que demanden un trabajo más práctico y grupal. Al principio de este primer proyecto, los alumnos ya habrán viajado una vez al pasado con la nave espacial de Sherlock Holmes y ya habrán conseguido diferentes pegatinas para rellenar su carnet de detectives. Al final de este y, por tanto, de esta unidad, les daremos a los alumnos la insignia oficial de expertos en dinosaurios que podrán pegar en su carnet y así completar su área dedicada a esta etapa. En cuanto a los contenidos dados hasta ahora, los alumnos habrán trabajado las características de los dinosaurios, su diferente alimentación y su hábitat. En esta unidad cerraremos la etapa de los dinosaurios descubriendo los fósiles, creando nuestros huevos de dinosaurio y realizando una excursión a 'Donipétrea', una exposición de dinosaurios con áreas interactivas, proyecciones, y dinosaurios robóticos.

Al igual que hemos descrito en el apartado 9 de esta programación didáctica, todas las actividades que hagamos dentro de las sesiones estarán adaptadas para atender a la diversidad del aula (alumna con hipoacusia y alumna con retraso madurativo).

En esta tercera unidad, los alumnos ya se habrán acostumbrado a las diferentes metodologías utilizadas en clase y trabajarán de manera exitosa por rincones, a través del juego y de forma cooperativa con sus compañeros.

Por último, en esta unidad se puede observar claramente la transversalidad que caracteriza a los proyectos de esta programación. Varias sesiones se han transversalizado con el bloque de la educación artística, y una con la de psicomotricidad. Además, el área lógico-matemática y el de lectoescritura también se ven reflejados en una sesión.

2. Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación.

Objetivos didácticos de la UD	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
1. Afianzamiento de el proceso de nacimiento de los dinosaurios, así como de la creación de los fósiles.	b, c	1,5
2. Investigar sobre los dinosaurios a través de libros y otros materiales manipulativos.	d, g	12, 14
3. Completar el circuito motor controlando el movimiento de su cuerpo. Aumentar su coordinación y control.	a, b, d	1, 3, 11
4. Utilizar las TIC de manera responsable y para generar curiosidad sobre los fósiles.	g	5, 14
5. Realización de relaciones lógico-matemáticas de cooperación y transformación por medio de material manipulativo.	f, i	4, 13
6. Mejorar el trazo y otras características de la lectoescritura.	g, i	8, 10
7. Utilizar procedimientos artísticos para la representación de los dinosaurios.	b, g	3, 10
8. Realizar las tareas de forma cooperativa y solucionando cualquier posible conflicto.	e, f, j	6, 7, 13
9. Aumentar la autonomía del alumno.	d	1, 3

--	--	--

3. Contenidos y elementos transversales.

Los contenidos relacionados con el **área de las Ciencias Sociales** son los siguientes:

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.

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

4. Indagación sobre el paso del tiempo, en especial del pasado.
5. Aproximación a los principales hechos del pasado (etapa de los dinosaurios).
6. Afianzamiento de los distintos tamaños de dinosaurios a través de Las TIC.
7. Nacimiento de los dinosaurios y sus características.
8. Definición y creación de los fósiles.

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

9. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos (relaciones y conexiones entre lo conocido y lo nuevo).
10. Estrategias y técnicas de investigación a través de la observación, la experimentación y la lectura de información.
11. Estrategias para proponer soluciones en grupo a través del diálogo, la imaginación y la creatividad.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad.

Bloque A: intención e interacción comunicativa.

3. Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación. Potenciar el respeto y la igualdad durante el intercambio lingüístico en situaciones comunicativas.

4. Utilización del lenguaje para decir la verdad.

Bloque C: comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.

5. Utilización del lenguaje oral en situaciones cotidianas, como juegos de interacción social, conversaciones...
6. Exposición clara y organizada de las ideas al verbalizar una secuencia de acciones de una acción planificada.

Bloque E: aproximación a la educación literaria.

7. Lectura de textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, canciones y adivinanzas) adecuados al desarrollo infantil.
8. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios que fomenten la libertad de expresión la imaginación y la curiosidad del niño.
9. Utilización del rincón de la lectura como fuente de información entretenimiento y disfrute.

Bloque I: alfabetización digital.

10. Uso moderado de los medios audiovisuales controlando el tiempo de uso.
11. Utilización de aplicaciones y herramientas con fines como el aprendizaje, hoy el disfrute y la creación de contenido.

Los contenidos dedicados a las **áreas transversales** (psicomotricidad, área plástica y visual, área lógico-matemática y lectoescritura) son las siguientes:

Área 1. Crecimiento en armonía

Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.

1. Imagen global y segmentada del cuerpo: percepción de los cambios físicos de los dinosaurios y su relación con el paso del tiempo.
2. Aceptación de las posibilidades y limitaciones propias al realizar un circuito motor.
3. Control de la coordinación, el equilibrio, los desplazamientos, y de sus habilidades de locomoción y manipulativas.
4. El juego espontáneo y dirigido como fuente de aprendizaje sobre los dinosaurios.
5. Autonomía en la realización de tareas manipulativas e individuales, y la regulación del propio comportamiento.

Bloque D: Personas y emociones. La vida junto a los demás.

6. Habilidades de convivencia, afectivas y sociales.
7. Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.

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

1. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Establecimiento de relaciones de cooperación y transformación (quitar y añadir) por medio de la manipulación de objetos.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad.

Bloque D: aproximación al lenguaje escrito.

1. Uso de la lectura y la escritura como medio de comunicación información y disfrute.

2. Realización de textos escritos sobre opiniones del alumno e información previamente aprendida.
3. Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación a través de libros.
4. Situaciones de lectura individual e interés en la escucha de narraciones inscripciones sobre el proceso de nacimiento de los dinosaurios y el proceso de creación de fósiles.
5. El trazo: direccionalidad, linealidad, distribución y posición al escribir, y la orientación izquierda-derecha.
6. Desarrollo perceptivo-motriz de la escritura. Generación de una orientación espacio temporal, esquema corporal, y memoria visual.

Bloque G: lenguaje y expresión plásticos y visuales.

7. Utilización de materiales técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación de los tipos de dinosaurios y de su nacimiento.
8. Realización de producciones plásticas y pictóricas sobre los dinosaurios.

Bloque H: lenguaje y expresión corporal.

9. Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo y desplazamiento por el espacio con movimientos diversos.

4. Competencias clave y específicas y su relación con los objetivos y contenidos.

Competencias generales	Competencias específicas	Objetivos	Contenidos
CCL	3.1, 3.2, 3.3, 3.4	4, 6, 8	CCSS: 2.8, 3.1, 3.2, 3.3, 3.4
CMCCTI	2.1, 2.2	2, 4, 5	CCSS: 2.3, 2.7 C.Transversales: 1.5, 2.1

CD	3.4, 3.5	4	CCSS: 2.3, 2.7, 3.8, 3.9
CPSA	1.2, 1.3, 3.4	1, 7, 9	CCSS: 3.1, 3.2 C.Transversales: 1.5, 1.6
CC	1.2, 1.3, 2.3	1, 8, 9	CCSS: 3.1 C.Transversales: 1.5, 1.6, 1.7
CE	2.1, 2.2, 3.4	2, 5, 8	CCSS: 2.7, 3.1 C.Transversales: 1.5, 1.7, 3.3
CCEC	3.4, 3.5	1, 5, 7	CCSS: 3.4 C. Transversales: 1.4, 1.5, 3.7, 3.8

5. Metodología y recursos.

Como está indicado en el apartado 7 de esta programación, la metodología principal que guiará esta unidad didáctica es el aprendizaje por proyectos. Esta unidad es la última del proyecto llamado 'Dinolandia', la cual empezó con un viaje en la nave espacial de Sherlock Holmes para transformarnos en detectives y viajar al pasado hasta la etapa de los dinosaurios. Al ser una unidad de cierre del proyecto, se completará la tabla de conocimientos previos realizada en la primera sesión, con la pregunta '¿qué hemos aprendido?'. Otra actividad que caracteriza el cierre en este tipo de metodología es la excursión a una exposición de dinosaurios en Madrid. Se ha escogido este tipo de cierre del proyecto porque la etapa de los dinosaurios es un tema que despierta mucha curiosidad en los alumnos de infantil y, por tanto, aprovechar los espacios de Madrid que permiten tener una experiencia mucho más inmersiva y real que exponga todos los contenidos dados en clase parece la manera perfecta para consolidar sus aprendizajes.

Dentro de las diferentes sesiones, se utilizará también otras metodologías como el trabajo por rincones, el aprendizaje a través del juego y el aprendizaje colaborativo. A través de estas metodologías activas, logramos que el niño sea protagonista de su

propio aprendizaje, aprenda a trabajar en grupo y de manera autónoma, genere motivación por el tema tratado y despierte su creatividad e imaginación.

La clase estará dividida en tres grupos de mesas, cuyos grupos de alumnos se crearán de manera heterogénea. Estas mesas estarán diseñadas para favorecer el trabajo cooperativo entre los alumnos, posicionándolos en forma de círculo. Por otra parte, al utilizar en varias sesiones la metodología del aprendizaje por rincones, la clase estará formada por los siguientes rincones:

- El rincón de los detectives: en esta parte de la clase, los alumnos dispondrán de libros en los que podrán descubrir cosas nuevas de los dinosaurios y que podrán utilizar en su camino como detectives de esta etapa. Además, a lo largo del proyecto, añadiremos al rincón cualquier otra información sobre los dinosaurios que no sabíamos antes y que hemos descubierto como buenos detectives (su alimentación, los tipos de dinosaurio...).
- El rincón de la lectura: los alumnos tendrán una mini estantería con todo tipo de libros (unos relacionados con el proyecto y otros no), en donde podrán relajarse leyendo una vez hayan acabado su tarea.
- El rincón de 'Dinolandia': en este rincón se expondrán las manualidades creadas por los alumnos relacionadas con el proyecto y los distintos murales que se realicen.
- El rincón del juego: esta parte de la clase está diseñada para que los alumnos realicen actividades manipulativas, o caracterizadas por el juego (puzles, excavar fósiles...).

6. Descripción de las actividades en cada sesión.

SESIÓN 1:

En esta primera sesión, los alumnos encontrarán en el centro del aula huellas de dinosaurio que llevan al patio. Crearemos motivación y curiosidad sobre lo que van a encontrar haciendo preguntas como: ¿de qué animal pensáis que son esas huellas?, ¿qué creéis que va a estar al otro lado? ¿creéis que un dinosaurio ha venido al colegio?

Los alumnos seguirán el circuito motor de huellas hasta el arenero del patio realizando varios movimientos corporales según lo que dicte la profesora (a la pata coja, como los cangrejos, como el dinosaurio T-Rex...). Después de haber realizado este ejercicio de psicomotricidad para llegar al arenero, los alumnos descubrirán posicionado sobre la arena un huevo grande. Creamos interés formulando preguntas para que se interesen por su contenido: ¿qué creéis que hay dentro? ¿de qué animal creéis que son las huellas que acabamos de pisar?

Después de realizar una asamblea en el patio, volvemos a clase con el huevo y lo colocamos en un sitio alto para que los niños lo puedan observar. En la anterior unidad hemos creado el rincón de los detectives, el cual a lo largo de estas semanas hemos llenado de libros sobre dinosaurios y murales sobre las partes del cuerpo de los dinosaurios y su alimentación. En esta parte de la clase los alumnos irán a este rincón a buscar información sobre el huevo de dinosaurio. Una vez encontrada la información, volveremos a la asamblea en la parte de delante de la clase y leeremos la información sobre los huevos de dinosaurio y, por tanto, su proceso de nacimiento.

A raíz de esta información, abriremos el huevo y veremos el dinosaurio de peluche que habrá dentro. Esta va a ser la 'mascota del silencio' de esta unidad. La mascota

del silencio aparecerá solamente en los grupos de alumnos o en la parte de la clase en la que los alumnos estén trabajando y en silencio a la hora de hacer alguna actividad más individual. Introducimos la mascota a los alumnos y entre todos apuntamos las siguientes características:

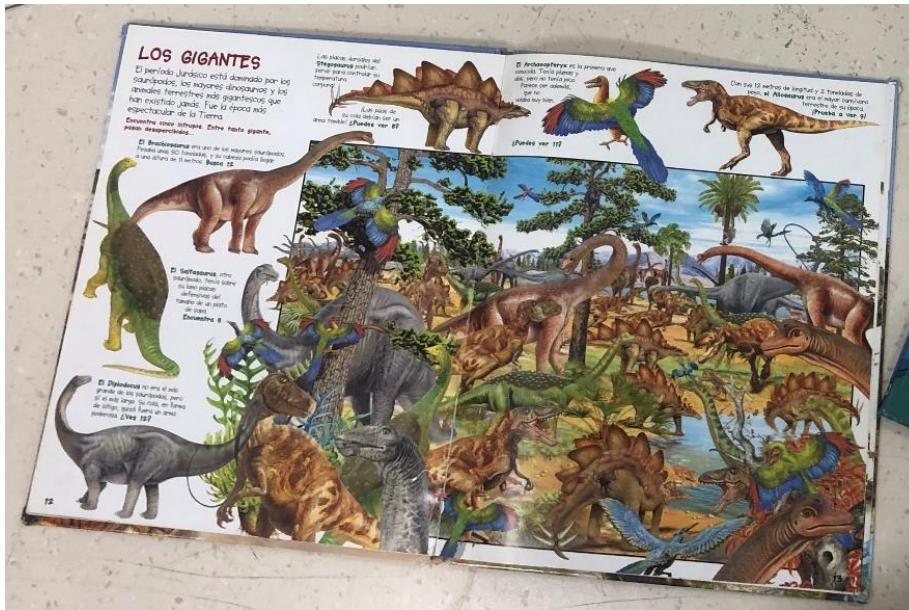
1. Es un T-Rex.
2. Es carnívoro.
3. Vive en la tierra.
4. Es pequeño porque es un bebé.

A continuación, los alumnos dibujarán su propio dinosaurio T-Rex en una cartulina, lo recortarán y los meteremos en el huevo de donde salió nuestra mascota del silencio.

SESIÓN 2:

En esta sesión los alumnos trabajarán el área lógico-matemática y la lectoescritura a través de una serie de actividades sobre los dinosaurios, utilizando la metodología del aprendizaje por rincones.

En este primer rincón, los alumnos tendrán como guía el libro que hemos utilizado para investigar los distintos tipos de dinosaurios y, a través de un abecedario de madera cuyas vocales y consonantes están de distintos colores, escogerán cuatro nombres del libro y lo representarán con estas letras. El libro que hemos escogido para esa actividad es el siguiente:



Por otra parte, la actividad de este rincón quedaría de la siguiente manera:



En este segundo rincón los alumnos cogerán los dinosaurios que dibujaron y que plastificamos en la anterior sesión del huevo de nuestra mascota del silencio. En el centro de la mesa habrá una caja con pinzas, cada una tendrá una letra. Los alumnos tendrán que, colocando las pinzas en la parte de arriba de su dinosaurio, escoger aquellas pinzas con las letras necesarias para formar la palabra 'dinosaurio'. Los que

hayan completado la actividad de manera exitosa pondrán visitar el rincón de la mini biblioteca de la clase para continuar informándose sobre los dinosaurios.

La actividad quedaría de la siguiente manera:



Foto tomada de: <https://cramonterrei.files.wordpress.com/2013/01/proyecto-los-dinosaurios.pdf>

Este último rincón consistirá en, utilizando los mismos dibujos de dinosaurios que hemos utilizado en el anterior rincón, sacar una tarjeta de sumas de la cesta del centro de la mesa. En la mesa habrá también otro cesto lleno de pinzas. Los alumnos tendrán que, al coger una tarjeta de suma de la cesta, representar con una determinada cantidad de pinzas, dicha suma. El símbolo del más y del igual se habrá pegado a los dibujos plastificados de los dinosaurios con velcro previamente por la profesora. Además, este rincón es el único que estará acompañando la mayor parte del tiempo por la profesora, para asegurar la correcta realización del ejercicio por parte de los niños, y su correcto aprendizaje.

En este tipo de actividades la profesora se paseará por los diferentes rincones, los cuales se rotarán cada 10 minutos. Sin embargo, su intervención solamente se hará

cuando los alumnos la requieran o cuando la profesora observe que sea necesario. De lo contrario la profesora dejará que los alumnos generen su propio aprendizaje dejándoles libertad de decisión y de actuación.

SESIÓN 3:

En esta sesión los alumnos encontrarán en el aula una caja de plástico grande con un arenero en su interior el cual tienen enterrados diferentes tipos de dinosaurios y huesos.



Lo primero que hacen los alumnos es investigar esta caja sin abrirla, hasta que la profesora dirige su atención hacia la pizarra digital en la que los alumnos verán un video que recoge todo lo que hemos dado hasta ahora de los dinosaurios e introduce el tema de los fósiles, que es el que veremos en esta sesión.

Vídeo de la introducción a la sesión sobre los fósiles:

https://www.youtube.com/watch?v=dTgofE8nrk0&ab_channel=HappyLearningEspa%C3%B1ol

Tras ver este video haremos una asamblea en la que los alumnos podrán comentar qué información del video ya sabían y qué otra información era nueva para ellos. La finalidad de esta asamblea es acabar relacionando la caja del centro de la clase con la información dada de los fósiles. La profesora les ayudará a llegar a esta conclusión cambiando su atención del vídeo a la caja con arena y tierra.

Sentándonos en un círculo alrededor de la caja, repartimos unas brochas a un alumno de cada equipo (se dividen por los mismos equipos de las mesas) y empiezan por turnos a desenterrar con el material dado hasta encontrar cada alumno un hueso o un dinosaurio.

Tras haber realizado esta actividad, los alumnos se sientan en la asamblea y la profesora comenta que lo que han sacado de la arena son huesos y dinosaurios de juguete. Procedemos a introducir el tema de los fósiles. Les enseñamos un “fósil” creado previamente por la profesora con el material ‘crayola model magic’ que luego utilizarán ellos para crear el suyo propio. Después de haber comentado la forma del fósil que hemos enseñado a los alumnos, les comunicaremos las instrucciones sobre cómo crea un fósil. Tendrán que aplastar la pasta para modelar que les daremos y crear una huella con su hueso o dinosaurio que han sacado del arenero.



Foto tomada de: <http://educarpetas.blogspot.com/2012/05/haciendo-fosiles-de-dinosaurio.html>

Una vez realizada la actividad, se dejarán secar los fósiles en el rincón de materiales de los dinosaurios de la clase, en donde hemos guardado todos los proyectos manipulativos que hemos realizado hasta ahora de los dinosaurios, junto con los murales.

SESIÓN 4:

En esta sesión visitaremos 'Dinopetrea', una exposición a las afueras de Madrid en las que los alumnos podrán observar esqueletos de dinosaurios, participar en algunos juegos interactivos, y disfrutar de proyecciones y otras exposiciones de teatro que hacen que los niños experimenten y aprendan en esta excursión inmersiva. La página web del sitio es el siguiente:

Dinopetrea: <https://www.dinopetrea.es/>

Los padres de los alumnos tendrán que firmar su autorización para asistir a la excursión, y nos desplazaremos utilizando el autobús escolar. Antes de ver la exposición, se comenta a los alumnos que después van a tener que realizar un dibujo de lo que más les gusta con una descripción de su dibujo para regalárselo sus padres.

SESIÓN 5:

En esta última sesión, empezamos con una asamblea en la cual compartimos nuestros pensamientos sobre la excursión de la anterior sesión. Tras haber comentado lo que más les gustó a los niños y lo que menos, les introducimos la actividad. Esta, aunque ya comentada en la sesión anterior, consistirá en crear un

dibujo de lo que más les ha gustado hacer o ver en la exposición junto con una breve descripción de qué vieron en Dinopetrea.

Una vez terminada la actividad, realizaremos la entrega de premios de los detectives debido a que es una sesión dedicada al cierre del temario dedicado a los dinosaurios. Esta entrega de premios consistirá primero en un desglose de lo que hemos aprendido en las tres primeras unidades comparado con lo que al principio nos generaba curiosidad. A continuación, se le repartirá a cada alumno su tarjeta de detective y pegaremos una pegatina en la casilla de 'detectives de dinosaurios'.

Una vez realizado entrega de insignias a los alumnos, les entregaremos a cada alumno su dossier con todas las fichas realizadas a lo largo de estas unidades sobre los dinosaurios, la cual tendrán que entregar a sus padres cuando lleguen a casa.

Cerraremos esta UD dividiendo la clase en 3 partes, cada uno con juegos o actividades diferentes. Los niños podrán escoger en qué rincón de la clase estar. En un rincón de la clase, los alumnos tendrán que resolver un puzle sobre los tipos de dinosaurios. En otro rincón los alumnos podrán utilizar las tablets para, mediante una aplicación 3D, poder observar la escala real de los diferentes dinosaurios. Esta aplicación permite desplazarse con la Tablet por la clase observando a escala real diferentes dinosaurios en la pantalla del dispositivo.

Página web: <https://www.tododinosaurios.com/blog/dinosaurios-en-realidad-aumentada-3d-de-google/>

En el último rincón los alumnos podrán coger la plastilina y, siguiendo unas plantillas en forma de dinosaurio, pegar la plastilina en el borde de la figura. De esta manera los alumnos podrán desarrollar su motricidad fina y comprenderá mucho mejor la forma de estos animales. Estos últimos rincones no tienen mucha supervisión de la

profesora ya que se han introducido como cierre lúdico del proyecto de los dinosaurios.



7. Evaluación, concretando los criterios de evaluación, estándares y su relación con los objetivos y competencias. Criterios de calificación.

La evaluación de esta UD 3 se realizará de la misma forma que en el apartado de la programación 'evaluación general'. Para poder realizar esta evaluación se tendrán que establecer los criterios de evaluación de los diferentes contenidos.

Criterios de evaluación	CG	CE	Objetivos UD	Contenidos UD
<p><u>Área 1. Crecimiento en armonía</u></p> <p>1.1 Progresar en el conocimiento del cuerpo, desarrollando el equilibrio, el desplazamiento y la coordinación.</p> <p>1.4 Participar en situaciones de juego dirigido o espontáneo, sabiendo las capacidades personales.</p>	CPSA	1.1, 2.2	3, 9	C. Transversales: 1.1, 1.3, 1.4, 1.5

2.1 Identificar y expresar las necesidades y sentimientos. 2.2 Ser capaz de pedir ayuda y ayudar en juegos o actividades controladas.	CC	1.2, 1.3, 3.1	1,3	CCSS: 3.1, 3.4, 3.6
4.1 Participar en juegos y actividades teniendo respeto y empatía hacia los compañeros. 4.4 Desarrollar destrezas relacionadas con la resolución de conflictos.	CE, CPSA	1.3, 2.1, 3.1,	2, 5, 8	CCSS: 2.8, 3.1, 3.3 C. Transversales: 1.7
<u>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</u> 2.1 Gestionar retos o problemas a través de la cooperación con los compañeros, y la manifestación de interés. 2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos materiales a través de la manipulación. 2.4 Realizar toma de decisiones de forma autónoma, creando soluciones a determinados problemas. 2.5 Desarrollar habilidades básicas computacionales, para resolver actividades digitales. 2.6 Participar en los proyectos utilizando dinámicas cooperativas y respetando las opiniones de los compañeros.	CD, CMCCTI, CLL, CC	1.3, 2.1, 2.2, 3.1	2, 4, 5, 8, 9	CCSS: 2.3, 2.4, 2.5, 2.7, 2.8, 3.1, 3.4, 3.9
<u>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</u> 1.1 Participar de manera activa, y respetuosa en las situaciones comunicativas como asambleas y trabajos cooperativos. 1.4 Interactuar con los recursos digitales del proyecto, familiarizándose con sus herramientas.	CLL, CD, CC	1.3, 2.1, 3.2	1, 4, 8	CCSS: 2.3, 2.7, 2.8, 3.1, 3.3, 3.8, 3.9

2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones artísticas y digitales.	CD, CCEC	2.1, 2.2, 3.2	4, 7	CCSS: 2.3, 2.7, 3.9 C.Transversales: 3.7, 3.8
3.3 Expresar ideas a través del relato oral de manera efectiva y espontánea. 3.4 Elaborar creaciones plásticas con diferentes materiales y técnicas. 3.6 Utilizar el espacio como forma de expresión corporal y ajustar su movimiento.	CLL, CCEC	1.1, 3.3, 3.4	3, 4, 5, 7	CCSS: 3.1, 3.4 C. Transversales: 1.2,1.3, 3.7, 3.8
4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de diferentes actividades que trabajan la lectoescritura. 4.3 Utilizar el rincón de la lectura como fuente de información y disfrute respetando sus normas de uso.	CCL,	3.2, 3.4	1, 2, 6	CCSS: 2.7, 3.5, 3.7

Una vez indicado qué se va a evaluar en esta UD, procederemos a establecer una rúbrica para la evaluación individual que toca en esta unidad (ver pág. 43) y que también servirá para realizar la evaluación global del alumnado.

Criterios de evaluación	C.S	C.S	E. D	N.C
<u>Área 1. Crecimiento en armonía</u>				
1.1 Progresar en el conocimiento del cuerpo, desarrollando el equilibrio, el desplazamiento y la coordinación.				
1.4 Participar en situaciones de juego dirigido o espontáneo, sabiendo las capacidades personales.				
2.1 Identificar y expresar las necesidades y sentimientos.				

2.2 Ser capaz de pedir ayuda y ayudar en juegos o actividades controladas.				
4.1 Participar en juegos y actividades teniendo respeto y empatía hacia los compañeros. 4.4 Desarrollar destrezas relacionadas con la resolución de conflictos.				
<u>Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno.</u> 2.1 Gestionar retos o problemas a través de la cooperación con los compañeros, y la manifestación de interés.				
2.3 Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos materiales a través de la manipulación.				
2.4 Realizar toma de decisiones de forma autónoma, creando soluciones a determinados problemas.				
2.5 Desarrollar habilidades básicas computacionales, para resolver actividades digitales.				
2.6 Participar en los proyectos utilizando dinámicas cooperativas y respetando las opiniones de los compañeros.				
<u>Área 3. Comunicación y representación de la realidad.</u> 1.1 Participar de manera activa, y respetuosa en las situaciones comunicativas como asambleas y trabajos cooperativos.				

1.4 Interactuar con los recursos digitales del proyecto, familiarizándose con sus herramientas.				
2.2 Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones artísticas y digitales.				
3.3 Expresar ideas a través del relato oral de manera efectiva y espontánea.				
3.4 Elaborar creaciones plásticas con diferentes materiales y técnicas.				
3.6 Utilizar el espacio como forma de expresión corporal y ajustar su movimiento.				
4.1 Mostrar interés por comunicarse a través de diferentes actividades que trabajan la lectoescritura.				
4.3 Utilizar el rincón de la lectura como fuente de información y disfrute respetando sus normas de uso.				

A través de esta evaluación cualitativa, podremos evaluar la actuación de los alumnos en esta UD. Sin embargo, el docente también debe ser evaluado, por lo que este rellenará una autoevaluación al terminar la programación de esta UD. La rúbrica será la siguiente:

Ítems	C.S	E. D	N.C
La programación de la UD 3 ha sido realizada de forma coherente y organizada.			
La metodología elegida permite al alumno tener un aprendizaje significativo y basado en su protagonismo.			

Las actividades se han diseñado teniendo en cuenta la inclusividad y diversidad de los alumnos.			
Los alumnos han aprendido lo necesario sobre los dinosaurios.			
Ofrezco ayuda y apoyo académico a los alumnos.			
Las actividades son diversas y tienen en cuenta los contenidos transversales.			

Esta evaluación continua permitirá al profesor darse cuenta del progreso de los alumnos, continuando si es positivo o replanteándose su método de E-A.

8. Atención a la diversidad.

Como bien hemos indicado en el contexto del aula, tenemos una alumna ACNEE y otra ACNEAE, una de ellas posee un retraso madurativo leve el cual le impide realizar tareas motoras con necesidad de utilizar el equilibrio. La otra alumna, posee hipoacusia, sin embargo, sus adaptaciones escolares son mínimas debido a que posee un implante coclear. Igualmente, esta última alumna tiene pequeñas dificultades para pronunciar determinadas consonantes. Conociendo las necesidades educativas de las dos alumnas, hemos adaptado los criterios de evaluación relacionados con la demanda del equilibrio y de una correcta comunicación oral.

Por otro lado, las actividades de esta UD están pensadas desde la inclusión de estas dos alumnas en todo momento. El circuito motor de la primera sesión se ha adaptado a la primera alumna para que no realice ejercicios motores que demanden el equilibrio. Por otra parte, la alumna con hipoacusia estará colocada lo más cerca de la profesora como sea posible y en algunas actividades grupales, como en los rincones, estaremos pendientes de si ha entendido la actividad.

Estas alumnas se agruparán en el aula con un grupo que estratégicamente pueda beneficiar su aprendizaje y se sienta inclinado a ayudar si estas se encuentran con algún problema o no pueden realizar alguna actividad.

9. Conclusión.

Se ha elegido la UD3 como unidad para desarrollar porque considero que poseía unos recursos bastante manipulativos e interesantes que quería desarrollar. Además, el tema de los dinosaurios no es una elección común, sin embargo, por esta misma razón pensé que su desarrollo mostraría la versatilidad y extensión de contenidos que se pueden trabajar.

Por otro lado, mediante el desarrollo de esta unidad, hemos demostrado la posibilidad de trabajar este contenido con los elementos transversales de psicomotricidad, artes plásticas, áreas lógico-matemáticas y la lectoescritura.

10. Bibliografía.

BOCM. (9 de Junio de 2022). *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*.

BOE. (2 de febrero de 2022).

Dinopetrea. (s.f.). Obtenido de <https://www.dinopetrea.es/>

Educacarpetas. (2012). *Haciendo fósiles de dinosaurio*. Obtenido de <http://educacarpetas.blogspot.com/2012/05/haciendo-fosiles-de-dinosaurio.html?m=1>

Monterrei, C. (2013). Proyecto 'Los Dinosaurios'. Madrid.

11. Recursos elaborados.

Sesión 2:



Sesión 3:



Vídeo introducción de los fósiles:

[https://www.youtube.com/watch?v=dTgofE8nrk0&ab_channel=HappyLearningEspa
%C3%B1ol](https://www.youtube.com/watch?v=dTgofE8nrk0&ab_channel=HappyLearningEspa%C3%B1ol)

Sesión 4:

Excursión a Dinopetrea: <https://www.dinopetrea.es/>

Sesión 5:

