



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Programación Didáctica Anual

Doble Grado en Educación Primaria e Infantil

Alumna: Blanca Pelayo Sendra

Directora: María Fernández Rivas

Curso: 5º

Fecha: 25 de abril de 2023



***Un mundo mágico escondido en el fondo de un
baúl***

*Programación Didáctica Anual dirigida a 3º de
Educación Infantil*

ÍNDICE DE CONTENIDOS:

1. INTRODUCCIÓN	1
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	3
2.1. Fundamentación normativa.....	3
2.2. Fundamentación teórica.....	5
3. CONTEXTUALIZACIÓN	11
3.1. Análisis de la zona	11
3.2. Análisis del centro	12
3.2.1. Recursos espaciales.....	12
3.2.2. Recursos humanos.....	12
3.2.3. Horario del centro	13
3.2.4. Recursos didácticos generales usados en Infantil	14
3.2.5. Sistema de comunicación con las familias.....	14
3.3. Análisis de los alumnos del aula	15
4. OBJETIVOS	19
4.1. Objetivos de la etapa	19
4.2. Objetivos específicos de cada área	19
5. COMPETENCIAS CLAVE	23
6. CONTENIDOS	26
7. UNIDADES DIDÁCTICAS	31
7.1. Justificación.....	31
7.2. Temporalización y secuenciación de UD	32
7.2.1. Criterios de temporalización	32
7.2.2. Fichas de unidades didácticas.....	34
8. METODOLOGÍA	65
8.1. Principios metodológicos	65
8.2. Recursos TIC	71

8.3. Organización de espacios y tiempos (agrupaciones). Rutinas.....	72
9. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	75
9.1. Fomento a la lectura	75
9.2. Desarrollo de la lengua inglesa.....	77
9.3. Uso de las TIC y mejora de la competencia digital	78
9.4. Educación en valores.....	78
9.5. Fomento de la educación ambiental	79
10. EVALUACIÓN	81
10.1. Evaluación de los procesos de aprendizaje: criterios de evaluación por área.....	81
11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	84
11.1. Implementación del DUA en el aula	84
11.2. Medidas de atención a la diversidad	86
11.2.1. Medidas generales.....	86
11.2.2. Medidas ordinarias.....	87
11.2.3. Medidas extraordinarias.....	88
12. CONCLUSIONES	89
13. BIBLIOGRAFÍA	91
14. ANEXOS.....	97
14.1. Unidad didáctica 10: Surcando los cielos.....	97
14.1.1. Temporalización.....	97
14.1.2. Justificación de la UD	97
14.1.3. Objetivos didácticos	98
14.1.4. Contenidos y elementos transversales	99
14.1.5. Metodología y recursos.....	100
14.1.6. Descripción de las actividades en cada sesión/temática	105
14.1.7. Actividades complementarias	142

14.1.8. Evaluación	143
14.1.9. Atención a la diversidad.....	146
14.1.10. Recursos elaborados	149
14.1.11. Otros recursos	163
14.2. Otros anexos de la programación	163
Anexo 1: Historias.....	163
Anexo 2: Objetivos de la etapa	163
Anexo 3: Plano del aula	164
Anexo 4: Horario semanal	165
Anexo 5: Horario UD modificado	166
Anexo 6: Lista de control	167
Anexo 7: Escala de estimación.....	168
Anexo 8: Ficha de autoevaluación del alumno	169
Anexo 9: Ficha de autoevaluación del profesor	170

Agradecimientos:

“A mi tutora, María Fernández Rivas, por su ayuda, paciencia y cariño durante todo el proceso de elaboración del TFG.

A mi familia y amigos por apoyar mis ideas y confiar en mí.

A los que ya no están, por haberme ayudado a ser quien soy”.

1. INTRODUCCIÓN

¿A quién no le gustaba aprender motivado por el deseo de encontrar un tesoro u objeto singular cuando, en la etapa de Educación Infantil, un personaje entraba en el aula para contarnos una historia apasionante con el fin de despertar nuestra curiosidad e implicarnos activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

En palabras de Egan, la imaginación y la fantasía son instrumentos de gran valor para el aprendizaje porque, desde una educación imaginativa, “el alumnado puede conectar emocionalmente con lo que está aprendiendo, adquiere una mayor habilidad de búsqueda de soluciones ante problemas y fomenta su curiosidad por querer aprender más y mejor” (como se citó en Grande-López, 2018, p. 72).

Por este motivo, en el presente Trabajo de Fin de Grado, he querido inspirarme en uno de los proyectos que la editorial SM recientemente ha puesto en marcha para afrontar los nuevos desafíos curriculares y avanzar hacia un proceso de enseñanza competencial. Este proyecto se llama “Castoria” y se trata de un mundo mágico al que el alumnado solamente puede entrar si un castor les guiña un ojo. En definitiva, es un lugar excepcional formado por diferentes parajes donde los niños/as se inician en la construcción del aprendizaje.

De forma similar al mencionado proyecto, en esta programación didáctica, se ha diseñado un mundo mágico¹ a través de la creación de quince historias que narran las aventuras de Fredo Fox², un intrépido aventurero que, un día, motivado por conocer el mundo que le rodea, cae dentro de un baúl y accede a un mundo fantástico lleno de seres increíbles, lugares fascinantes y aprendizajes que nunca olvidará.

¹ El apartado 7.1. del presente Trabajo de Fin de Grado y el [Anexo 1: Historias](#) incluyen una descripción completa y detallada del diseño de los tres proyectos que configuran el mundo mágico.

² Fredo Fox es un zorro verde con una nariz colorada que ha sido creado por la fundación Muñecos para el Desarrollo para educar a los niños/as en valores solidarios y de cooperación. Este personaje actúa como superagente de los derechos de la infancia y en esta programación, adquiere un papel protagonista demostrando que es posible aprender mientras se conoce y ayuda a otras personas.

Así, a lo largo del curso, se desarrollarán tres proyectos que narrarán el viaje y las hazañas de Fredo en “El bosque de las mil flores”, “La isla secreta” y “El reino perdido”. En este contexto, los niños/as tendrán que participar de nuevas y trepidantes aventuras, a la vez que avanzan en la construcción de conocimientos de una forma lúdica, dinámica y participativa.

Para ello, en esta programación, se emplearán diferentes metodologías que permitirán al alumnado participar activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollar habilidades de trabajo autónomo, responsabilidad individual y compartida y sentimientos de pertenencia a un grupo.

Además, con el propósito de crear un vínculo emocional de los alumnos/as con los personajes e historias que se desarrollarán a lo largo de las quince unidades didácticas, los discentes, muy pronto, se verán contagiados por el deseo de participar en la búsqueda de un antiguo costurero. ¿Quizá tenga él el modo de ayudar a todos los seres que viven en el mundo mágico?, ¿podrá lograr que Fredo vuelva con sus padres? Solo hay una forma de averiguarlo... ¡Los niños/as deberán esforzarse mucho y conocer en profundidad los tres territorios que forman el mundo mágico!

En definitiva, la configuración de esta programación nace del deseo personal de demostrar que el aprendizaje escolar debe ir unido a la emoción por descubrir nuevos conceptos e ideas para que sea verdaderamente significativo.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

2.1. Fundamentación normativa

El Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil para la Comunidad de Madrid. Por ende, esta ley será el marco de referencia legal que, fundamentalmente, se utilizará para la justificación de la presente programación didáctica.

En este sentido, conviene mencionar que este Trabajo de Fin de Grado se desarrollará respetando los principios pedagógicos dispuestos en dicha legislación. Así pues, se apostará por experiencias de aprendizaje basadas en la experimentación y el juego para que el alumnado tenga múltiples posibilidades de descubrir el medio en el que vive, favoreciendo a su vez el desarrollo de la autonomía y facilitando pautas de relación social.

Igualmente, en los tres proyectos que conforman esta programación didáctica, se intentará fomentar la imaginación, la fantasía, la curiosidad y la iniciativa de los alumnos/as mediante el diseño de retos diversos que deberán ir resolviendo a lo largo del curso académico, con el fin de estimular la habilidad de buscar soluciones ante problemas. Además, en la presente programación, se incluirán contenidos propios de cada una de las áreas de aprendizaje para garantizar un desarrollo global durante el proceso de enseñanza.

En relación con el «Área I. Crecimiento en armonía», se desarrollarán juegos motrices para atender al desarrollo físico del alumnado y favorecer la adquisición de un control progresivo de su cuerpo. Entre otros, se crearán situaciones de juego simbólico que permitan al alumnado imitar y representar personajes y situaciones en cada uno de los parajes del mundo mágico, así como juegos espontáneos y dirigidos, orientados a desarrollar habilidades motrices básicas de locomoción y manipulativas.

Igualmente, respecto a esta área, cabe mencionar la importancia de ayudar al alumnado en la construcción de su esquema corporal para que, gradualmente, pueda ir tomando conciencia de sus posibilidades y limitaciones de acción motriz

y sea capaz de iniciarse en la realización de movimientos intencionados para la exploración autónoma de su entorno más próximo. Para ello, el docente tendrá un papel fundamental; deberá establecer vínculos afectivos con todos los niños/as y respetar los ritmos de aprendizaje de cada uno para que, gradualmente, puedan ir adquiriendo una mayor autonomía y seguridad en sí mismos que, a su vez, les ayude en la construcción de su propia identidad y en el establecimiento de interacciones positivas con sus iguales.

Por su parte, el «Área II. Descubrimiento y exploración del entorno» coincide con la propia naturaleza del tema escogido, pues la construcción de los aprendizajes a partir de los territorios que conforman el mundo imaginario permitirá al alumnado establecer conexiones entre la realidad próxima y lejana en cada uno de los proyectos trimestrales. Por ejemplo, en esta programación didáctica, los niños/as no solo podrán descubrir algunos elementos naturales (agua, aire, fuego), fenómenos atmosféricos (lluvia, viento...) y elementos del universo como las estrellas, sino que también podrán empezar a tomar conciencia del impacto de las acciones de los individuos en el medio natural. Igualmente, en dicha programación, el alumnado tendrá la oportunidad de conocer y descubrir algunos inventos, modos de vida y personajes del pasado.

Finalmente, en relación con el «Área III. Comunicación y representación de la realidad», los alumnos/as se iniciarán en la escucha de cuentos, cartas o pequeñas historias como fuente de aproximación a la literatura infantil. Esta área también tendrá un peso muy importante en la programación ya que, en esta etapa educativa, es muy común dedicar un tiempo y un espacio a la expresión y el intercambio comunicativo. Así, es frecuente organizar asambleas para realizar actividades de lectura, permitir que el alumnado exprese su opinión o intercambie puntos de vista con otros compañeros de manera respetuosa. Además del lenguaje oral, en cada uno de los proyectos, se diseñarán actividades para que los niños/as puedan comunicarse con los demás a través de los lenguajes musical, plástico y corporal. De esta forma, el alumnado dispondrá de un amplio abanico de posibilidades para interactuar con sus iguales, y se permitirá que los niños/as utilicen la forma de comunicación más eficaz en cada momento. Por último, en esta área, cabe destacar la importancia de incorporar el lenguaje audiovisual y la enseñanza de una lengua extranjera para asegurar que se

cumple con las exigencias de una sociedad cada vez más digitalizada y multicultural. Así, a lo largo del curso, el profesor/a se apoyará en el uso de las TIC para, entre otros, facilitar la comprensión de los distintos contenidos a través de la utilización de vídeos o imágenes. Igualmente, en algunas unidades didácticas, se incluirán contenidos propios de la lengua inglesa para desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje de otros idiomas.

2.2. Fundamentación teórica

Según Cisterna (como se citó en Lagos y Mujica, 2022), en la etapa de Educación Infantil, ha existido una clara tendencia a postergar el desarrollo del proceso autónomo y de toma de decisiones en los más pequeños. Precisamente, este hecho ha provocado que exista un retraso en el papel protagonista que el alumnado debería adquirir desde edades tempranas para dotar de significatividad a los aprendizajes que se realizan.

Así, tal y como exponen Lay-Lisboa et al. (como se citó en Lagos y Mujica, 2022), es urgente cambiar la mirada adultocéntrica en el proceso educativo de las primeras edades para poder considerar el potencial transformador que existe en la infancia, asegurando el respeto hacia los principios pedagógicos presentes en el Decreto 36/2022 y, más específicamente, hacia el desarrollo de la autonomía personal, pues solo así se podrá contribuir al máximo desarrollo de cada alumno/a y a la adquisición de una imagen positiva de sí mismos.

En palabras de Gallardo (2015), podríamos decir que la infancia debe desarrollarse en un clima no exclusivamente académico, sino de experimentación, convivencia, tolerancia, autonomía personal y diálogo para que la escuela sea un lugar donde todos los niños/as puedan sentirse seguros y respetados, asumiendo que cada persona es única y diferente al resto.

Por este motivo, coincido con Moreira en la necesidad de otorgar un papel más activo a los niños/as de la etapa de Educación Infantil. Recordemos que “la niñez tiene intereses y opiniones que puede transformar el espacio que ocupa, las relaciones en las que participa y las instituciones a las que pertenece” (Lay-Lisboa et al., 2018, como se citó en Lagos y Mujica, 2022). Así, este autor reivindica el **Aprendizaje Significativo Crítico (ASC)** como estrategia para fomentar el protagonismo infantil en la escuela. En concreto, Moreira (como se

citó en Lagos y Mújica, 2022) expone que deben respetarse los siguientes principios:

- 1) La **interacción social y el cuestionamiento**. En la edad infantil, los niños/as tienen una curiosidad innata por explorar el mundo que les rodea. Por eso, de acuerdo con este primer principio, es fundamental que los docentes se alejen de la búsqueda de respuestas repetitivas y permitan que el alumnado dirija su mirada hacia lo desconocido para que pueda hacerse preguntas y descubrir nuevas perspectivas.
- 2) La **no centralidad del libro de texto**. Para estimular el pensamiento crítico, no basta con enseñar a los niños/as a plantearse nuevos interrogantes sobre el mundo que les rodea, sino que es fundamental utilizar fuentes de información diversas que vayan más allá de los libros de texto para enriquecer la formación integral y crítica de los más pequeños. Por este motivo, en la presente programación didáctica, se utilizarán otros materiales escritos como cuentos, canciones, leyendas, etc., dentro de un contexto lúdico con el fin de que el alumnado se sienta motivado a la reflexión y formulación de nuevos interrogantes.
- 3) **El aprendiz como perceptor/representador**. Como la etapa infantil es un período en el que los niños/as perciben la realidad de una forma subjetiva, este autor entiende que el docente debe facilitar materiales con los que los niños/as puedan interactuar para evocar el mundo que les rodea. Por ejemplo, se recomienda que el profesor/a ponga a disposición de los alumnos/as materiales manipulativos diversos:
 - Naturales (piedras, arena, semillas...).
 - Artificiales (lana, botones, palos de helado...)
 - Relacionados con distintas áreas de trabajo: dramatización (corbatas, delantales, sombreros...), construcción (policubos, piezas lego, bloques de distinto tamaño...), arte (témperas, pinceles, tizas...) y ciencia (balanzas, lupas, telescopios...)

En definitiva, con todo ello, podemos concluir diciendo que el ASC tiene como principal objetivo “animar a cada estudiante a pensar, hacer y sentir de forma autónoma, a expresar opiniones, a crear espacios de diálogo que surjan a partir

de sus propios intereses y, a su vez, a complementar las perspectivas del profesorado” (Lagos y Mujica, 2022, p. 11).

Además de las aportaciones de Lagos y Mujica (2022), Cemades (2008) aboga por el uso de metodologías basadas en el desarrollo de un pensamiento divergente con el fin de que los niños/as de la etapa infantil puedan generar distintas soluciones frente a un mismo problema. De hecho, esta autora afirma que, a estas edades, los niños ya desean resolver los problemas por sí mismos cuando se enfrentan a situaciones nuevas. En este sentido, es posible afirmar que Cemades (2008) coincide con Lagos y Mujica (2022) en la necesidad de respetar el desarrollo autónomo de los niños/as en la etapa de Educación Infantil.

Por este motivo, en la actualidad, numerosas escuelas están organizando la práctica educativa desde un modelo educativo que se basa en el **constructivismo**, permitiendo así que el niño/a vaya construyendo su propio aprendizaje dentro de un marco escolar que posibilita la búsqueda activa de información e investigación. En este modelo, el docente asume su rol de facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje y proporciona al alumnado los materiales necesarios para que pueda resolver el problema.

En definitiva, según Cemades (2008), el constructivismo se concibe como un proceso de enseñanza-aprendizaje que se fundamenta en una educación creativa donde el alumno/a puede construir sus propios conceptos. Se trata de un modelo educativo que requiere de una observación y flexibilidad constantes por parte del adulto para ayudar al niño en el proceso de investigación y en el reconocimiento de sus potencialidades.

Para ello, la autora señala que, en la etapa infantil, se deben diseñar “actividades que enseñen al niño a pensar, a formular y resolver problemas desde diversos puntos de vista, buscando soluciones distintas” (Cemades, 2008, p. 14). Concretamente, en el artículo, se afirma que los juegos de construcciones, los puzzles y las actividades de lenguaje (véanse las adivinanzas y los trabalenguas) contribuyen a desarrollar la creatividad en los niños/as. Sin embargo, de acuerdo con las teorías constructivistas, no debe olvidarse que los aprendizajes que los niños/as realizan en cada momento de su desarrollo se encuentran condicionados por su nivel de competencia cognitiva. Por lo tanto, aunque no

debe perderse de vista lo expuesto con anterioridad, los retos y desafíos que se planteen en el aula deberán adecuarse a las capacidades individuales y/o grupales para que el alumnado pueda resolverlos utilizando los esquemas de conocimiento que ya posee.

Además, Cemades (2008) parece coincidir con Lagos y Mujica (2022) en el principio de la “no centralidad del libro de texto”, pues también reivindica la necesidad de ofrecer al alumnado “variedad de textos escritos como los cuentos, las poesías, etc., (...) para que pueda ir adquiriendo diversas posibilidades de expresarse según sus intereses o según la actividad lo requiera” (Cemades, 2008, pp. 15-16).

Finalmente, conviene mencionar la importancia que tiene el juego en el desarrollo del aprendizaje durante las primeras edades. A través del mismo, los alumnos/as “van interpretando y acomodando lo que observan en su entorno” (Cemades, 2008, p. 18). Sin embargo, para que el juego sea eficaz y ayude a la construcción de un pensamiento creativo en los niños/as, el docente deberá cerciorarse de que el ambiente de aula está organizado de tal manera que incita a la exploración, manipulación y experimentación de los objetos que se encuentran disponibles en la clase. Igualmente, desde una perspectiva constructivista del aprendizaje, el maestro/a deberá orientar al alumnado en el proceso de investigación sobre el entorno, dejando atrás el autoritarismo y ajustándose a las ideas e intereses del alumno/a.

A los planteamientos de Cemades (2008) sobre el juego, se suman las aportaciones de otros autores. Por ejemplo, Gallardo (2015, p. 44) establece que “el juego determina la organización del espacio y el ambiente del aula”, mencionando que los **rincones de aprendizaje** son los espacios de clase donde los niños/as encuentran todos los materiales necesarios para desarrollarlo. Generalmente, en el segundo ciclo de Educación Infantil, adquieren un especial protagonismo los **juegos simbólicos o de ficción**, en los que “objetos y gestos se transforman para simbolizar otros que no están presentes” (Linaza, 2012, p. 6). Algunos ejemplos son “jugar a las casitas, a las tiendas o a cualquier otro tema de la vida cotidiana de los adultos familiares” (Linaza, 2012, p. 6) y se caracterizan porque, a través de ellos, los niños/as pueden imitar y representar roles similares a los que se producen en la vida real.

Adicionalmente a lo hasta aquí mencionado, es importante aludir al desarrollo afectivo del alumnado que se encuentra en la etapa de Educación Infantil. Según Gallardo (2015), **el niño/a es un ser social** que, progresivamente, va estableciendo relaciones con otros individuos, teniendo estas un fuerte impacto en el desarrollo de su personalidad y en la visión sobre sí mismo, los demás y el mundo que le rodea. Así, ocurre que las experiencias sociales que los niños/as viven desde el nacimiento hasta los seis años pueden afectar, negativa o positivamente, a su proceso de socialización. Por eso, la autora destaca la importancia de “cuidar al máximo las relaciones de los niños y niñas desde la más tierna de infancia” (Gallardo, 2015, p. 38) y de esforzarse por crear “entornos agradables, limpios de miedos, repletos de experiencias sociales y, sobre todo, envueltos en un clima que favorezca cualquier aprendizaje” (Gallardo, 2015, p. 39).

De este modo, se entiende que la construcción de la autonomía e identidad de los más pequeños no solo implica dotar al alumnado de un papel protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que también exige garantizar que existen momentos de relación del niño/a con sus iguales y con los adultos (Piaget, 1967; citado en Gallardo, 2015). Por este motivo, la autora establece que el diálogo organizado en el aula debe ser el eje vertebrador en esta etapa educativa.

Además, al igual que Lagos y Mujica (2022), Gallardo (2015, p. 38) considera que la interacción social es fundamental para que los alumnos/as “puedan expresarse y comprender; desarrollar las propias habilidades cuando hablan y aprender a ser buenos oyentes y a prestar atención a la argumentación de los otros”.

En este sentido, se observa la urgente necesidad de cambiar el vínculo que, hasta entonces, se mantenía con los niños y las niñas en esta primera etapa educativa. Se debe asumir que “educar, en Educación Infantil, es facilitar situaciones de relación que proporcionen a los niños posibilidades de experimentar el placer de descubrir juntos, de aprender juntos, de cooperar con los niños y también con los adultos” (Gallardo, 2015, p. 38). Por lo tanto, desde la perspectiva del aprendizaje en relación, también se entiende que el docente debe abandonar el rol de transmisor de conocimientos para convertirse en un

mediador y motivador que tiene la función de escuchar al niño/a y de posibilitar el diálogo en el aula.

Precisamente, este planteamiento nos invita a mirar las aulas de Educación Infantil como espacios donde los niños/as construyen el conocimiento a través del **andamiaje**, ayudándose mutuamente para desarrollar la comprensión de los conceptos. Esto significa que, en esta etapa educativa, la **teoría sociocultural de la enseñanza** también adquiere una especial importancia ya que, en la actualidad, el trabajo en las aulas de Educación Infantil suele organizarse en torno a proyectos de trabajo que convierten la clase “en un centro de investigación y permiten ver a los alumnos como sujetos creativos capaces de navegar por la incertidumbre” (Hernández y Ventura, 1992; citado en Gallardo, 2015, p. 43).

En definitiva, podemos concluir diciendo que la presente programación didáctica está concebida para integrar todos estos pensamientos y/o teorías de una forma organizada, dejando atrás los métodos de enseñanza prototípicos centrados en el uso de fichas y libros de textos, para impulsar una pedagogía donde el alumno/a tenga un papel activo y el profesor/a asuma el rol de mediador, facilitando los recursos necesarios para construir el conocimiento de una forma dinámica, práctica y global.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

En este apartado, se concretan los datos más relevantes del centro educativo para el que va dirigida la presente programación didáctica: el **colegio “Atenea”**. Aunque se trata de una escuela ficticia, la información que se muestra a continuación se basa en el proyecto educativo del colegio Apóstol Santiago por ser la escuela donde, actualmente, estoy realizando mi período de prácticas intensivas en la etapa de Educación Infantil.

3.1. Análisis de la zona

La escuela “Atenea” es un centro educativo de tradición católica que se encuentra ubicado en la localidad de Aranjuez, en un lugar próximo a los Jardines del Príncipe. Además, el colegio está muy cerca de varias zonas residenciales de reciente construcción, así como de algunas instalaciones públicas entre las que destaca el Polideportivo Municipal. Concretamente, esta instalación ofrece diferentes servicios para poder disfrutar del tiempo de ocio en actividades deportivas como hockey, natación, tenis, gimnasia rítmica y karate.

En la actualidad, el colegio tiene una oferta educativa reglada muy amplia, que le permite acoger a más de 1.750 estudiantes en los diferentes niveles y/o etapas. Concretamente, puede diferenciarse entre:

- **Educación concertada** en las etapas de Educación Infantil (2º ciclo), Educación Primaria y Educación Secundaria.
- **Educación privada** en las etapas de Educación Infantil (1º ciclo) y Bachillerato.

Asimismo, para garantizar una adecuada organización de la enseñanza en los diferentes niveles, es importante mencionar que los alumnos/as se hallan distribuidos a lo largo de tres, cuatro o cinco líneas dependiendo del ciclo y la etapa educativa en la que se encuentren.

Finalmente, en este punto, conviene señalar que la mayoría de la población escolar que asiste a dicho centro procede de familias con un nivel sociocultural y económico medio, con estudios superiores y un trabajo a jornada parcial o a tiempo completo.

3.2. Análisis del centro

3.2.1. Recursos espaciales

El colegio “Atenea” es una escuela que dispone de un complejo de casi 50.000 m², si bien 22.000 de ellos están ocupados por instalaciones deportivas exteriores. Además, el centro cuenta con una capilla, un salón de actos, un polideportivo, un comedor escolar con cocina propia, varias aulas de informática y tecnología, si bien también incluye laboratorios de física, química y biología. Asimismo, el colegio tiene cinco edificios independientes, en cada uno de los cuales se desarrolla la enseñanza de un ciclo y/o etapa educativa concreta.

En concreto, respecto a las instalaciones de la etapa de Educación Infantil, cabe mencionar la existencia de una sala de psicomotricidad, un parque exterior infantil, un pequeño salón de actos, un comedor con cocina propia, y varias zonas ajardinadas. Además, en el segundo ciclo, hay un total de doce aulas, ya que, en este nivel, la enseñanza se organiza en torno a cuatro líneas por curso.

Adicionalmente, en relación con esta etapa educativa, el centro también cuenta con una escuela privada llamada “PequeNEA” para atender a niños/as de 1 a 3 años. Esta oferta, a su vez, se complementa con el desarrollo de un programa específico llamado “BEDA Kids”, dirigido a ambos ciclos de Educación Infantil para iniciar y mejorar la comunicación en lengua inglesa.

3.2.2. Recursos humanos

En el colegio “Atenea”, hay 73 maestros-tutores en los diferentes niveles educativos, de los cuales 21 pertenecen a la etapa de Educación Infantil. No obstante, en el centro, existen otras figuras de gran importancia. En concreto, cabe destacar la presencia de:

- 1) Un director general.
- 2) Tres directores pedagógicos:
 - Educación Infantil.
 - Educación Primaria.
 - Educación Secundaria-Bachillerato.
- 3) Ocho coordinadores pedagógicos:
 - Dos en la etapa de Educación Infantil.

- Tres en la etapa de Educación Primaria.
 - Tres en la etapa de Educación Secundaria-Bachillerato.
- 4) Coordinadores de planes y programas:
- Un coordinador del programa BEDA y auxiliares de conversación.
 - Un coordinador TIC.
 - Una coordinadora de Orientación y Programas.
 - Un coordinador de Pastoral y Tiempo Libre.
 - Tres coordinadores de delegación de deportes.
- 5) Otros miembros:
- Personales de Administración y Servicios.
 - Conserjería y mantenimiento.
 - Servicios externos: enfermería, comedor, cocina, librería, limpieza, horario ampliado, etcétera.
 - Actividades extraescolares: atletismo, mini-tenis, escuela de balonmano, danza, guitarra, robótica, escuela de baloncesto, etcétera.

3.2.3. Horario del centro

El horario del centro varía dependiendo de la etapa educativa en la que se encuentre el alumnado, apreciándose la siguiente organización en la jornada lectiva:

- Educación Infantil Ciclo I (PequeNEA): 09:00 a 13:30.
- Educación Infantil Ciclo II: 08:40 a 13:55 (13:00 en los meses de junio y septiembre).
- Educación Primaria: 08:30 a 14:00 (13:00 en los meses de junio y septiembre).
- ESO y Bachillerato: 08:00 a 14:00 (15:00).

No obstante, para las familias cuyos hijos/as se encuentran en las etapas de Educación Infantil y Primaria, existen servicios complementarios que desarrollan una ampliación horaria gratuita dentro del horario lectivo. Así, se distingue entre:

- Ampliación horaria “Los primeros del cole”: a partir de las 7:00.
- Ampliación horaria “Tardes del cole”: lunes a jueves, de 15:30 a 17:30 y viernes, de 15:30 a 16:00.

3.2.4. Recursos didácticos generales usados en Infantil

En el centro educativo “Atenea”, los docentes de Educación Infantil tienden a emplear el método de la editorial que mejor se adecúe a los objetivos del curso. No obstante, para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje y responder a los distintos ritmos de aprendizaje, los docentes también introducen en sus programaciones pequeños **proyectos** que responden a los intereses de cada grupo específico. Además, en esta etapa educativa, es frecuente que los profesores utilicen recursos como:

- Libros viajeros.
- Cuentos, adivinanzas, trabalenguas.
- Canciones.
- Objetos manipulativos: naturales, artificiales o relacionados con distintas áreas de trabajo.
- Láminas motivadoras.
- Bits de inteligencia o tarjetas con grafía e imagen.
- Pictogramas.
- Marionetas.
- Juegos diversos (motrices, de lenguaje, ficción, etcétera).
- Talleres con familias.
- Salidas culturales: visita a la granja escuela, a la biblioteca Municipal Infantil, a un supermercado, etcétera.

3.2.5. Sistema de comunicación con las familias

Dentro de la jornada escolar lectiva, los profesores de las distintas etapas educativas del colegio “Atenea” se deben reservar un tiempo para atender a las familias del alumnado. Por este motivo, desde el propio centro educativo, se ha establecido un horario de tutorías para que los maestros-tutores puedan entrevistarse con los padres y madres de alumnos/as. Así, todos los martes de 15:30 a 16:30, el personal docente podrá entrevistarse con las familias.

Además de las entrevistas presenciales, el colegio publica mucha información en las redes sociales, en la propia web del centro o incluso en la plataforma digital para usuarios con el objetivo de que las familias puedan estar actualizadas

sobre los proyectos en los que participan sus hijos/as, conozcan las actividades en las que ellas pueden participar activamente y estén al tanto de los avisos y las normas por las que rige el propio centro.

3.3. Análisis de los alumnos del aula

Como la presente programación didáctica se dirige a alumnos/as de cinco años, en este epígrafe, se concretan los aspectos más relevantes que caracterizan el desarrollo psicoevolutivo propio de esta edad. Posteriormente, se muestra el número total de alumnos/as para el cual se ha diseñado la programación y se especifica si existen niños/as con necesidades específicas de apoyo educativo.

En primer lugar, respecto al **desarrollo motor y perceptivo**, los niños/as de cinco años:

Se reconocen casi en su totalidad y van integrando las partes del esquema corporal que hasta ahora les faltaban. En la cabeza: las pestañas, las cejas y la nuca; en el tronco: el pecho, la cintura, la cadera, la axila (...); y respecto a las extremidades: codos, muñeca, uñas, muslo y tobillos (Garrido et al., 2006, p. 26).

Además, en este período, su dominancia lateral va consolidándose y, en consecuencia, empieza a apreciarse una mejora respecto a la capacidad de orientación en el espacio tanto de sí mismos como de los objetos que les rodean. Así, durante esta etapa, es habitual que los alumnos/as comprendan y utilicen nociones espaciales fundamentales del siguiente tipo: junto-separado, alrededor, entre, a la derecha-a la izquierda, etcétera.

A los cinco años, los niños/as también empiezan a ser más capaces de adecuar la fuerza y la precisión a los gestos y/o movimientos que realizan y, por lo tanto, “cada vez necesitan menos ayuda para sus actividades de coordinación visomanual y de motricidad fina” (Garrido et al., 2006, p. 24). Por ejemplo, a esta edad, el alumnado puede realizar puzles y/o construcciones, introducir objetos pequeños en recipientes estrechos uno a uno, recortar y punzar con mayor habilidad, modelar plastilina o barro, doblar un papel imitando la acción de un adulto, etcétera.

Por su parte, respecto al desarrollo de la estructuración temporal, los niños/as de cinco años “son capaces de reconocer conceptos como: mañana-tarde-noche, ayer-hoy-mañana; siempre-nunca...” (Garrido et al., 2006, p. 27) y pueden aprender nociones básicas de velocidad (lento-rápido), duración (largo-corto) e intensidad (fuerte-suave) para iniciarse en la comprensión y el aprendizaje de acontecimientos que se relacionan con el paso del tiempo, siendo ejemplos de ello, la caída de las hojas o la luz y la oscuridad que transcurren a lo largo del día.

En segundo lugar, respecto al **desarrollo cognitivo**, Piaget (citado en Linares, 2007) declaró que los alumnos/as de cinco años se encuentran en la etapa preoperacional (de 2 a 7 años), un estadio caracterizado por el desarrollo de un pensamiento representacional, según el cual los niños/as utilizan símbolos (palabras, gestos, números o imágenes) para comunicarse o reflexionar sobre objetos, hechos o personas que no están presentes. Así, este autor otorgó una especial importancia al juego simbólico y los dibujos para entender la forma en que los niños/as piensan y actúan sobre la realidad durante este período, concluyendo que la fase preoperacional es un estadio donde los alumnos/as construyen su razonamiento a partir de su experiencia y observaciones personales.

Sin embargo, a pesar de que a los cinco años “el pensamiento aún está centrado en su propio punto de vista, el niño empieza a tener en cuenta algún aspecto parcial del objeto de conocimiento y escucha con atención el punto de vista del otro” (Garrido et al., 2006, p. 48).

Asimismo, según Garrido et al. (2006), durante este período, los alumnos/as empiezan a tener una mayor capacidad para desarrollar su pensamiento divergente, pudiendo buscar y ofrecer diferentes soluciones a una misma situación. Además, a esta edad, los niños/as son capaces de recordar acontecimientos pasados, anticipar las actividades que están por venir y “diferenciar entre las actividades que se hacen por la mañana y por la noche” (Garrido et al., 2006, p. 48).

Igualmente, Garrido et al. (2006) mencionan algunos aspectos importantes a nivel cognitivo en los juegos. Fundamentalmente, señalan que los niños/as de

cinco años empiezan a tener mejores niveles de planificación y secuenciación durante las actividades que realizan, pudiendo “empezar un juego un día y continuarlo al día siguiente, ideando nuevas posibilidades” (Garrido et al., 2006, p. 50). Además, durante este período, “el juego simbólico ya no es solo una mera representación de la realidad, sino que empieza a desarrollar la creatividad combinando elementos de diferentes situaciones vividas” (Garrido et al., 2006, p. 50). No obstante, en esta fase evolutiva, comienza a haber un mayor interés por los juegos de reglas. Como consecuencia, el diálogo se convierte en una herramienta importante para organizarlos, plantear alternativas, poner sus propias normas...si bien el alumnado empieza a desempeñar diferentes roles durante el tiempo de juego.

En tercer lugar, respecto al **desarrollo del lenguaje**, en los niños/as de cinco años se observan grandes avances a nivel expresivo, ya que incrementan notablemente su vocabulario y, por ende, empiezan a alargar y enriquecer sus expresiones de una forma original y creativa. Además, en esta etapa, el alumnado no solo es capaz de hacer oraciones cada vez más complejas, sino que también “se interesa por el significado de las nuevas palabras aprendidas, escuchadas o leídas en pequeños textos, cuentos infantiles, etc.” (Garrido et al., 2006, p. 68), y disfruta aprendiendo y recitando en público poesías, trabalenguas, etcétera, para demostrar sus nuevas habilidades lingüísticas.

Finalmente, en relación con el **desarrollo socioemocional**, autores como Garrido et al. (2006) señalan que los alumnos/as de cinco años empiezan a tener un mayor control y regulación emocional a pesar de seguir demandando autonomía. En general, durante este período, los alumnos/as buscan ser reconocidos más allá del ámbito familiar. Desean ser aceptados y formar parte de un grupo y empiezan a desarrollar sentimientos de protección hacia sus compañeros de juego.

Además, a los cinco años, los niños/as suelen mostrarse más habladores y sociables que en cursos anteriores, pudiendo “describir sus emociones y reconocer sus errores y sus límites respecto a los otros” (Garrido et al., 2006, p. 85). Finalmente, en este período, el alumnado también empieza a ser consciente de la diferenciación entre los sexos. Por este motivo, en muchas ocasiones, los niños y las niñas de estas edades participan en juegos por separado.

Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, podemos concluir diciendo que todas estas características deberán ser tenidas en cuenta a la hora de planificar y desarrollar las diferentes actividades, si bien deberán respetarse los distintos ritmos de aprendizaje de cada alumno/a, proporcionando herramientas y recursos de apoyo adaptados en caso de ser necesario.

Finalmente, es importante mencionar que la clase para la cual se dirige esta programación didáctica está formada por un total de 22 alumnos/as, siendo 12 chicas y 10 chicos. Además, en el aula de referencia, hay dos alumnos/as de origen ucraniano que presentan Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) por desconocimiento grave de la lengua española. Por ende, será necesario trabajar en colaboración con el Servicio de Traductores e Intérpretes (SETI) para atender sus necesidades y ayudarles en el aprendizaje de nuestro idioma. Se velará por su bienestar y se hará un trabajo intensivo para facilitar la comprensión de la lengua española con el fin de favorecer su inclusión en el grupo-aula.

4. OBJETIVOS

Con el fin de ajustar la programación didáctica al ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, se ha tomado como referencia el Decreto 36/2022. Por este motivo, los objetivos de etapa y los objetivos específicos de cada área que guían la planificación académica se ajustan a lo dispuesto en dicha ley.

4.1. Objetivos de la etapa

De esta forma, los objetivos de etapa para esta programación son los indicados en el artículo 5 del Decreto 36/2022 ([Anexo 2](#)).

4.2. Objetivos específicos de cada área

Por otro lado, los objetivos de área para esta programación, basándonos en el Decreto 38/2022 son:

Área I. Crecimiento en armonía

- Participar en los diferentes juegos y/o actividades propuestas, aceptando las normas y relacionándose positivamente con sus compañeros.
- Adquirir un control progresivo del cuerpo, explorando sus posibilidades motoras y perceptivas a través de juegos variados o de la experimentación con objetos.
- Afianzar su orientación en el espacio y el tiempo, promoviendo el uso de referencias espaciales y/o temporales en situaciones contextualizadas.
- Identificar y expresar sus sentimientos, adquiriendo estrategias para la autorregulación emocional y el control de la frustración.
- Iniciarse en el desarrollo de hábitos de trabajo, mostrando actitudes de esfuerzo, atención e iniciativa en las diferentes actividades. Solicitar ayuda cuando sea necesario.
- Iniciarse en la adquisición de hábitos responsables con el cuidado de uno mismo, el medio ambiente y los animales, aceptando e integrando las normas establecidas con respecto a los mismos.
- Identificar situaciones peligrosas y adoptar comportamientos de seguridad respecto a algunas actividades.
- Manifestar curiosidad y asombro por descubrir distintas formas de relación familiar.

- Mostrar interés por conocer algunas profesiones, valorando su importancia e imitando sus conductas a través del juego simbólico.
- Explorar y participar con iniciativa en celebraciones, tradiciones y/o costumbres de la realidad próxima o lejana.

Área II. Descubrimiento y exploración del entorno

- Identificar cualidades y atributos de diferentes objetos o elementos a través de su manipulación, observando rasgos comunes y diferentes para el establecimiento de relaciones entre ellos.
- Utilizar cuantificadores básicos e instrumentos de medida convencionales y no convencionales en situaciones contextualizadas.
- Participar con iniciativa en actividades de conteo y transformación: utilizar números cardinales inferiores a 60 y establecer relaciones de comparación, orden y seriación.
- Aproximarse a la representación gráfica de los números por medio de actividades manipulativas y sensoriales.
- Participar con iniciativa en actividades que favorecen la comprensión del tiempo y su organización.
- Acercarse a hechos relevantes del pasado: Prehistoria, Edad Media, modos de vida, personajes, etcétera.
- Utilizar estrategias de investigación para la construcción de nuevos conocimientos: realización de preguntas, formulación y comprobación de hipótesis, experimentación y búsqueda de información en diferentes fuentes.
- Mostrar interés por conocer elementos y fenómenos de la naturaleza, reconociendo la influencia de las acciones humanas en el entorno y participando con iniciativa en actividades para cuidar y proteger el medioambiente.

Área III. Comunicación y representación de la realidad

- Utilizar el lenguaje oral como instrumento para interactuar con los demás, comunicar vivencias, explorar conocimientos y compartir interpretaciones y emociones.
- Reforzar las interacciones comunicativas con gestos, expresiones faciales y otros elementos de comunicación no verbal.

- Comprender e integrar las normas que rigen el intercambio lingüístico, escuchando atentamente a los demás y respetando los turnos de palabra y la alternancia en la comunicación.
- Acercarse a la realidad lingüística del entorno, identificando las lenguas oficiales habladas en España y mostrando interés por conocer los diferentes acentos.
- Construir oraciones utilizando correctamente distintas estructuras gramaticales. Emplear adecuadamente los tiempos verbales (presente, pasado y futuro) y exponer las ideas de forma clara y organizada durante los intercambios comunicativos con los demás.
- Integrar progresivamente nuevas palabras o expresiones al vocabulario núcleo, mostrando interés por enriquecer sus expresiones.
- Favorecer los procesos de discriminación auditiva y conciencia fonológica por medio de actividades contextualizadas: identificación de sonidos, correspondencia fonema-grafema, asociación sonido-significado y análisis silábico.
- Aproximarse al código escrito como medio de comunicación, información y disfrute. Observar textos escritos en diferentes soportes y mostrar interés por la escucha de textos literarios infantiles narrados por adultos.
- Iniciarse en la escritura de palabras muy significativas y ajustadas al contexto, explorando además otras formas de representación gráfica como imágenes, símbolos y números.
- Adquirir habilidades perceptivo-motrices para el desarrollo de la escritura, mostrando interés por participar en actividades de estimulación del trazo, la orientación-espacio temporal, la discriminación de figuras y la memoria visual.
- Participar con iniciativa en actividades de literatura infantil, danzas, dramatizaciones y obras musicales, mostrando interés por compartir las interpretaciones y emociones que surgen en torno a ellas.
- Comprender e interpretar las intenciones comunicativas de los demás y los mensajes transmitidos mediante representaciones artísticas.
- Valorar obras de autores representativos, identificando algunos elementos del lenguaje plástico en sus producciones: formas, texturas y colores.

- Explorar materiales y técnicas plásticas para la elaboración de diferentes producciones y/o para la expresión de emociones y sentimientos.
- Iniciarse en la alfabetización digital, manejando aplicaciones y dispositivos tecnológicos con la finalidad de aprender.
- Aproximarse al aprendizaje de una lengua extranjera, mostrando una actitud positiva hacia la escucha de cuentos y el aprendizaje de canciones, refranes, poemas, fórmulas de cortesía y vocabulario específico en inglés.
- Descubrir las posibilidades expresivas del propio cuerpo, participando con iniciativa en actividades grupales de desplazamiento, respiración y equilibrio.

5. COMPETENCIAS CLAVE

En el artículo 6 del Decreto 38/20226, se enumeran una serie de competencias clave que, en mayor o menor medida, se tendrán en cuenta a lo largo de las diferentes unidades didácticas para que los niños/as puedan establecer conexiones entre contenidos de distintas áreas de aprendizaje.

Por este motivo, en dicho apartado, se ofrece una breve explicación de las ocho competencias clave que los alumnos irán adquiriendo durante el curso escolar para persistir en el aprendizaje y descubrir nuevas habilidades, conocimientos, valores y actitudes. Las competencias son:

- A) Competencia en comunicación lingüística (CCL).** Esta competencia tendrá una especial importancia a lo largo del curso escolar, ya que todas las unidades didácticas han sido elaboradas a partir de pequeños relatos que dan un sentido de continuidad a la programación. Los alumnos/as tendrán que mostrar una actitud positiva durante la escucha de narraciones al comienzo de cada unidad para poder iniciarse en la construcción de nuevos conocimientos y explorar el mundo mágico del personaje que les acompañará durante todo el año. Además, en las diferentes unidades, se diseñarán actividades para que el alumnado pueda comunicarse a través de distintos lenguajes, permitiendo también un acercamiento a la literatura infantil y el código escrito.
- B) Competencia plurilingüe (CPL).** Con el objetivo de promover la aproximación al inglés como lengua extranjera, en algunas unidades didácticas, los alumnos/as podrán iniciarse en la adquisición de vocabulario básico o en la escucha de cuentos sencillos, participando con iniciativa en actividades contextualizadas y estrechamente relacionadas con la temática. Igualmente, esta competencia se verá favorecida mediante la aproximación a las lenguas cooficiales que se hablan en España, permitiendo a los niños/as participar en actividades de discriminación de diferentes acentos.
- C) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (CMA y CCT).** Esta competencia también tiene una gran relevancia a lo largo del curso académico ya que, en la mayoría de las unidades didácticas, se integran situaciones de aprendizaje para desarrollar el

pensamiento científico y las destrezas lógico-matemáticas del alumnado. Por un lado, la programación incluye multitud de actividades manipulativas para descubrir las cualidades o atributos de numerosos objetos y establecer relaciones de comparación con otros elementos, aproximándose así a diferentes procesos matemáticos: clasificación, ordenación, seriación, correspondencia, etcétera. Por su parte, la programación también ofrece al alumnado la posibilidad de realizarse preguntas en relación con algunos elementos y/o fenómenos naturales, participando con iniciativa en la realización de experimentos sencillos como estrategia para comprobar las hipótesis.

- D) Competencia digital (CDI).** En la presente programación didáctica, los alumnos/as tendrán la posibilidad de iniciarse en la alfabetización digital ya que, a lo largo del curso escolar, podrán utilizar dispositivos tecnológicos (*tablets*) para acceder a programas educativos de realidad aumentada o inteligencia artificial. Así, los discentes podrán participar de experiencias interactivas para expresarse de forma creativa o establecer conexiones entre dos realidades (mundo físico y digital), enriqueciéndose de este modo el proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollando una actitud responsable durante el manejo de herramientas digitales.
- E) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPS-AA).** En relación con esta competencia, es importante saber que, en todas las unidades didácticas, se incluirán contenidos actitudinales con el objetivo de favorecer la adquisición de numerosas habilidades sociales (saber escuchar, participar...) y el aprendizaje de hábitos ciudadanos (cuidar el medio ambiente, los animales...).
- F) Competencia ciudadana (CCI).** Con el fin de que el alumnado pueda tomar conciencia de otras realidades y desarrollar actitudes de respeto y tolerancia hacia otras culturas, a lo largo del curso escolar, se desarrollarán situaciones de aprendizaje para que los niños/as aprendan a valorar otras formas de ser y estar en el mundo, identificando rasgos comunes y semejantes con su realidad más cercana.
- G) Competencia creativa (CCR).** En la presente programación didáctica, los alumnos/as tendrán múltiples oportunidades para estimular su imaginación y fantasía. Podrán hacerlo a través del juego simbólico,

imitando las conductas de diferentes personajes y representando situaciones sencillas reales o inventadas, o a través de la elaboración de obras plásticas, experimentando con diferentes materiales.

H) Competencia cultural (CCU). Esta competencia también será muy importante a lo largo del curso escolar, ya que los alumnos/as tendrán que participar en actividades de expresión corporal como danzas y dramatizaciones para comunicarse con los demás.

6. CONTENIDOS

Para el desarrollo de la presente programación didáctica, se han seleccionado contenidos de las tres áreas que configuran el Decreto 36/2022.

Concretamente, en este apartado, se exponen los contenidos generales que se abordarán a lo largo del curso escolar, si bien se mencionan las áreas y los bloques a los que pertenece cada uno. Nótese que este epígrafe muestra una visión global de los contenidos, ofreciéndose una mayor concreción en el apartado siguiente relativo a las unidades didácticas.

Área I. Crecimiento en armonía
Bloque A: El cuerpo y la propia imagen
<ul style="list-style-type: none">- Participación activa en juegos espontáneos o dirigidos. Aceptación de las reglas y actitud de respeto hacia los demás.- Imagen global y segmentada del cuerpo: conocimiento de sus posibilidades motoras y perceptivas por medio de juegos variados o de la experimentación con objetos. Control de la postura, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Desarrollo y estimulación de los sentidos.- Conocimiento y manejo de nociones espaciales y temporales básicas en situaciones contextualizadas.
Bloque B: Desarrollo y emociones
<ul style="list-style-type: none">- Adquisición de estrategias para la autorregulación emocional y el control de la frustración: identificación, expresión y aceptación de los propios sentimientos, preferencias o intereses.- Desarrollo de actitudes de iniciativa, esfuerzo y atención. Solicitud de ayuda ante las dificultades que aparecen.
Bloque C: Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.
<ul style="list-style-type: none">- Adquisición de hábitos y prácticas responsables con el cuidado de uno mismo (ej.: alimentación e higiene), el medio ambiente y los animales.- Aceptación e integración de las normas establecidas con respecto a la alimentación, la higiene y los desplazamientos.- Identificación de situaciones peligrosas y adopción de comportamientos para la prevención de accidentes en distintas situaciones.

Bloque D: Personas y emociones. La vida junto a los demás.
<ul style="list-style-type: none"> - La familia: interés por conocer las relaciones afectivas que se establecen entre sus miembros en diferentes contextos. - Conocimiento, valoración y respeto de diferentes oficios. Imitación de sus conductas a través del juego simbólico. - Acercamiento a algunas celebraciones, tradiciones y costumbres de la realidad próxima o lejana.
Área II. Descubrimiento y exploración del entorno
Bloque A: El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las cualidades o atributos de diferentes objetos. Observación de rasgos comunes y diferentes a través de su manipulación y participación con iniciativa en actividades de clasificación, correspondencia, orden y seriación. - Conocimiento y manejo de cuantificadores básicos e instrumentos de medida convencionales y no convencionales en situaciones contextualizadas. - Valoración de la importancia de los números en la vida cotidiana: uso oral para contar elementos, aproximación a la composición y descomposición numérica, representación gráfica de diferentes cantidades y acercamiento a las operaciones elementales por medio de la manipulación de objetos y el establecimiento de relaciones de comparación y transformación (repartir, cambiar, añadir, quitar). - Aproximación a algunos fenómenos que favorecen la comprensión del tiempo y su organización: día/noche, estaciones y calendario. - Curiosidad e interés por descubrir algunos hechos relevantes del pasado: prehistoria, inventos, modos de vida y personajes.
Bloque B: Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad
<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de investigación para la construcción de nuevos conocimientos: realización de preguntas, formulación y comprobación de hipótesis, experimentación y búsqueda de información en diferentes fuentes.
Bloque C: Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto

- Características generales, identificación y clasificación de los seres vivos (plantas y animales) y de la materia inerte (sol, rocas, ríos...). Reconocimiento de su importancia para la vida humana y adquisición de hábitos para su cuidado y protección.
- Observación e identificación de elementos y fenómenos naturales. Acercamiento a sus causas y consecuencias.
- Desarrollo de actitudes de respeto hacia la naturaleza. Participación en actividades de recogida de residuos.
- Valoración de la influencia de las acciones humanas en el medio físico. Aproximación al concepto de cambio climático.
- El Universo y sus elementos: la tierra, la luna y las estrellas. Características básicas y obtención de información por medio de distintas fuentes: experimentos, fotografías, cuentos, etcétera.
- Curiosidad e interés por participar en actividades sociales y culturales. Visita a museos, rocódromos y protectoras de animales.

Área III. Comunicación y representación de la realidad

Bloque A: Intención e interacción comunicativa

- Uso de la comunicación no verbal como estrategia de acompañamiento al lenguaje oral. Empleo de gestos y postura corporal adecuada durante las interacciones con los demás.
- Comprensión e integración de las normas que rigen el intercambio lingüístico. Respeto hacia los turnos de diálogo, escucha atenta y alternancia en la comunicación.

Bloque B: Las lenguas y sus hablantes

- Aproximación a la realidad lingüística del entorno. Discriminación de las lenguas oficiales habladas en España e interés por conocer diferentes acentos.

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

- Uso del lenguaje oral como instrumento para interactuar con los demás, comunicar vivencias, explorar conocimientos y compartir interpretaciones y emociones.
- Incorporación progresiva de nuevas palabras o expresiones al vocabulario núcleo.

- Estructuración gramatical correcta: uso adecuado de los tiempos verbales (presente, pasado y futuro) en los intercambios comunicativos, exponiendo las ideas de forma clara y organizada.
- Desarrollo de los procesos de discriminación auditiva y conciencia fonológica por medio de juegos y/o actividades contextualizadas. Identificación de sonidos, correspondencia fonema-grafema, asociación sonido-significado y análisis silábico.

Bloque D: Aproximación al lenguaje escrito

- El lenguaje escrito como medio de comunicación, información y disfrute. Aproximación a textos escritos en diferentes soportes (libros, cuentos, periódicos, carteles y etiquetas). Interés por escuchar textos literarios infantiles (historias, rimas, canciones...) narrados por adultos.
- Reconocimiento y/o escritura de palabras muy significativas y ajustadas al contexto, respetando el proceso evolutivo.
- Acercamiento a otras formas de representación gráfica: imágenes, símbolos, números..., participando con iniciativa en actividades para su comprensión e interpretación.
- Adquisición de habilidades perceptivo-motrices para el desarrollo de la escritura. Entrenamiento del trazo y estimulación de la orientación-espacio temporal, la discriminación de figuras y la memoria visual en situaciones contextualizadas.

Bloque E: Aproximación a la educación literaria

- Interés por escuchar, memorizar y recitar textos literarios infantiles adecuados al desarrollo evolutivo: cuentos, historias, rimas, adivinanzas, etcétera.
- Juegos lingüísticos y dramatización de textos literarios como fuente de aprendizaje y disfrute.
- Participación activa en conversaciones acerca de los textos leídos para compartir las interpretaciones y los sentimientos que surgen en torno a los mismos.
- Uso responsable de la biblioteca. Manejo de los cuentos y los libros, valorando la importancia de su cuidado para aprender y disfrutar.

Bloque F: Lenguaje y expresión musical

- Valoración de las posibilidades expresivas de la voz, el cuerpo y los objetos por medio de la interpretación de danzas e historias sonoras.
- Audición atenta de obras musicales y/o canciones como fuente de aprendizaje, entretenimiento y disfrute.
- Iniciación a la representación gráfica de la música a través del juego, promoviendo la identificación de algunos elementos musicales: ritmo, estructura, altura, etcétera.

Bloque G: Lenguaje y expresión plásticos y visuales

- Acercamiento a algunas técnicas básicas de la expresión plástica: pintura, modelado, recortado, pegado....
- Empleo de diferentes materiales para la creación de producciones artísticas o para la expresión de emociones y sentimientos.
- Acercamiento a las obras de autores representativos. Valoración de sus producciones e identificación de algunos elementos del lenguaje plástico: formas, texturas y colores empleados.

Bloque H: Lenguaje y expresión corporal

- Interés por participar en actividades de desplazamientos con movimientos diversos para reproducir las conductas de distintos personajes (animales o personas).
- Experimentación de diferentes gestos durante la realización de danzas o bailes significativos.
- Exploración de las posibilidades motrices del cuerpo en relación con el tiempo y el espacio. Desarrollo de algunas nociones de direccionalidad con el propio cuerpo (izquierda-derecha, delante-detrás) y entrenamiento del equilibrio y la respiración en situaciones contextualizadas.

Bloque I: Alfabetización digital

- Manejo de dispositivos y aplicaciones digitales con fines educativos.

Bloque J: Lengua extranjera

- Acercamiento a la lengua extranjera: inglés.
- Adquisición de vocabulario básico y actitud positiva durante la aproximación a textos literarios en inglés (cuentos y canciones), mostrando interés por comprender la idea global de las narraciones.

7. UNIDADES DIDÁCTICAS

7.1. Justificación

La programación didáctica se ha configurado a partir de la creación de tres proyectos, que se desarrollarán consecutivamente a lo largo del curso escolar y que estarán compuestos, individualmente, por cinco unidades didácticas. Además, cada una de las unidades didácticas ha sido diseñada utilizando las narraciones como recurso principal, ya sea a través de adaptaciones de cuentos infantiles, o bien, a través de la creación de pequeños relatos propios, con el propósito de configurar una historia que, aunque esté ambientada en lugares distintos, sirva para dar un sentido de continuidad a lo largo del curso escolar. En este sentido, el título que agrupa los tres proyectos es: **“Un mundo mágico escondido en el fondo de un baúl”**.

Adicionalmente, cada uno de los proyectos a desarrollar se corresponde con una parte del mapa de dicho mundo mágico, concretamente:

- ❖ **Proyecto 1: El bosque de las mil flores**
- ❖ **Proyecto 2: La isla secreta**
- ❖ **Proyecto 3: El reino perdido**

A lo largo de su aventura, el personaje principal, un joven aventurero de 5 años llamado Fredo, vivirá un suceso extraordinario que le llevará a un mundo mágico; un lugar sorprendente y singular, donde lo real y lo imaginario se entremezclarán. Allí, el protagonista de la historia se encontrará con personas maravillosas, temibles criaturas, paisajes excepcionales y animales parlantes. Durante su travesía, habrá de mostrar el coraje y la valentía necesarias para recorrer todas las estaciones que indican los mapas, con la sola ayuda de su mochila, su gorra y su banda de explorador.

El objetivo de cada uno de los proyectos consiste, por tanto, en descubrir qué ocurrió con el protagonista de esta historia. Para conseguirlo, los alumnos/as tendrán que convertirse en verdaderos exploradores del mundo mágico, acompañándole en su aventura.

A continuación, con el propósito de ayudar al lector a lograr una mayor comprensión de los objetivos, contenidos, competencias y criterios de evaluación

establecidos para cada una de las unidades didácticas que componen los tres proyectos, dentro del [Anexo 1: Historias](#), se ofrece una descripción detallada de los relatos que serán leídos a los niños/as al comienzo de cada unidad. No obstante, en el apartado siguiente y, más específicamente, en el espacio destinado a justificar cada una de las unidades didácticas, se expone un breve resumen de los mismos para dar a conocer el hilo conductor que guiará, paso a paso, la aventura de Fredo.

7.2. Temporalización y secuenciación de UD

7.2.1. Criterios de temporalización

En la siguiente tabla, puede observarse cómo se distribuirán las quince unidades didácticas a lo largo del curso escolar. En su mayoría, estas se desarrollarán a lo largo de dos o tres semanas, si bien habrá algunas de menor duración por tener una menor carga curricular. Además, debe advertirse que, para su temporalización, se han respetado los días no lectivos del calendario regulado por la Comunidad de Madrid, teniéndose en cuenta las vacaciones de Navidad y Semana Santa, además de las siguientes festividades nacionales, autonómicas y locales:

- Día de la Hispanidad.
- Puente por el día de Todos los Santos, la Inmaculada Concepción, el Carnaval, la festividad de San José, el día del Trabajador y el día de la Comunidad de Madrid.
- Fiesta patronal de San Fernando en la localidad de Aranjuez.

PRIMER TRIMESTRE: El bosque de las mil flores	
UD.1. Un paseo por el bosque	19 – 30 de septiembre
UD. 2. La coleccionista de palabras	6 – 21 de octubre
UD. 3. El último árbol	24 – 11 de noviembre
UD. 4. Rizo y su ovillo	14 de noviembre – 2 de diciembre
UD. 5. La joven marinera	9 – 21 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE: La isla secreta	
UD. 6. La tribu Tiki-Taka	9 – 24 de enero
UD. 7. El chamán de las cuevas	25 de enero – 3 de febrero

UD. 8. El pasaje de los animales	6 – 23 de febrero
UD. 9. El volcán Tucmuntú	28 de febrero – 10 de marzo
UD. 10. Surcando los cielos	13 – 24 de marzo
TERCER TRIMESTRE: El reino perdido	
UD. 11. La hormiga trabajadora	28 de marzo – 18 de abril
UD. 12. Tres ratones y un queso	19 – 28 de abril
UD. 13. El circo de la familia Bola	3 – 12 de mayo
UD. 14. El castillo del Rey Pipo	15 – 29 de mayo
UD. 15. La sombrerería mágica	31 de mayo – 9 de junio

7.2.2. Fichas de unidades didácticas

Unidad 1: UN PASEO POR EL BOSQUE
Duración: 19 – 30 de septiembre
Justificación: En esta unidad, Fredo llegará al primer paraje del mundo mágico: un bosque con muchísimos árboles, flores e insectos, gracias a los cuales podrá ir descubriendo curiosidades sobre las plantas, los animales y las personas que viven o cuidan este ecosistema
Objetivos de etapa: a, b, c, d, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none">- Estimular percepciones gustativas, hápticas y olfativas, experimentando con flores y frutos.- Adquirir hábitos de higiene y cuidado del medio ambiente por medio de acciones como el lavado de frutos y el riego de plantas.- Reproducir conductas propias de algunos oficios agrícolas o animales en interacción con los compañeros.- Perfeccionar la motricidad fina a través de actividades de modelado.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none">- Identificar semejanzas y diferencias entre seres vivos e inertes, mostrando interés por el cuidado de la naturaleza.- Descubrir rasgos comunes y diferentes entre animales y plantas, clasificándolos en función de sus atributos básicos (color, forma y tamaño).- Participar en actividades de conteo, manipulando pétalos y empleando cuantificadores básicos como muchos, pocos y más/menos que.- Utilizar instrumentos de medida no convencionales para ordenar frutos según su tamaño.- Formular hipótesis sobre el cambio de coloración en flores al emplear acuarelas, comprobando los hallazgos a través de la manipulación.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar la escucha activa y practicar la escritura de algunas palabras significativas, utilizando cuentos sobre animales y plantas.- Memorizar e interpretar canciones sobre animales en inglés.

- Utilizar la lengua oral para expresar ideas o interactuar en juegos colectivos.
- Emplear aplicaciones digitales para la creación de paisajes.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Desarrollo de percepciones gustativas, hápticas y olfativas por medio de flores y frutos. **SH.**
- Adquisición de prácticas responsables con la higiene y cuidado del medio ambiente. **SH/SS.**
- Imitación de algunos oficios agrícolas o animales en interacción con los compañeros. **SH.**
- Mejora de la motricidad fina a través de actividades de modelado. **SH.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Identificación de semejanzas y diferencias entre seres vivos e inertes. **S/SH.**
- Rasgos comunes y diferentes entre animales y plantas: clasificación según sus atributos básicos (color, forma y tamaño). **S/SH.**
- El conteo a través de la manipulación de pétalos; empleo de cuantificadores básicos como muchos, pocos y más/menos que. **SH.**
- Utilización de instrumentos de medida no convencionales para la ordenación de elementos como frutos. **SH.**
- Formulación de hipótesis sobre el cambio de coloración en flores al emplear acuarelas. Comprobación de los resultados a través de la manipulación. **SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Escucha activa y escritura de algunas palabras relacionadas con cuentos sobre animales y plantas. **SH/SS.**
- Memorización e interpretación de canciones sobre animales en inglés. **SH.**
- Uso del lenguaje para comunicar ideas o interactuar con otros. **SH.**
- Utilización de aplicaciones digitales para la creación de paisajes. **SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas	Criterios de evaluación					
Área 1	1, 3 y 4	1.1., 1.3., 1.4., 3.1., 4.1. y 4.2.					
Área 2	1, 2 y 3	1.1., 1.2., 1.4., 2.3., 3.1. y 3.2.					
Área 3	1, 2, 3, 4 y 5	1.3., 1.4., 2.1., 3.2., 3.3., 3.7., 4.1., 5.3. y 5.4.					

Unidad 2: LA COLECCIONISTA DE PALABRAS
Duración: 6 – 21 de octubre
Justificación: Fredo se encontrará con una estantería repleta de cuentos y conocerá a Luna, coleccionista de palabras y guardiana de los árboles del bosque. Esta le ayudará a identificar las diferencias entre algunos animales salvajes y domésticos, así como a descubrir la importancia de usar expresiones bonitas para cuidar a los demás. También le enseñará a alimentarse y a desarrollar hábitos de higiene con la ayuda de su fiel gato Miau.
Objetivos de etapa: a, b, c, d, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir hábitos para el cuidado de uno mismo: consumir alimentos naturales y lavarse las manos antes de comer. - Desarrollar el juego simbólico mediante la creación de mini-mundos y la imitación de profesiones relacionadas con la conservación del medio natural.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer el impacto de algunos fenómenos naturales como la lluvia y el sol en el crecimiento de las plantas. - Plantear ideas sobre la obtención de algunos alimentos de origen animal o vegetal, comprobando las hipótesis a través de experiencias sencillas. - Aproximarse a la serie numérica, representando en un gráfico de barras el tiempo atmosférico de diferentes hábitats. - Emplear instrumentos de medida convencionales y no convencionales para determinar la longitud de elementos como huellas; usar cuantificadores básicos como menos/más/igual que para comparar su tamaño. - Conocer las características generales de animales salvajes, clasificándolos según su alimentación y forma de desplazamiento.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Perfeccionar la direccionalidad del trazo, utilizando materiales sensoriales para escribir el nombre de diferentes animales. - Realizar juegos de discriminación auditiva, asociando sonidos a animales. - Elaborar producciones plásticas relacionadas con el mundo animal, utilizando materiales reciclados.

- Desarrollar la conciencia silábica a través del uso de fichas Kodaly.
- Comprender y ejecutar órdenes sencillas en inglés, imitando acciones narradas en un cuento motor.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Adquisición de hábitos para el cuidado de uno mismo: consumo de alimentos naturales y lavado de manos antes de comer. **SH/SS.**
- El juego simbólico: creación de mini-mundos e imitación de profesiones relacionadas con la conservación del medio natural. **SH.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Conocimiento de algunos fenómenos naturales que inciden en el crecimiento de las plantas. **S.**
- Formulación y comprobación de hipótesis sobre la obtención de algunos alimentos. **S/SH.**
- Aproximación a la serie numérica: representación gráfica del tiempo atmosférico en diferentes hábitats. **S/SH.**
- Uso de instrumentos de medida para determinar la longitud de algunos elementos; empleo de cuantificadores básicos para comparar su tamaño. **SH.**
- Características generales de animales salvajes y establecimiento de relaciones de clasificación entre ellos. **S/SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Entrenamiento de la direccionalidad del trazo con materiales sensoriales. **SH.**
- Discriminación auditiva: asociación de sonidos a animales. **S/SH.**
- Creación de producciones plásticas, utilizando materiales reciclados. **SH/SS.**
- Desarrollo de la conciencia silábica a través del uso de fichas Kodaly. **S/SH.**
- Comprensión y ejecución de órdenes sencillas en inglés, imitando acciones narradas en un cuento motor. **S/SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas		Criterios de evaluación				
Área 1	1, 3 y 4		1.3., 1.4., 3.1., 4.1. y 4.2.				
Área 2	1, 2 y 3		1.1., 1.2., 1.4., 2.3., 3.1 y 3.3.				
Área 3	1, 2, 3, 4 y 5		1.3., 2.3., 3.2., 3.3., 3.4., 3.5., 4.1., 4.4., 5.3. y 5.4.				

Unidad 3: EL ÚLTIMO ÁRBOL
Duración: 24 – 11 de noviembre
Justificación: En esta unidad, elaborada a partir del cuento infantil <i>El último árbol</i> , Fredo entablará una conversación con un árbol que, desgraciadamente, tendrá que abandonar el bosque de las mil flores por estar convirtiéndose en un lugar seco, sucio y muy peligroso. Este relato busca aproximar el concepto de cambio climático y desarrollar actitudes de cuidado y protección del entorno.
Objetivos de etapa: b, c, d, e, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Promover acciones sostenibles para el cuidado del entorno: recogida de residuos y reutilización de materiales. - Progresar en el control del tono y la coordinación de movimientos a través de juegos dirigidos sobre el cambio climático.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las principales causas del cambio climático mediante la observación de imágenes y el establecimiento de relaciones de comparación entre ellas. - Plantear ideas acerca del calentamiento global, vivenciando el aumento de temperatura a través de la manipulación de objetos e instrumentos de medida. - Iniciarse en el conocimiento de energías naturales, realizando experimentos para aprovecharlas (ej.: fabricación de un horno solar casero). - Utilizar nociones espaciales básicas (dentro-fuera, izquierda-derecha, cerca-lejos) en juegos psicomotores de clasificación de residuos. - Utilizar el conteo en juegos contextualizados, realizando transformaciones (añadir, repartir) y usando números cardinales inferiores a 20.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar cuentos infantiles con información sobre el cambio climático y dialogar sobre ellos, fomentando la libertad de expresión. - Aproximarse a códigos de representación gráfica mediante la escritura e interpretación de los grados centígrados. - Utilizar herramientas digitales y códigos QR para obtener información sobre los efectos del cambio climático (ej.: deshielo, desertización).

-Memorizar y recitar rimas sencillas en inglés sobre el cambio climático.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Desarrollo de acciones sostenibles para el cuidado del entorno: recogida de residuos y reutilización de materiales. **SH/SS.**
- Mejora del control tónico y de la coordinación de movimientos a través de juegos dirigidos sobre el cambio climático. **SH.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Conocimiento de las principales causas del cambio climático mediante el uso de imágenes y el establecimiento de comparaciones entre ellas. **S/SH.**
- Formulación y comprobación de hipótesis sobre el calentamiento global, manipulando objetos e instrumentos de medida. **S/SH.**
- Aproximación a las energías naturales mediante la realización de experimentos. **S/SH.**
- Uso de nociones espaciales (dentro-fuera, izquierda-derecha, cerca-lejos) en juegos psicomotores contextualizados. **SH.**
- Empleo del conteo y realización de transformaciones (añadir, repartir), utilizando números cardinales inferiores a 20. **SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Escucha activa y diálogo sobre cuentos infantiles relacionados con el cambio climático. **SH/SS.**
- Aproximación a códigos de representación gráfica: escritura e interpretación de los grados centígrados. **S/SH.**
- Manejo de aplicaciones digitales y códigos QR para la obtención de información sobre los efectos del cambio climático. **S/SH.**
- Memorización y recitado de rimas sencillas en inglés sobre el cambio climático. **S/SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas		C. específicas		Criterios de evaluación			
Área 1		1, 3 y 4		1.,1., 1.4., 3.1. y 4.1.			
Área 2		1, 2 y 3		1.1., 1.3., 1.4., 2.1., 2.3., 3.1. y 3.3.			
Área 3		1, 3, 4 y 5		1.1., 1.4., 3.3., 3.7., 4.1., 5.3. y 5.4.			

Unidad 4: RIZO Y SU OVILLO
Duración: 14 de noviembre – 2 de diciembre
Justificación: En esta unidad, elaborada a partir del cuento <i>El ovillo mágico</i> , Fredo conocerá a Rizo, un curioso erizo que le mostrará cómo se abriga y se hace un ovillo. Además, le enseñará algunos elementos del universo que le apasionan: la Tierra, la Luna, las estrellas, las estaciones, el día y noche.
Objetivos de etapa: b, c, f, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el juego simbólico mediante la creación de una mesa de estación variable. - Perfeccionar la motricidad fina mediante el manejo de distintos utensilios (ej.: creación libre de constelaciones con tizas de colores y pegatinas de estrellas).
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Obtener información acerca de los elementos del universo a través de la manipulación sensorial y de la realización de experimentos. - Utilizar el propio cuerpo e instrumentos de medida no convencionales para determinar la distancia entre algunos elementos del universo. - Observar diferentes imágenes (ej.: sol, luna y estrellas) y establecer relaciones de clasificación entre ellas según distintos criterios (ej.: día/noche). - Utilizar cuantificadores básicos (más/menos/igual que) en situaciones de juego contextualizadas (ej.: nº de niños que ha nacido en cada estación). - Conocer las principales características de las estaciones, identificando su duración y algunos acontecimientos relevantes (fiestas, vacaciones).
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el lenguaje oral para expresar preferencias por una estación concreta. - Desarrollar la direccionalidad, linealidad y orientación del trazo, dibujando algunos elementos del universo (ej.: constelaciones). - Identificar palabras escritas muy significativas (ej.: sol, Tierra, estrella) y establecer asociaciones con su imagen correspondiente. - Expresarse de manera creativa, utilizando el propio cuerpo para interpretar algunas piezas musicales (ej.: Las cuatro estaciones, de Vivaldi). - Adquirir vocabulario en inglés sobre algunos elementos del universo.

-Elaborar producciones pictóricas sobre el universo, experimentando con algunos elementos del lenguaje plástico (ej.: colores cálidos y fríos).

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- El juego simbólico: creación de una mesa de estación variable. **SH.**
 - Perfeccionamiento de los movimientos de carácter fino a través de juegos que requieren el manejo de distintos utensilios. **SH.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Aproximación a los elementos del universo por medio de la manipulación sensorial y de la realización de experimentos. **S/SH.**
 - Uso del propio cuerpo e instrumentos no convencionales para realizar mediciones y comparaciones entre objetos. **SH.**
 - Establecimiento de relaciones de clasificación entre algunas imágenes que contienen elementos del universo según distintos criterios. **SH.**
 - Uso de cuantificadores básicos (más/menos/igual que) en situaciones de juego contextualizadas. **SH.**
 - Principales características de las estaciones: duración y reconocimiento de algunos acontecimientos relevantes (fiestas, vacaciones). **S/SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Uso del lenguaje oral para expresar preferencias por una estación. **SH.**
 - Desarrollo de la direccionalidad, linealidad y orientación del trazo mediante actividades de dibujado. **SH.**
 - Reconocimiento de palabras escritas muy significativas y asociación con su imagen correspondiente. **S/SH.**
 - Uso del propio cuerpo para la interpretación de piezas musicales. **SH.**
 - Adquisición de vocabulario sobre elementos del universo en inglés. **S.**
 - Creación de producciones pictóricas, experimentando con colores. **SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas		Criterios de evaluación				
Área 1	1, 2 y 4		1.3., 2.3., 4.1. y 4.2.				
Área 2	1, 2 y 3		1.1., 1.2., 1.4., 1.5., 2.3. y 3.3.				
Área 3	1, 2, 3, 4 y 5		1.2., 1.3., 2.2., 3.3., 3.4., 3.5., 3.6., 3.8., 4.1., 4.4. y 5.6.				

Unidad 5: LA JOVEN MARINERA
Duración: 9 – 21 de diciembre
Justificación: En esta unidad, elaborada a partir de un relato de creación propia, Fredo solicitará ayuda a una joven marinera para encontrar el ovillo de Rizo. Así, emprenderá un viaje en barco en el que aprenderá sobre el mundo marino, los pescadores, los estados del agua, la densidad y la flotabilidad.
Objetivos de etapa: a, b, c, e, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar el juego simbólico, imitando acciones de animales y profesiones relacionadas con el mundo marino. -Adquirir un control progresivo del equilibrio dinámico a través de juegos dirigidos y contextualizados. -Afianzar los movimientos de carácter fino, participando en actividades que requieren de coordinación ojo-mano (ej.: jugar a pescar peces).
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los atributos básicos (forma y color) de objetos marinos y realizar mediciones para comparar su tamaño. - Conocer algunas señas de identidad cultural de España relacionadas con los pescadores y marineros (ej.: la Virgen del Carmen como patrona). - Realizar actividades de seriación siguiendo patrones lógicos (grosor y textura). - Conocer las diferencias entre algunos elementos naturales (ej.: lago e isla) a través de la manipulación de materiales. - Formular hipótesis acerca de la flotabilidad y los estados del agua, comprobando los resultados empíricamente.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Recurrir a la biblioteca de aula para aproximarse al mundo marino, usando cuentos en español y en inglés. - Utilizar el lenguaje oral para comunicar ideas, sentimientos o conocimientos. - Participar en actividades de escritura asociadas a dibujos de seres acuáticos. - Iniciarse en la producción musical, utilizando objetos marinos como instrumentos (ej.: caracolas de mar).

-Elaborar obras pictóricas (ej.: cuadros marinos), utilizando los colores del mar y materiales como esponjas, cepillos y pinceles.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- El juego simbólico: imitación de animales y profesiones relacionadas con el mundo marino. **SH.**
- Control progresivo del equilibrio dinámico a través de juegos dirigidos y contextualizados. **SH.**
- Mejora de los movimientos de carácter fino en actividades de coordinación ojo-mano. **SH.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Identificación de atributos básicos (forma y color) de objetos marinos y realización de mediciones para comparar sus tamaños. **S/SH.**
- Aproximación a algunas señas de identidad cultural de España relacionadas con los pescadores y marineros. **S/SS.**
- Realización de seriaciones siguiendo patrones lógicos (grosor y textura). **SH.**
- Observación de las diferencias existentes entre algunos elementos naturales a través de la manipulación de materiales. **SH.**
- Formulación de hipótesis acerca de la flotabilidad y los estados del agua; comprobación empírica de los resultados. **S/SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Uso de cuentos en español e inglés para aproximarse al mundo marino. **SH.**
- Manejo del lenguaje oral para comunicar ideas, sentimientos o conocimientos. **SH.**
- Participación en actividades de escritura asociadas a dibujos de seres acuáticos. **SH.**
- Iniciación a la producción musical, utilizando objetos marinos. **SH.**
- Creación de obras pictóricas, utilizando distintos colores y materiales. **SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas		Criterios de evaluación				
Área 1	1 y 4		1.1., 1.3., 1.4., 4.1., 4.2. y 4.5.				
Área 2	1, 2 y 3		1.1., 1.2., 1.4., 2.3. y 3.4.				
Área 3	1, 3, 4 y 5		1.3., 3.3., 3.4., 4.1., 4.3., 4.4., 5.3. y 5.4.				

Unidad 6: LA TRIBU TIKI-TAKA
Duración: 9 – 24 de enero
Justificación: En esta unidad, basada en un relato de creación propia, Fredo llegará a la isla perdida tras cruzar los mares. Allí, una gran columna de humo le llevará hasta Tupué, un simpático miembro de la tribu Tiki-Taka que le enseñará las costumbres e historia de sus antepasados: los prehistóricos.
Objetivos de etapa: a, b, c, f, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el tono, la coordinación en el movimiento y la percepción auditiva y táctil por medio de actividades contextualizadas en la Prehistoria. - Conocer las características de la familia a través de los cavernícolas. - Identificar algunas tradiciones prehistóricas y compararlas con la actualidad.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Investigar sobre la Prehistoria a través de la manipulación de herramientas y búsqueda de información en distintas fuentes. - Explorar objetos y establecer relaciones de clasificación y seriación según distintos criterios (peso, textura, comportamiento físico), utilizando cuantificadores básicos (muchos, pocos, alguno, ninguno). - Emplear instrumentos de medida no convencionales (ej.: regletas) para determinar la longitud de objetos en juegos contextualizados. - Conocer diferentes formas de composición y descomposición de los números cardinales del 1 al 20 por medio de la manipulación de objetos prehistóricos.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar creaciones plásticas (ej.: lanzas), empleando diferentes materiales (cartulina, rotuladores, hilo de rafia) y técnicas (dibujo, recortado y pegado). - Participar en danzas prehistóricas, experimentando gestos y movimientos. - Reconocer las posibilidades sonoras de algunos objetos e instrumentos prehistóricos, diferenciando entre sonido y silencio. - Adquirir vocabulario básico sobre nociones espaciales en inglés (“around”, “above”, “between”) durante la realización de juegos prehistóricos. - Desarrollar la correspondencia fonema-grafema, identificando las letras que forman sus nombres en piedras prehistóricas.

- Afianzar el desarrollo perceptivo-motriz de la escritura mediante actividades que impliquen la discriminación de figuras y la memoria visual.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Desarrollo del tono, la coordinación en el movimiento y la percepción auditiva y táctil por medio de actividades contextualizadas en la Prehistoria. **SH.**
- Aproximación a las características familiares a través de los cavernícolas. **S.**
- Reconocimiento de tradiciones prehistóricas y comparación con la actualidad. **S/SH.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- La Prehistoria: manipulación de herramientas y búsqueda de información en distintas fuentes. **S/SH.**
- Exploración, clasificación y seriación de objetos según distintos criterios; uso de cuantificadores básicos. **SH.**
- Utilización de instrumentos de medida no convencionales para determinar la longitud de objetos en juegos contextualizados. **SH.**
- Composición y descomposición de los números cardinales del 1 al 20 por medio de la manipulación de objetos prehistóricos. **S/SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Elaboración de creaciones plásticas con diferentes materiales y técnicas. **SH.**
- Participación en danzas prehistóricas, realizando gestos y movimientos. **SH.**
- Identificación de las posibilidades sonoras de algunos objetos e instrumentos prehistóricos; diferencia entre sonido y silencio. **S/SH.**
- Adquisición de vocabulario básico sobre nociones espaciales en inglés (“around”, “above”, “between”). **S.**
- Correspondencia fonema-grafema: identificación de las letras que componen sus nombres. **S/SH.**
- Desarrollo perceptivo-motriz de la escritura mediante actividades de discriminación de figuras y memoria visual. **SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas		Criterios de evaluación				
Área 1	1 y 4		1.1., 1.3., 4.1., 4.3. y 4.5.				
Área 2	1 y 2		1.1., 1.2., 1.3., 1.4., y 2.1.				
Área 3	1, 2, 3 y 4		1.3., 2.1., 3.4., 3.5., 3.6., 3.8., 4.1. y 4.4.				

Unidad 7: EL CHAMÁN DE LAS CUEVAS
Duración: 25 de enero – 3 de febrero
Justificación: Esta unidad, basada en una historia de creación propia, narra el momento en que Fredo y Tupué visitan la cueva de Iki, nieto de un antiguo chamán. Juntos, aprenderán sobre algunos fenómenos naturales (arcoíris) y curiosidades de los objetos, como la temperatura y el color de los alimentos.
Objetivos de etapa: a, b, c, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la percepción gustativa y táctil a través de acciones concretas (ej.: probar frutas ácidas, tocar recipientes con agua a distinta temperatura). - Adquirir hábitos responsables con el cuidado de uno mismo (ej.: consumir frutas inmediatamente después de pelarlas para evitar que se oxiden). - Aproximarse a otras culturas a través de la imitación de personajes mágicos (chamán).
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Plantear ideas acerca de los elementos naturales que provocan la aparición del arcoíris, comprobándolas a través de experimentos sencillos. - Reconocer los atributos básicos del arcoíris (forma y colores) y utilizar diferentes materiales (cuerdas, plastilina) para reproducir su forma. - Descubrir la funcionalidad de los números mediante juegos de composición y descomposición del número 7 con piezas de cuentas. - Experimentar con elementos naturales (agua) a diferente temperatura, estableciendo relaciones de comparación y utilizando cuantificadores básicos (más/menos/igual de caliente que). - Emplear unidades de medida (grados centígrados) e instrumentos específicos (termómetro) para medir la temperatura de algunos materiales.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Elaborar producciones plásticas (termómetro atmosférico y amuletos), utilizando materiales reciclados, pasta de sal y témperas. - Aproximarse al lenguaje escrito de forma lúdica, experimentando con bastoncillos de algodón y jugo de limón. - Conocer y utilizar fórmulas de cortesía en lengua inglesa (hello, goodbye, thank you).

- Escuchar con interés cuentos sobre otras culturas, utilizando el lenguaje oral para compartir interpretaciones sobre los mismos.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Desarrollo de la percepción gustativa y táctil a través de acciones concretas. **SH.**
- Adquisición de hábitos responsables con el cuidado de uno mismo. **S/SS.**
- Aproximación a otras culturas mediante la imitación de personajes mágicos. **SS.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Formulación de hipótesis sobre los elementos que provocan la aparición del arcoíris y comprobación mediante experimentos sencillos. **SH.**
- Reconocimiento de los atributos básicos del arcoíris y utilización de diferentes materiales para reproducir su forma. **S/SH.**
- Aproximación a la funcionalidad de los números; juegos de composición y descomposición del número 7 con piezas de cuentas. **S/SH.**
- Experimentación con elementos naturales a diferente temperatura; establecimiento de relaciones de comparación y uso de cuantificadores básicos. **SH.**
- Empleo de unidades de medida e instrumentos específicos para determinar la temperatura de algunos materiales. **SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Elaboración de producciones plásticas (termómetro atmosférico y amuletos), con materiales reciclados, pasta de sal y témperas. **SH.**
- Acercamiento al lenguaje escrito de forma lúdica: experimentación con bastoncillos de algodón y jugo de limón. **SH.**
- Conocimiento y uso de fórmulas de cortesía en lengua inglesa. **S/SH.**
- Escucha atenta de cuentos sobre otras culturas y utilización del lenguaje oral para el intercambio de opiniones sobre ellos. **SH/SS.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas		Criterios de evaluación				
Área 1	1, 3 y 4		1.1., 1.2., 3.1., 4.1., 4.2. y 4.5.				
Área 2	1 y 2		1.1., 1.2., 1.4., 2.1. y 2.3.				
Área 3	1, 2, 3, 4 y 5		1.3., 2.2., 3.3., 3.4., 4.1., 4.4., 5.2. y 5.3.				

Unidad 8: EL PASAJE DE LOS ANIMALES
Duración: 6 – 23 de febrero
Justificación: Esta unidad, creada a partir del libro infantil: <i>¿Nos ayudas? ¡Salvemos a los animales en peligro de extinción!</i> , busca inculcar una visión respetuosa del mundo animal. Fredo atravesará un pasaje donde se esconden peligrosos animales. Tras escuchar ruidos, echará a correr, pero será alcanzado por un chimpancé, que le contará que se esconden porque están desapareciendo. Así, Fredo aprenderá sobre la extinción de algunos animales.
Objetivos de etapa: a, b, c, f, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Acercarse al conocimiento de algunos oficios, valorando su importancia (ej.: paleontólogos) e imitando sus acciones a través del juego simbólico. - Estimular la percepción táctil a través de la manipulación de elementos con diferentes texturas (ej.: piezas que imitan la piel de distintos animales). - Progresar en el control de habilidades básicas de locomoción (giros y saltos) a través de juegos contextualizados.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las características de algunos animales en peligro de extinción típicos de España y de la Comunidad de Madrid, identificando el impacto negativo que tienen algunas acciones humanas. - Explorar figuras de animales y establecer relaciones de clasificación en función de su alimentación y hábitat. - Utilizar la cinta métrica para determinar el tamaño de algunos elementos (ej.: huellas de animales). Registrar los datos en una tabla y realizar algunas operaciones simples (quitar, añadir). - Establecer conexiones entre la realidad próxima (ej.: animales abandonados que viven en la calle) y lejana (ej.: animales en peligro de extinción). - Participar en actividades sociales que fomentan el respeto animal (ej.: visitar una protectora o apadrinar un animal).
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender y recitar adivinanzas contextualizadas en inglés. - Escuchar narraciones relacionadas con la temática y utilizar el lenguaje oral para expresar ideas y emociones.

- Aproximarse al lenguaje escrito, participando en la elaboración de carteles publicitarios.
- Crear producciones plásticas (ej.: marcapáginas en homenaje al animal apadrinado), utilizando aplicaciones digitales.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Conocimiento de algunos oficios, valoración de su importancia e imitación de sus acciones a través del juego simbólico. **S/SH.**
- Estimulación de la percepción táctil: manipulación de elementos con diferentes texturas. **SH.**
- Control progresivo de habilidades de locomoción en juegos contextualizados. **SH.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Características de algunos animales en peligro de extinción típicos de España y de la Comunidad de Madrid; identificación del impacto negativo de algunas acciones humanas. **S/SS.**
- Manipulación de figuras animales y establecimiento de relaciones de clasificación en función de su alimentación y hábitat. **S/SH.**
- Manejo de la cinta métrica para la medición de algunos elementos; registro de resultados en una tabla y realización de operaciones simples. **S/SH.**
- Establecimiento de conexiones entre la realidad próxima y lejana. **SH.**
- Participación en actividades sociales que fomentan el respeto animal. **SS.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Comprensión y recitado de adivinanzas contextualizadas en inglés. **S/SH.**
- Escucha atenta de narraciones relacionadas con la temática y uso del lenguaje oral para la expresión de ideas y emociones. **SH/SS.**
- Aproximación al lenguaje escrito: participación en la elaboración de carteles publicitarios. **SH.**
- Creación de producciones plásticas, utilizando aplicaciones digitales. **SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas		C. específicas	Criterios de evaluación				
Área 1		1 y 4	1.1., 1.3., 1.4 y 4.2.				
Área 2		1, 2 y 3	1.1., 1.4., 1.6., 2.1., 3.1., 3.4. y 3.5.				
Área 3		1, 3, 4 y 5	1.3., 1.4., 3.2., 3.3., 3.4., 3.7., 4.1., 5.3 y 5.4.				

Unidad 9: EL VOLCÁN TUCMUNTÚ
Duración: 28 de febrero – 10 de marzo
Justificación: En esta unidad, basada en un relato de creación propia, Fredo ascenderá hasta la cima del volcán Tucmuntú. Desde allí, podrá ver el reino perdido, donde encontrará a un famoso costurero. Durante la ascensión, Fredo y Tupué conocerán la fuerza de los volcanes, se iniciarán en la escalada y tratarán de aprender a controlar sus emociones. ¿Lo conseguirán?
Objetivos de etapa: a, b, c, d, e, f, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> -Mostrar un dominio activo del tono y la coordinación en los movimientos, e integrar nociones espaciales básicas (arriba-abajo, izquierda-derecha) durante la práctica de juegos de escalada. -Mejorar la coordinación de movimientos de carácter fino, practicando nudos de escalada o manipulando otros objetos utilizados por senderistas. -Adquirir hábitos de seguridad en relación con uno mismo antes de iniciar prácticas deportivas.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> -Aproximarse al conocimiento de algunos fenómenos naturales (volcán), observando su relación con otros elementos (fuego y montaña). -Explorar algunos cuerpos geométricos (conos y pirámides) y establecer relaciones de clasificación entre ellos según distintos criterios (forma, color, tamaño y volumen). -Iniciar la descomposición de cuerpos geométricos (conos y pirámides) en figuras planas; contar su número de caras y emplear instrumentos de medida para comparar tamaños. -Plantear ideas acerca de la erupción volcánica, comprobando las hipótesis mediante la realización de experimentos.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> -Participar en actividades de lectura contextualizadas, comprendiendo e interpretando información escrita en etiquetas (ej.: “Volcán de emociones”). -Desarrollar la conciencia silábica por medio de juegos basados en volcanes: segmentación de palabras en sílabas.

- Elaborar creaciones plásticas (hadas), utilizando distintos materiales (rotuladores, purpurina) y técnicas (pintura y pegado).
- Adquirir vocabulario básico en inglés sobre las emociones.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Dominio activo del tono y la coordinación en los movimientos, e integración de nociones espaciales durante la práctica de juegos de escalada. **SH.**
- Coordinación de movimientos de carácter fino mediante la realización de nudos de escalada o la manipulación de otros objetos. **SH.**
- Adquisición de hábitos de seguridad ante la práctica deportiva. **SH/SS.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Conocimiento de algunos fenómenos naturales y observación de su relación con otros elementos. **S/SH.**
- Cuerpos geométricos: observación, clasificación y descomposición en figuras planas; uso del conteo y manejo de instrumentos de medida para la determinación del número de caras y la comparación de tamaños. **SH.**
- Formulación de hipótesis acerca de la erupción volcánica y comprobación de los hallazgos mediante la realización de experimentos. **SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Participación en actividades de lectura contextualizadas: comprensión e interpretación de información escrita en etiquetas. **S/SH.**
- Desarrollo de la conciencia silábica por medio de juegos basados en volcanes: segmentación de palabras en sílabas. **SH.**
- Elaboración de producciones plásticas: utilización de distintos materiales y técnicas. **SH.**
- Adquisición de vocabulario básico en inglés sobre las emociones. **SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas		C. específicas	Criterios de evaluación				
Área 1		1, 2, 3 y 4	1.1., 1.3., 1.4., 2.1., 3.1. y 4.1.				
Área 2		1, 2 y 3	1.1., 1.4., 2.1., 2.3. y 3.3.				
Área 3		1, 2, 3, 4 y 5	1.1., 1.3., 2.1., 3.4., 3.8., 4.1., 5.5.				

Unidad 10: SURCANDO LOS CIELOS
Duración: 13 – 24 de marzo
Justificación: En esta unidad, basada en un relato de creación propia, Fredo viajará al reino perdido a lomos de Sammy, un enorme y precioso pájaro. Durante el viaje, Sammy le contará algunas características de las aves rapaces y domésticas y le enseñará algunos elementos necesarios para volar.
Objetivos de etapa: a, b, c, f, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Progresar en el control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos por medio de juegos psicomotores. - Perfeccionar los movimientos de carácter fino a través de actividades grafomotrices y manipulativas. - Reproducir conductas propias de algunas profesiones y animales en interacción con los compañeros.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los atributos básicos (forma, color, peso) de algunos objetos y establecer relaciones de comparación, clasificación y seriación entre ellos. - Utilizar cuantificadores básicos (igual que, más que, menos que) y números cardinales inferiores a 60, operando cambios entre ellos. - Manejar nociones espaciales (arriba-abajo, izquierda-derecha, de lado-de espaldas) en relación con el propio cuerpo y los objetos. - Emplear instrumentos de medida convencionales y no convencionales para determinar el perímetro o el peso de algunos elementos. - Formular hipótesis acerca de la resistencia o densidad de algunos materiales, comprobando las ideas a través de la actuación sobre ellos. - Conocer las características generales de las aves y los aviones mediante la manipulación sensorial, la búsqueda de información en distintas fuentes y la participación en actividades culturales.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el lenguaje oral para expresar ideas y recitar canciones o poemas. - Elaborar producciones plásticas, empleando distintos materiales (legumbres, rollos de papel higiénico y pinzas de la ropa) y técnicas (trampantojo).

- Interpretar propuestas musicales, explorando figuras e instrumentos.
- Practicar la direccionalidad del trazado mediante la escritura de palabras significativas o la realización de actividades grafomotrices.
- Desarrollar la conciencia fonológica y silábica por medio de juegos.
- Adquirir vocabulario en inglés sobre prendas y el aeropuerto en cuentos.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos en juegos psicomotores. **SH**
- Perfeccionamiento de la motricidad fina en actividades grafomotrices y manipulativas. **SH**
- Imitación de conductas de algunas profesiones y animales. **SH**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Comparación, clasificación y seriación de objetos según sus cualidades. **S/SH**
- Uso de cuantificadores básicos (igual que, más que, menos que) y números cardinales inferiores a 60. Relaciones de transformación entre ellos. **SH**
- Empleo de nociones espaciales en relación con el cuerpo y los objetos. **SH**
- Manejo de instrumentos de medida convencionales y no convencionales para determinar el perímetro o el peso de algunos elementos. **SH**
- Hipótesis acerca de la resistencia o densidad de algunos materiales. **SH**
- Características generales de las aves y los aviones: búsqueda de información, manipulación sensorial y realización de salidas culturales. **S/SH**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Uso del lenguaje oral para expresar ideas y recitar canciones o poemas. **SH**
- Creación de producciones plásticas con distintos materiales y técnicas. **SH**
- Propuestas musicales: uso de diferentes figuras e instrumentos. **SH**
- Direccionalidad del trazado: escritura de palabras significativas y realización de actividades grafomotrices. **SH**
- Desarrollo de la conciencia fonológica y silábica: reconocimiento de la letra inicial y segmentación de palabras en sílabas. **SH**
- Adquisición de vocabulario en inglés: nombres de prendas, estancias del aeropuerto y elementos relevantes de cuentos. **S**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas		C. específicas	Criterios de evaluación				
Área 1		1 y 4	1.1., 1.3., 4.1., 4.2. y 4.4.				
Área 2		1, 2 y 3	1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 2.1., 2.3., 3.1., 3.2. y 3.5.				
Área 3		3, 4 y 5	3.3., 3.4., 3.5., 3.8., 4.1., 4.4., 5.3. y 5.4.				

Unidad 11: LA HORMIGA TRABAJADORA	
Duración: 28 de marzo – 18 de abril	
Justificación: En esta unidad, creada a partir del cuento de <i>La hormiguita</i> , se narra la historia de una pequeña hormiga que era muy trabajadora, pero sus vecinos le robaban las semillas sin que se diera cuenta. Fredo, al verlo, tratará de enseñarles el valor del trabajo en equipo, la amistad y el arrepentimiento.	
Objetivos de etapa: a, b, c, d, e, f, g, h, i.	
Objetivos didácticos	
Área 1. Crecimiento en Armonía	
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar percepciones hápticas, olfativas y gustativas, experimentando y probando diferentes variedades de frutas, verduras, legumbres y especias. - Progresar en la motricidad fina, participando en actividades manipulativas que requieren de coordinación ojo-mano (ej.: desvainar judías y guisantes). - Imitar las conductas de algunos oficios, simulando situaciones de la vida cotidiana (ej.: compraventa de frutas, verduras y legumbres en el mercado). - Promover actitudes de afecto y empatía con los demás por medio de juegos contextualizados (ej.: “oca de las emociones”). 	
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
<ul style="list-style-type: none"> - Orientarse en el espacio utilizando objetos (brújula y mapas), puntos cardinales y otras referencias espaciales (delante, derecha, arriba). - Manejar instrumentos de medida (regla) en situaciones contextualizadas. - Hacerse preguntas sobre el crecimiento de las semillas, comprobando las hipótesis a través de experimentos sencillos. - Reconocer los atributos básicos (forma) de algunos alimentos (frutas y legumbres) y establecer relaciones de comparación y clasificación entre ellos, utilizando cuantificadores básicos como muchos/pocos/ninguno. - Emplear el conteo en situaciones de juego, utilizando números cardinales hasta 30 y operando cambios para iniciarse en la agrupación por decenas. 	

Área 3. Comunicación y representación de la realidad							
<ul style="list-style-type: none"> -Elaborar producciones plásticas (girasoles), utilizando distintos materiales (semillas, piel de fruta, pegamento) y técnicas (collage). -Utilizar el lenguaje oral para expresar preferencias por ciertos alimentos y recitar refranes contextualizados. -Adquirir vocabulario básico sobre frutas a través de canciones en inglés. -Progresar en la direccionalidad y orientación del trazo a través de juegos grafomotrices (ej.: realización de trazos en el aire). 							
Contenidos							
Área 1. Crecimiento en Armonía							
<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de percepciones hápticas, olfativas y gustativas a través del manejo de frutas, verduras, legumbres y especias. SH. -Mejora de la motricidad fina en actividades de coordinación ojo-mano. SH. -Imitación de oficios y situaciones de la vida cotidiana. SH/SS. -Muestra de afecto y empatía en juegos contextualizados. SH/SS. 							
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno							
<ul style="list-style-type: none"> -Orientación en el espacio a través del manejo de objetos y la utilización de puntos cardinales u otras nociones como referencias especiales. S/SH. -Manejo de instrumentos de medida en situaciones contextualizadas. SH. -Hipótesis sobre el crecimiento de semillas: formulación y comprobación. SH. -Atributos básicos de algunos alimentos: comparación, clasificación y utilización de cuantificadores básicos. SH. -Uso del conteo en situaciones de juego: números cardinales hasta 30, realización de transformaciones y agrupación por decenas. S/SH. 							
Área 3. Comunicación y representación de la realidad							
<ul style="list-style-type: none"> -Creación de producciones plásticas con distintos materiales y técnicas. SH. -Uso del lenguaje oral: expresión de preferencias y recitado de refranes. SH. -Adquisición de vocabulario básico en inglés sobre frutas. S/SH. -Mejora de la direccionalidad y orientación del trazo: juegos grafomotrices. SH. 							
Competencias clave							
CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas		Criterios de evaluación				
Área 1	1, 2 y 4		1.1., 1.3., 2.1., 2.3., 4.1. y 4.2.				
Área 2	1 y 2		1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 2.1., 2.3. y 2.4.				
Área 3	1, 3 y 4		1.2., 1.3., 3.1., 3.3., 3.4., 3.8. y 4.4.				

Unidad 12: TRES RATONES Y UN QUESO
Duración: 19 – 28 de abril
Justificación: En esta unidad, elaborada a partir del cuento <i>La llavecita dorada</i> , se narra la historia de tres pequeños ratones, amantes del queso que, paseando por el campo, se encuentran una preciosa llave dorada. Estos tratan de encontrar su utilidad, pero acaban cayendo en una trampa. En este contexto, Fredo les salvará y llevará de vuelta a casa, recibiendo a cambio la preciada llave. ¿Le servirá para continuar su camino por el reino perdido?
Objetivos de etapa: a, b, c, e, f, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la coordinación en los desplazamientos en juegos cooperativos. - Perfeccionar los movimientos de carácter fino mediante actividades de ensartado y manejo de diferentes útiles. - Reproducir conductas, oficios y situaciones propias de historias y cuentos.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Iniciarse en el conocimiento de sucesos probabilísticos (posibles, imposibles y seguros) y fracciones a través del conteo (<20) y la manipulación de objetos. - Identificar algunas propiedades (volumen) de figuras tridimensionales (prismas y cubos) por medio de la exploración y manipulación sensorial. - Emplear instrumentos de medida no convencionales y utilizar cuantificadores básicos (más/menos/igual que) para comparar y ordenar objetos. - Manejar nociones espaciales básicas (delante/detrás de, encima/debajo de, cerca/lejos de...) en situaciones de juego contextualizadas. - Predecir y comprobar el comportamiento físico (rodar, resbalar, caer) de figuras geométricas, utilizando distintos planos.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el lenguaje oral para expresar opiniones, empleando una estructura gramatical determinada. - Aproximarse al código escrito, interpretando instrucciones e identificando palabras muy significativas (adjetivos) en cuentos infantiles. - Perfeccionar la linealidad del trazo, utilizando diferentes instrumentos (lápices, vasos, platos y cuerdas) para representar algunas figuras.

- Progresar en la discriminación auditiva a través de juegos: reconocimiento de diferentes acentos y lenguas (inglés, catalán, vasco, gallego).
- Elaborar producciones escultóricas, utilizando diversos materiales (policubos y geoplano).

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Coordinación en los desplazamientos en juegos cooperativos. **SH.**
- Mejora de la motricidad fina mediante actividades de ensartado y manejo de diferentes útiles. **SH.**
- Reproducción de conductas, oficios y situaciones de historias y cuentos. **SH.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Introducción a los sucesos probabilísticos (posibles, imposibles y seguros) y las fracciones a través del conteo (<20) y la manipulación de objetos. **S/SH.**
- Aproximación a algunas propiedades (volumen) de figuras tridimensionales mediante la exploración y manipulación sensorial. **S/SH.**
- Uso de instrumentos de medida y cuantificadores básicos en actividades de comparación y orden entre objetos. **SH.**
- Manejo de nociones espaciales básicas en situaciones contextualizadas. **SH.**
- Predicción y comprobación del comportamiento físico de figuras geométricas en distintos planos. **SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Uso del lenguaje oral: expresión de opiniones a través de una estructura gramatical determinada. **S/SH.**
- Aproximación al código escrito: interpretación de instrucciones e identificación de palabras significativas en cuentos infantiles. **S/SH.**
- Mejora de la linealidad del trazo, utilizando diferentes instrumentos. **SH.**
- Discriminación auditiva: identificación de acentos y lenguas. **S/SH.**
- Elaboración de producciones escultóricas con materiales diversos. **SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas		Criterios de evaluación				
Área 1	1, 2 y 4		1.1., 1.3., 1.4., 2.2., 4.1. y 4.2.				
Área 2	1 y 2		1.1., 1.2., 1.3., 1.4., 2.1. y 2.3.				
Área 3	1, 3 y 4		1.2., 1.3., 3.1., 3.4., 4.1. y 4.4.				

Unidad 13: EL CIRCO DE LA FAMILIA BOLA
Duración: 3 – 12 de mayo
Justificación: En esta unidad, se ha configurado un relato adaptando el cuento infantil <i>La familia bola</i> . En la historia, Fredo llegará a un enorme circo y caerá por un gran tobogán, apareciendo en casa de la familia Bola, que le enseñará algunas profesiones y un bonito espectáculo circense antes de continuar su viaje hacia la siguiente parada: el castillo del rey Pipo.
Objetivos de etapa: a, b, c, d, e, f, g, h, i.
Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades básicas manipulativas (lanzamiento y recepción) y de desplazamiento en juegos que requieren utilizar diferentes objetos (picas, ladrillos, aros y pelotas). - Imitar las conductas, expresiones y emociones de diferentes personajes (mimos, payasos), asociándolos a un grupo de pertenencia: el circo. - Adquirir hábitos de seguridad en relación con uno mismo durante la práctica de juegos circenses.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Establecer relaciones de seriación entre objetos (cartas) según sus atributos (forma, valor, paridad, imparidad) y aproximarse a la representación gráfica de sus números (1-12) utilizando materiales manipulativos (regletas). - Emplear cuantificadores básicos (más/menos/igual que) e instrumentos de medida convencionales y no convencionales (reglas o cuerdas) para comparar la longitud de elementos circenses. - Operar cambios y realizar descomposiciones numéricas, manipulando objetos relacionados con la temática. - Plantear y comprobar ideas acerca del comportamiento físico (botar, rodar) de algunos elementos circenses con distinto tamaño y peso. - Mostrar interés por conocer prácticas circenses respetuosas con el mundo animal.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> - Emplear distintos tipos de oración (afirmativas, interrogativas y negativas) en juegos de interacción social (ej.: ¿quién es quién?).

- Elaborar producciones creativas (juegos de mesa), utilizando diferentes materiales (fotografías e imágenes de corbatas, pelucas) y técnicas (collage).
- Participar en juegos de expresión dramática, descubriendo las posibilidades comunicativas del propio cuerpo (expresiones faciales y actitud corporal).
- Descubrir las posibilidades sonoras de algunos instrumentos musicales (cascabeles, maracas, panderetas) a través de juegos contextualizados.
- Adquirir vocabulario sobre los parentescos familiares en inglés (ej.: father-son, grandmother-grandson, uncle-nephew).
- Interactuar con medios digitales (ordenador) para obtener información sobre la práctica del circo.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Mejora de las habilidades de lanzamiento, recepción y desplazamiento en actividades contextualizadas. **SH.**
- Imitación de conductas, expresiones y emociones; asociación de personajes a grupos de pertenencia. **S/SH.**
- Adquisición de hábitos de seguridad en juegos circenses. **SH/SS.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Relaciones de seriación entre objetos y aproximación a la representación gráfica de sus números (1-12) con materiales manipulativos. **SH.**
- Uso de cuantificadores básicos e instrumentos de medida convencionales y no convencionales para la comparación de longitudes. **SH.**
- Realización de cambios y descomposiciones numéricas a través de la manipulación de objetos. **SH.**
- Formulación y comprobación de ideas sobre el comportamiento físico de algunos objetos con distinto tamaño y peso. **SH.**
- Interés por prácticas circenses respetuosas con el mundo animal. **SS.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Empleo de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas en juegos de interacción social. **SH.**
- Creación de producciones plásticas con distintos materiales y técnicas. **SH.**
- Participación en juegos de expresión dramática: descubrimiento de las posibilidades comunicativas del propio cuerpo. **SH/SS.**

- Exploración de las posibilidades sonoras de algunos instrumentos musicales en juegos contextualizados. **SH.**
- Adquisición de vocabulario sobre los parentescos familiares en inglés. **S.**
- Interacción con medios digitales para acercarse al mundo circense. **SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas	Criterios de evaluación					
Área 1	1, 2, 3 y 4	1.1., 1.3., 1.4., 2.1., 3.1., 4.1., 4.2. y 4.5.					
Área 2	1, 2 y 3	1.1., 1.2., 1.4., 2.3., 2.4., 3.1. y 3.4.					
Área 3	1 y 3	1.4., 3.1., 3.2., 3.4., 3.5. y 3.8.					

Unidad 14: EL CASTILLO DEL REY PIPO

Duración: 15 – 29 de mayo

Justificación: Esta unidad, adaptada a partir del cuento infantil *El caballero que no tenía caballo*, narra la aventura de Fredo con el rey Pipo, al que ayudará en la búsqueda de un valeroso caballo para vencer a un dragón malvado. No obstante, durante la aventura, Pipo y Fredo se encontrarán con una valiente vaca y aprenderán sobre la importancia de la determinación.

Objetivos de etapa: a, b, c, e, f, g, h, i.

Objetivos didácticos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Desarrollar habilidades básicas de locomoción (saltos) y desplazamiento en juegos contextualizados que integren referencias espaciales (delante, detrás, arriba, abajo) en relación con el propio cuerpo.
- Progresar en la regulación emocional a través de actividades de control respiratorio.
- Imitar algunos oficios (artesanos, campesinos, hilanderos) de la época medieval en interacción con sus compañeros.

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Aproximarse a las principales características de la Edad Media, investigando sobre los modos de vida, los personajes (rey, bufón, campesino) y algunos elementos representativos (castillos).
- Utilizar nociones temporales básicas (antes/después) para organizar hechos pasados.

- Emplear nociones espaciales básicas (izquierda/derecha, arriba/abajo) para ubicar elementos en el espacio (mapa); utilizar algunos instrumentos de medida (regla, cuerda) para comparar distancias.
- Realizar operaciones de transformación (adición y sustracción) en situaciones contextualizadas, utilizando números cardinales inferiores a 30.
- Identificar semejanzas y diferencias entre seres vivos y fantásticos y establecer relaciones de clasificación entre ellos.
- Aproximarse a la realidad histórica y cultural de la España medieval mediante la participación en actividades culturales (ej.: visita a la ciudad de Toledo).

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Leer textos cortos y secuenciar imágenes para reconstruir historias ambientadas en la época medieval.
- Progresar en el desarrollo perceptivo-motriz de la escritura mediante actividades de discriminación de figuras y memoria visual.
- Interpretar poemas sencillos y adquirir vocabulario específico del medievo en inglés.
- Elaborar producciones plásticas (vidrieras, escudos), empleando diferentes recursos (papel celofán, cartón, ceras) y técnicas (cortado, pegado y pintado).
- Interactuar con medios digitales (tablet) para obtener información sobre el patrimonio artístico de la Edad Media.

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Desarrollo de habilidades básicas de locomoción y desplazamiento en juegos contextualizados que integren referencias espaciales. **SH.**
- Regulación emocional en actividades de control respiratorio. **SH/SS.**
- Imitación de algunos oficios medievales en interacción social. **SH/SS.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Principales características de la Edad Media: investigación sobre modos de vida, personajes y elementos representativos. **S/SH.**
- Organización de hechos utilizando nociones temporales básicas. **SH.**
- Empleo de nociones espaciales para la correcta ubicación de elementos en el espacio; realización de mediciones y comparación de distancias. **SH.**
- Operaciones de transformación (adición y sustracción) en situaciones contextualizadas, utilizando números cardinales inferiores a 30. **SH.**

- Semejanzas y diferencias entre seres vivos y fantásticos: establecimiento de relaciones de clasificación entre ellos. **S/SH.**
- Aproximación a la realidad histórica y cultural de la España medieval mediante la participación en actividades culturales. **S/SS.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Lectura de textos cortos y secuenciación de imágenes para reconstruir historias ambientadas en la época medieval. **SH.**
- Desarrollo perceptivo-motriz de la escritura: discriminación de figuras y memoria visual. **SH.**
- Interpretación de poemas sencillos y adquisición de vocabulario sobre el medievo en inglés. **S/SH.**
- Creación de producciones plásticas con diferentes recursos y técnicas. **SH.**
- Uso de medios digitales para conocer el patrimonio artístico medieval. **S/SH.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas	Criterios de evaluación					
Área 1	1, 2 y 4	1.1., 1.4., 2.1., 2.2. y 4.2.					
Área 2	1, 2 y 3	1.1., 1.3., 1.4., 1.6., 2.6., 3.2., 3.4. y 3.5.					
Área 3	1, 3, 4 y 5	1.4., 3.4., 3.8., 4.1., 4.4., 5.3. y 5.4.					

Unidad 15: LA SOMBRERERÍA MÁGICA

Duración: 31 de mayo – 9 de junio

Justificación: En esta unidad, se ha adaptado el cuento *La sombrerería mágica*. Fredo, por fin, conocerá al famoso costurero. Rápidamente, se dará cuenta del poder del sombrero y, a través de su imaginación, ¡ayudará a reconstruir el mundo mágico y devolverá la ilusión a sus habitantes!

Objetivos de etapa: a, c, d, e, f, g, h, i.

Objetivos didácticos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Progresar en la realización de desplazamientos (caminar, correr, saltar) a través de juegos dirigidos que integren nociones temporales (rápido/lento).
- Adquirir habilidades de control respiratorio, participando en actividades de expresión emocional (ira, tristeza, alegría, miedo, dolor).

- Reproducir situaciones narradas en textos a través del uso de objetos mágicos (sombreros, varitas, amuletos).

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Explorar objetos (sombreros) y establecer relaciones de seriación, correspondencia y clasificación según sus atributos básicos (forma, tamaño, color y textura).

- Emplear cuantificadores básicos (muchos, pocos, ninguno) en juegos de conteo y comparación numérica de hasta 30 elementos.

- Hacerse preguntas sobre la capacidad de algunos objetos, actuando sobre ellos para comprobar los resultados empíricamente (ej.: realizar trasvases).

- Identificar figuras geométricas planas a través de juegos con bloques lógicos.

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Usar el tiempo condicional para expresar deseos de forma oral.

- Utilizar textos en diferentes soportes (revistas, periódicos) y extraer algunos caracteres para realizar juegos de escritura.

- Emplear herramientas digitales (DALL.E 2) para generar productos originales mediante la descripción de sus elementos particulares.

- Acercarse a la representación gráfica de la música, explorando algunos de sus elementos (ritmo, fuerza, silencio) por medio de musicogramas.

- Expresarse de forma creativa mediante la producción de obras plásticas, utilizando elementos naturales de forma libre.

- Adquirir vocabulario sobre emociones y colores en inglés, estableciendo correspondencias (ej.: yellow-happiness, red-sadness, blue-angry, etc.).

Contenidos

Área 1. Crecimiento en Armonía

- Realización de desplazamientos en juegos dirigidos que integran nociones temporales. **SH.**

- Mejora del control respiratorio en actividades de expresión emocional. **SH.**

- Reproducción de situaciones narradas en textos a través del uso de objetos mágicos. **SH/SS.**

Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno

- Exploración de objetos y establecimiento de relaciones de seriación, correspondencia y clasificación según sus atributos básicos. **SH.**

- Empleo de cuantificadores básicos en juegos de conteo y comparación numérica de hasta 30 elementos. **SH.**
- Realización y comprobación de hipótesis sobre la capacidad de algunos objetos. **SH.**
- Reconocimiento de figuras planas en juegos con bloques lógicos. **S/SH.**

Área 3. Comunicación y representación de la realidad

- Uso del tiempo condicional para expresar deseos de forma oral. **S/SH.**
- Utilización de textos en diferentes soportes (revistas, periódicos) para la realización de actividades de escritura. **SH.**
- Empleo de herramientas digitales para generar productos mediante la descripción de sus elementos. **S/SH.**
- Acercamiento a la representación gráfica de la música; exploración de algunos elementos por medio de musicogramas. **SH.**
- Creación de obras plásticas, usando elementos naturales de forma libre. **SH.**
- Adquisición de vocabulario sobre emociones y colores en inglés. **S.**

Competencias clave

CCL	CPL	CMA y CCT	CDI	CPS-AA	CCI	CCR	CCU
Áreas	C. específicas		Criterios de evaluación				
Área 1	1, 2 y 4		1.1., 1.4., 2.1., 2.3., 4.1. y 4.2.				
Área 2	1 y 2		1.1., 1.2. y 2.3.				
Área 3	1, 3 y 4		1.4., 3.1., 3.3., 3.4., 3.5., 3.7., 3.8 y 4.1.				

8. METODOLOGÍA

8.1. Principios metodológicos

Con el fin de proporcionar oportunidades de aprendizaje a todos los niños/as, en este trabajo, se combinan diferentes estrategias metodológicas que parten de enfoques inclusivos y tienen en cuenta la variabilidad entre estudiantes.

Por un lado, se utiliza el modelo de **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, un método pedagógico que, tal y como defiende Arias (2017), se centra en el alumno/a, haciéndole sentir responsable en su entorno inmediato y permitiéndole ser protagonista de su propio aprendizaje. Concretamente, en esta programación, el personaje que servirá como hilo conductor para el desarrollo de los tres proyectos, planteará a los niños/as un problema inicial que tendrán que ayudarle a resolver a lo largo de todo el curso. Para su consecución, el alumnado deberá ir explorando diferentes parajes que, a su vez, le permitirá reestructurar sus conocimientos previos y realizar nuevos aprendizajes de manera globalizada y significativa. En este contexto, el **juego** tendrá una especial importancia ya que, en cada unidad didáctica, “se ofrecerá al alumnado un espacio para la manipulación, la creación, la transformación, el establecimiento de relaciones y la manifestación de sus vivencias y experiencias” (Sarceda et al., 2015, p. 166). En concreto, los alumnos/as podrán aprender a través de los siguientes tipos de juego:

- 1) **Juegos de carácter simbólico y dramático** para desarrollar la creatividad, la imaginación y la espontaneidad. En todas las unidades didácticas, los niños/as podrán disfrazarse o manejar diferentes herramientas para imitar las acciones de algunos habitantes del mundo mágico, o representar distintas situaciones contextualizadas.
- 2) **Juegos de observación y experimentación** para promover la enseñanza por indagación. En todas las unidades, los alumnos/as tendrán que manipular diferentes objetos para, posteriormente, poder establecer relaciones de comparación, clasificación o seriación entre ellos. Igualmente, en algunas sesiones, los alumnos/as deberán hacerse preguntas sobre diferentes fenómenos naturales o sobre el comportamiento de distintos materiales para, posteriormente, comprobar

sus hipótesis a través de la realización de experimentos sencillos. De esta forma, los niños/as podrán poner a prueba sus conocimientos previos y comprender el funcionamiento del mundo exterior de una forma experiencial.

- 3) **Juegos cooperativos** para promover el trabajo en equipo y las interacciones entre iguales. Por este motivo, en cada unidad didáctica, se incluyen diferentes actividades que exigen la colaboración entre iguales para ayudar a Fredo y otros personajes a superar distintos desafíos.

Además del ABP, en esta programación, tienen cabida otras metodologías de gran relevancia en la etapa de Educación Infantil. Moreno (2015) reivindica la importancia del **aprendizaje sensorial**, asegurando que los niños/as de estas edades necesitan seguir una metodología basada en experiencias manipulativas para lograr una mejor adquisición de los aprendizajes. A través de la interacción con los objetos, los niños/as aprenden a explorar el entorno de una manera lúdica y empiezan a descubrir las relaciones y los cambios que se pueden establecer entre ellos de una manera experiencial, libre y autónoma. Concretamente, en esta programación, los sentidos se trabajarán de la siguiente manera:

- 1) Para desarrollar los sentidos **del gusto y el olfato**, los alumnos/as tendrán la oportunidad de consumir productos (frutas, verduras y flores) con diferentes texturas, olores y sabores que, posteriormente, les permitirán iniciarse en el establecimiento de relaciones de comparación y clasificación.
- 2) Para trabajar el **sentido del tacto**, se permitirá que los alumnos/as manipulen elementos con diferentes texturas o temperatura, y se desarrollarán actividades con distintos tipos de materiales para que puedan descubrir sus características de forma autónoma: pasta de sal, plastilina, pintura de dedos, globos...
- 3) Para desarrollar el **sentido del oído**, se utilizarán distintos instrumentos musicales y se diseñarán actividades de escucha atenta de audiciones, historias sonoras, textos literarios infantiles, etcétera.
- 4) Finalmente, para trabajar el **sentido de la vista**, se pondrá a disposición de los alumnos/as objetos de diferentes colores, tamaños y formas, si bien

se utilizarán ilustraciones y pictogramas para acompañar los relatos de cada unidad. También se utilizarán producciones audiovisuales y aplicaciones digitales para observar elementos en tres dimensiones.

Igualmente, la **gamificación**, cuya finalidad es lograr la motivación intrínseca de los alumnos/as a través de una “dinámica lúdica en forma de recompensas, estatus, logros y competencias” (Torres-Toukoumidis et al., 2018, p. 62), también tiene una gran importancia y se utilizará, de forma transversal, junto con otras metodologías. Así, aunque Torres-Toukoumidis et al. (2018) afirman que la gamificación no es sinónimo de “aprender jugando”, el aprovechamiento de los sistemas de recompensas (insignias, puntos o niveles) que habitualmente se incluyen en los juegos, ha conseguido que esta estrategia metodológica goce de un espacio privilegiado en muchos colegios por ser capaz de activar la atención y promover una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Teniendo en cuenta las características de la gamificación, en este trabajo, los alumnos/as tendrán que convertirse en aventureros al comienzo de cada proyecto para ir explorando diferentes localizaciones señaladas en un mapa que, a su vez, se corresponderán con las cinco unidades didácticas a trabajar en cada proyecto. Los niños/as solamente podrán sellar los distintos lugares una vez superados los retos y las actividades planteadas en cada unidad. Además, solo cuando los alumnos/as logren sellar todos los puntos marcados en el mapa, podrán:

- 1) Obtener una insignia en forma de chapa con el nombre y dibujo del mapa/proyecto que han logrado completar (véase cada uno de los proyectos: “El bosque de las mil flores”; “La isla secreta” y “El reino perdido”, respectivamente).
- 2) Acceder a la siguiente parte del mapa para comenzar un nuevo proyecto que les permita acompañar a Fredo en nuevas aventuras por el mundo mágico. Solo cuando consigan completar los tres mapas, podrán acceder a la sombrerería del mundo mágico donde Fredo terminó su aventura.

Asimismo, el **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)** es otro enfoque que guiará el proceso de enseñanza-aprendizaje en algunas unidades didácticas. Con características comunes al ABP, donde se incluye el planteamiento de un

problema inicial, la puesta en marcha de procedimientos para su resolución y la culminación del proceso mediante la realización de un producto final, este método apostará por un aprendizaje vivencial donde los estudiantes tendrán que indagar, aplicar sus conocimientos y trabajar en cooperación con otros niños/as tras el planteamiento de una pregunta-estímulo para la resolución de distintas situaciones problemáticas. En línea con este enfoque, Bustos (2019) expone que los retos deberán estar contextualizados, es decir, deberán estar vinculados a la temática de estudio y adaptarse a los intereses y necesidades del alumnado.

Igualmente, con el fin de promover el desarrollo de diferentes habilidades y capacidades en los estudiantes, en esta programación, también tendrán cabida los denominados **rincones de aprendizaje**, que podrán ir modificándose a lo largo del curso escolar para responder a las demandas específicas de cada unidad didáctica. García et al., (2019, p. 600) definen los rincones como “espacios delimitados en la clase, donde los niños y niñas trabajan de manera individual o en pequeños grupos simultáneamente en diferentes actividades de aprendizaje”. Concretamente, en este trabajo, el alumnado tendrá la oportunidad de participar en los siguientes rincones de aprendizaje:

- **Rincón de las letras**, donde los alumnos/as podrán manipular materiales como libros, cuentos, tabletas DIY con letras translúcidas, bits de lectura e inteligencia, rimas, adivinanzas, etcétera, para construir conocimientos y beneficiarse del aprendizaje de nuevas palabras. Concretamente, Velasco et al. (2022) apuestan por el desarrollo de las siguientes actividades:
 - 1) Lectura guiada por parte del maestro/a: escucha de pequeños relatos, ordenación de viñetas para la secuenciación temporal de la historia, búsqueda de un final distinto, creación de pequeñas historias con ayuda de los *Story cubes*, etcétera.
 - 2) Juegos de grafomotricidad: uso de bandejas sensoriales, letras de lija o tarjetas de grafomotricidad para el entrenamiento de la direccionalidad y el trazado, etcétera.
 - 3) Juegos de conciencia fonológica: rimas, reconocimiento de las letras o las sílabas que forman una palabra, búsqueda de palabras con un determinado fonema, etcétera.

- 4) Juegos para la estimulación del lenguaje: realización de actividades de soplo a través del baúl de buff, formación de oraciones a partir de imágenes, tarjetas o juegos de praxias bucofaciales, etcétera.
- **Rincón lógico-matemático**, donde los niños/as podrán manipular diferentes elementos, identificando sus principales atributos y estableciendo relaciones de comparación, agrupamiento, clasificación, orden, seriación, correspondencia, medición y cuantificación. Concretamente, en esta programación, se han tenido en cuenta algunas de las actividades sugeridas por Velasco et al. (2022) para organizar el trabajo en este rincón. Estas son:
 - 1) Actividades de lógica: juegos de seriación, clasificación y correspondencia con juguetes, objetos cotidianos u otros materiales matemáticos manipulativos (ej.: bloques lógicos).
 - 2) Actividades de geometría y relaciones espaciales: composición de figuras en 3D, juego del Tangram, etcétera.
 - 3) Actividades de conteo y asociación gráfica-cantidad: juegos para trabajar la recta numérica, conteo con materiales manipulativos, tarjetas de asociación imagen-cantidad, etcétera.
 - **Rincón artístico**, donde los alumnos/as podrán utilizar diferentes materiales (ej.: papel, ceras de colores, témperas, pinceles, tijeras, tapones...) y técnicas plásticas o escultóricas (ej.: recortar, modelar, pegar, pintar, picar, estampar...) para desarrollar su creatividad y expresión artística.
 - **Rincón de las construcciones**, donde los niños/as podrán manipular materiales como bloques, cubos, tubos de cartón, figuras *nins*, vías y otras piezas o materiales no estructurados para desarrollar su creatividad, su pensamiento matemático y su coordinación motora.
 - **Rincón de juego simbólico**, donde los niños/as podrán representar a través del movimiento, diversas situaciones para imitar las acciones de distintas profesiones, roles familiares o personajes.
 - **Rincón de la naturaleza**, donde los alumnos/as podrá explorar diferentes “mini-mundos” en mesas sensoriales, cuidar y manipular elementos característicos de las plantas, identificar y aproximarse al ciclo vital de

algunos animales, e, incluso, vivenciar los cuatro elementos de la naturaleza a través de trasvases, excavaciones, actividades de soplo, etcétera.

- **Rincón de las emociones**, donde los niños/as tendrán acceso a un diccionario de emociones con fotografías, un “emocionómetro”, una caja de la calma, cuentos de emociones y juegos de yoga para relajarse.
- **Rincón del ordenador**, donde los alumnos/as podrán utilizar aplicaciones concretas bajo la dirección del maestro/a para reforzar conocimientos (ej.: programas de realidad aumentada).

Finalmente, con el fin de incorporar a las familias en cada uno de los proyectos, el profesor/a les invitará a participar en distintos **talleres** puntuales para ayudar al alumnado en algunas tareas más complejas. Así, un viernes al mes, los familiares de un alumno/a podrán asistir al centro para realizar alguna actividad con todos los niños/as del aula.

Además, para facilitar su organización, el profesor/a enviará a comienzo de curso un listado de talleres relacionados con algunas unidades didácticas. De esta forma, cada familia podrá elegir y apuntarse en aquel que más le interese. Los talleres serán:

- 1) Taller de energías renovables.** Se propondrá la elaboración de un horno solar en el que se tendrán que usar alimentos con capacidad de fundirse (ej.: sándwich de queso o galletas con chocolate) para demostrar su funcionamiento.
- 2) Taller de elaboración de fósiles** de dinosaurios con pasta de modelar (ej.: yeso, masa de sal...).
- 3) Taller de plantación de lechugas** para conocer y tomar conciencia de los pasos necesarios para el crecimiento de una planta.
- 4) Taller de experimentos científicos.** En este caso, las familias podrán elegir entre varias opciones:
 - Arcoíris en un vaso.
 - Volcán en erupción.
- 5) Taller de magia.** Se propondrá la realización de algunos trucos de magia, y la experimentación con distintos objetos de un maletín mágico.

- 6) **Taller de malabares** para demostrar la forma de manejar estos instrumentos, iniciándose en la construcción de sus propias mazas para seguir practicando esta habilidad.
- 7) **Taller de chefs (trampantojo)**, mediante la presentación y elaboración de una receta con ingredientes naturales, pudiendo degustarla posteriormente en el comedor.

8.2. Recursos TIC

Actualmente, vivimos en una sociedad digitalizada que exige a las nuevas y futuras generaciones un dominio creciente de las nuevas tecnologías. Los niños/as, desde edades muy tempranas, están expuestos a dispositivos tecnológicos como tablets, ordenadores, videojuegos y teléfonos móviles que, generalmente, aprenden a manejar con soltura sin necesidad de que un adulto les enseñe a utilizarlos.

Así, aunque en la etapa de Educación Infantil el juego y la experimentación real con objetos son dos pilares insustituibles para que se produzca un adecuado desarrollo de la personalidad del individuo, en esta programación, se utilizarán las TIC para responder a las nuevas exigencias del siglo XXI y adaptarse a las necesidades de una generación digital. No obstante, todas las aplicaciones que los niños/as manejarán tendrán un carácter educativo a fin de demostrar el valor pedagógico de las TIC. Adicionalmente, para evitar que se produzca un mal uso de dichas herramientas, el maestro/a tendrá que asumir un papel importante, actuando como mediador durante las actividades de alfabetización digital. Además, para que el maestro-tutor pueda supervisar a todos los niños/as, algunas tareas se llevarán a cabo en el **rincón del ordenador** y se realizarán en pequeños grupos. En concreto, en este trabajo, se promoverá el uso de las siguientes herramientas:

- 1) **Ordenador y proyector**, para buscar soluciones a las dudas que surgen en el grupo de clase, investigando en Internet sobre contenidos relativos a una unidad didáctica. Además, estas herramientas podrán utilizarse para visualizar imágenes, mapas o películas, relacionados con la temática que se esté estudiando en ese momento. Por ejemplo, en la unidad didáctica 3, podrá usarse el programa de *Google Earth* para que los

alumnos/as puedan observar los efectos que está teniendo el cambio climático en distintos puntos del planeta.

- 2) **Programas de realidad aumentada** como *Chromeville Science* o *Arloopa*. A través de esta última aplicación, se podrán insertar elementos virtuales en el escenario que los niños/as enfoquen con la cámara de su *tablet*.
- 3) **Técnica de vídeo Chroma Key**, para poder teletransportarse a diferentes escenarios relacionados con la temática que se esté abordando.
- 4) **Programas de inteligencia artificial** como *Dall-E.2* para desarrollar las potencialidades creativas del alumnado mediante la generación de imágenes virtuales, fantásticas y divertidas.
- 5) **Lector de códigos QR**, para descifrar mensajes ocultos que permitan a los niños/as iniciarse en el aprendizaje de nuevos contenidos de forma atractiva y motivadora.
- 6) **Grabadoras de sonido** para registrar canciones, cuentos, poesías, adivinanzas, etc., propias de cada proyecto. Todas las producciones se grabarán en un CD para que las familias puedan conocer y disfrutar del trabajo de sus hijos/as. No obstante, antes de la grabación definitiva, los alumnos/as podrán escucharse y evaluar sus propias producciones para que, si lo desean, puedan repetirlas.
- 7) **Aplicaciones de diseño** como **Canva** para elaborar carteles publicitarios y enunciar eventos publicitarios. En estas situaciones, el maestro/a actuará como mediador, permitiendo que los alumnos/as traigan ejemplos de diseño y le ayuden en la selección del texto e imágenes.
- 8) **Uso de aplicaciones** como **Pictotraductor** y **Arasaac** para generar símbolos gráficos que faciliten la comprensión de diferentes textos escritos. Además, estas herramientas serán muy útiles para que los alumnos/as de origen ucraniano puedan acceder al aprendizaje del idioma español de una forma visual, favoreciendo su inclusión en el grupo de referencia y velando por su bienestar.

8.3. Organización de espacios y tiempos (agrupaciones). Rutinas.

En esta programación, los aprendizajes se desarrollarán en diferentes espacios educativos con el fin de atender la diversidad de intereses, motivaciones y estilos

de aprendizaje del alumnado. Así, aunque el aula tendrá un peso importante en la construcción de nuevos aprendizajes, el docente propondrá la utilización de otros espacios escolares (véanse los pasillos, el aula de psicomotricidad, el patio de recreo y el huerto escolar) con el fin de promover ambientes óptimos para la consecución de los diferentes objetivos de aprendizaje. Además, en esta programación, los alumnos/as participarán en actividades culturales y sociales fuera del entorno escolar, realizando excursiones para iniciarse en el conocimiento del entorno de un modo experiencial.

Como espacio de aprendizaje, el aula se organizará de tal modo que permita la incorporación de diferentes estrategias metodológicas, la realización de distintos agrupamientos flexibles, el aprovechamiento de todos los materiales didácticos y la participación del docente en las tareas que realicen los niños/as. Para lograrlo, los **espacios** del aula serán **polivalentes**, es decir, asumirán diferentes funciones con el fin de adecuarse a las características de cada actividad. Por ejemplo, la alfombra podrá servir como lugar de encuentro y comunicación durante la asamblea y, más tarde, convertirse en el rincón de construcciones.

Adicionalmente, las mesas del alumnado estarán distribuidas en cuatro equipos, en cada uno de los cuales habrá un total de cinco o seis alumnos/as. No obstante, los agrupamientos serán variables y podrán modificarse en función de distintos criterios que, generalmente, responderán a los intereses o nivel de competencia curricular del alumnado. En el [Anexo 3](#), se adjunta un plano que muestra la configuración física del aula donde se llevará a cabo dicha programación didáctica.

Respecto a la organización de tiempos, en la escuela “Atenea”, la jornada escolar es continua. Esto significa que el alumnado del segundo ciclo de Educación Infantil entra a las 8:40 y sale a las 14:00, si bien cada curso tiene un recreo de media hora. Concretamente, los estudiantes del aula de referencia salen al patio desde las 11:30 hasta las 12:00; además, dedican los 30 minutos previos a tomar el almuerzo. En relación con las rutinas, referidas a las actividades que sirven para organizar la vida en el aula con el propósito de desarrollar una serie de hábitos, cabe mencionar las siguientes:

- Colgar el abrigo y la mochila en los percheros.

- Ponerse el baby.
- Hacer la asamblea: pasar lista, modificar el calendario y organizar los rincones de aprendizaje o las actividades a realizar, entre otras.
- Lavarse las manos antes y después de tomarse el pisolabis o de alimentar a la mascota de clase.
- Recoger, ordenar y limpiar la clase después de un período de actividad.

Finalmente, en el [Anexo 4](#), se muestra un horario semanal organizado desde un enfoque global en el que tienen cabida las diferentes áreas de aprendizaje y en el que se respetan las necesidades de juego y descanso del alumnado. No obstante, este es un horario genérico que, en determinadas unidades didácticas, podrá sufrir ligeras variaciones para alcanzar los objetivos y contenidos establecidos.

9. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

El centro educativo donde se llevará a cabo la programación didáctica cuenta con una serie de planes específicamente diseñados para atender, de manera precisa, las necesidades de la comunidad educativa que integra. Además, aunque estos no se ciñen a una etapa educativa o curso concreto, sí integran una serie de objetivos, contenidos, metodologías y compromisos específicos para cada nivel escolar.

Teniendo esto en cuenta, la programación didáctica se ha diseñado de tal forma que contribuya positivamente a la ejecución de cada uno de estos planes, que se muestran resumidos a continuación.

9.1. Fomento a la lectura

Flores (2016) expone que la lectura y el pensamiento crítico son dos habilidades necesarias para la formación académica de los estudiantes debido a las exigencias del siglo XXI. Concretamente, el autor explica que “los avances en tecnología y la globalización hacen necesarias personas altamente calificadas en la lectura, la escritura y el pensamiento crítico (...) para enfrentar la vida profesional en la educación superior” (Flores, 2016, p. 131). A estos planteamientos, se suman las aportaciones de la Sociedad Española de Neurología (SEN, 2013, citado en Flores, 2016, p. 132), que define la lectura como una actividad muy beneficiosa para el desarrollo de nuestra capacidad intelectual porque, a través de ella, “obligamos a nuestro cerebro a pensar, ordenar ideas, interrelacionar conceptos e imaginar”.

Por estos motivos, el colegio “Atenea” está llevando a cabo una serie de iniciativas que buscan fomentar, desde edades muy tempranas, un hábito lector. Estas son:

- 1) **Países lectores:** se trata de una actividad impulsada por los responsables de la biblioteca escolar. Consiste en la creación de tres países imaginarios (Cuentilandia, Librolandia y Poesilandia) ubicados en distintos lugares del colegio para que los alumnos/as de las diferentes etapas educativas puedan hojear y leer libros escritos en diferentes

formatos. Además, para hacer más atractiva la visita a estos países, los responsables de la biblioteca escolar crearán pasaportes con la intención de que los alumnos/as de todo el centro puedan viajar por ellos. No obstante, para poder ir obteniendo sellos, los niños/as tendrán que realizar una actividad antes de marcharse del país que estén visitando. Generalmente, en Educación Infantil, estas consistirán en colorear la portada del libro hojeado o leído, en inventar un nuevo final, en buscar un título diferente o en ordenar imágenes para secuenciar temporalmente la historia leída.

2) **Padrinos de lectura:** a través de esta iniciativa, los estudiantes de sexto curso de Educación Primaria se convertirán en padrinos de los niños que estén cursando tercero de Educación Infantil para compartir momentos de lectura y favorecer el establecimiento de vínculos entre alumnos de diferentes etapas educativas. Para su desarrollo, el maestro-tutor de los niños más pequeños pedirá a las familias que ayuden a sus hijos a buscar tres cuentos relacionados con los contenidos de aprendizaje que se estén abordando en la unidad correspondiente. De esta forma, durante algunos miércoles después del recreo, los alumnos/as más mayores irán al aula de los más pequeños para leer con ellos los cuentos seleccionados.

3) **Libro “trotamundos”:** aunque el colegio “Atenea” organiza esta actividad para las diferentes etapas educativas, en Educación Infantil, los cuentos deberán ser construidos con ayuda de las familias. Además, como la temática del proyecto será diferente en cada curso, el contenido del “libro trotamundos” también podrá variar de una clase a otra.

En el caso de la presente programación didáctica, el maestro-tutor aprovechará la idea de que solo los niños/as pueden acceder al mundo mágico para que los alumnos/as se inicien, junto a sus familias, en la construcción de un cuento sobre “superpoderes”. Para ello, todos los viernes, el docente entregará a un alumno/a un libro gigante que contendrá páginas en blanco para que, entre todos, puedan ir construyendo el libro viajero de los “superpoderes”. Además, para que los niños/as y sus familias encuentren inspiración, el docente les prestará *El gran libro de los superpoderes*, de la editorial Flamboyant, y les dejará una capa de *Superman* para que, junto al texto escrito, las familias puedan

incluir una foto de su hijo/a demostrando su “superpoder”. Finalmente, conviene mencionar que el “libro trotamundos” se devolverá el lunes siguiente a su entrega para que los niños/as puedan visualizar el “superpoder” de su compañero durante varios días antes de que realice el próximo viaje a otra casa.

9.2. Desarrollo de la lengua inglesa

El centro escolar es parte del programa BEDA (*Bilingual English Development and Assessment*) desde el año 2008, y cuenta con un proyecto específico para la etapa de educación infantil denominado BEDA *Kids*. Concretamente, el programa BEDA es una iniciativa impulsada por la Federación de escuelas católicas de Madrid (FERE-CECA) que tiene el propósito de mejorar la enseñanza en lengua inglesa de los colegios que se adhieren a ella; respetando, en todo momento, los valores y el proyecto educativo del centro.

En esta línea, la programación didáctica dedica en todas sus unidades, actividades y aprendizajes en lengua inglesa, con el propósito de iniciar a los alumnos/as en el manejo de algunas estructuras gramaticales y vocabulario específico en inglés. Concretamente, para la etapa de Educación Infantil, se ha creado una iniciativa denominada “Traveller Book”, que consiste en la utilización de un gran cuaderno con un amplio número de hojas en blanco para que, una vez finalizada cada unidad didáctica, un alumno escogido de forma individual realice un dibujo que resuma la historia y conceptos más relevantes de la misma, incluyendo algunas palabras o frases cortas en inglés para explicar algunos elementos de la composición artística. Además, el “Traveller Book” será expuesto en la pizarra de clase e irá completándose progresivamente a lo largo del curso escolar conforme vayan finalizándose las distintas unidades didácticas.

La programación didáctica también preverá en su unidad 13 la asistencia a un espectáculo de magia, que se representará en inglés, permitiendo a los niños/as tener una primera inmersión en lengua extranjera fuera del entorno escolar.

Además, durante el curso escolar, participarán auxiliares de conversación nativos que apoyarán al tutor/a en la mejora de su pronunciación y destrezas comunicativas en inglés. Entre otros, podrán ayudarle a:

- 1) Planificar actividades para la celebración de algunas festividades anglosajonas (*Halloween, Easter, Thanksgiving day*, etc.).
- 2) Traducir los expositores del centro a lengua inglesa.
- 3) Intervenir en actividades extraescolares en inglés (ej.: cuentacuentos, escuela de teatro, etc.).

9.3. Uso de las TIC y mejora de la competencia digital

Concretamente, se utilizará un recurso ofertado por el proyecto EDIA y específicamente diseñado para alumnos de 4 y 5 años denominado “Fotografías y Cuentos”. A través de este, se trabajará la edición digital de un cuento, al que los alumnos/as tendrán que incorporar algunos elementos fundamentales, tales como: un título sugerente, un personaje principal, una estructuración del texto narrativo y el uso de algunos conectores. Para poder llevar a cabo esta tarea de manera correcta, los docentes de 3º de Educación Infantil participarán durante todo el curso escolar en diversas formaciones relativas al proyecto EDIA, impartidas e impulsadas por CEDEC (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas No Propietarios), perteneciente a INTEF, entre las que se incluye la formación en el uso de recursos libres.

Por otro lado, los alumnos de Educación Infantil participarán también en el proyecto “Polos Creativos”, una iniciativa que trata de acercar el mundo de la robótica a los más pequeños a través de la organización de recreos robóticos junto con alumnos de cursos inferiores de Educación Primaria, donde aprenderán y jugarán con el robot *mBot* de *Makeblok*, un recurso de robótica educativa con Arduino programable en Scratch forma sencilla.

9.4. Educación en valores

El diseño de la programación didáctica ha tenido en cuenta, durante toda su extensión, los valores que el centro educativo “Atenea” considera inherentes a la formación integral de sus alumnos.

Así, como se ha comentado anteriormente, las quince unidades didácticas que se desarrollan a lo largo del curso escolar tienen como protagonista a Fredo, que encarna la figura de un joven explorador cuyas actuaciones y personalidad entroncan directamente con aquellas que propugna el centro educativo. El

propósito no es otro que lograr que los alumnos se sientan identificados con dichos valores, con el fin de que estos guíen su conducta durante todo su proceso de enseñanza-aprendizaje, convirtiéndoles en ciudadanos comprometidos e íntegros.

En este sentido, los valores que el mencionado personaje incorpora a lo largo de su recorrido por el mundo mágico se pueden resumir en los siguientes puntos:

- La amistad, el compañerismo y el trabajo en equipo como motor de sus acciones, respetando las diferencias y ritmos individuales de todos los que formamos una única comunidad.
- La valentía, la determinación, la participación activa y el esfuerzo personal como único medio para lograr un aprendizaje completo y consciente.
- La comunicación libre de las ideas y sentimientos, rechazando la violencia a través de un espíritu dialogante y flexible.
- La visión positiva del hombre, motivado por la esperanza y la alegría.
- El cuidado del mundo que nos rodea y el respeto a todas las formas de vida.
- La búsqueda de la verdad, el desarrollo de un espíritu innovador y la defensa del método científico para la resolución de interrogantes.

9.5. Fomento de la educación ambiental

Desde el centro educativo existe un fuerte compromiso con el cuidado y la protección del medioambiente, entendiendo que es fundamental educar a los alumnos en estos principios desde las más cortas edades para lograr los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, entre los que se encuentran: la promoción de ciudades y comunidades sostenibles, la producción y el consumo responsables, la acción por el clima o el cuidado por la vida submarina y vida de ecosistemas terrestres (UN, 2015).

Consecuentemente, el colegio forma parte del PEA, es decir, del Programa en Educación Ambiental impulsado por la Comunidad de Madrid. Desde la administración autonómica, se cuenta actualmente con una red de 8 centros que permiten la formación ambiental en todos los niveles educativos y posibilitan el contacto con la naturaleza.

En esta dirección, la programación didáctica incluye algunas unidades específicamente enfocadas en atender alguno de estos objetivos, como ocurre con la unidad 3 “El último árbol”, donde se aborda la necesidad de cuidar y respetar el medioambiente para lograr una mejor conservación de los ecosistemas. Adicionalmente, durante el desarrollo de la mencionada unidad didáctica, se realizará una experiencia educativa ambiental ofertada por el Centro de Formación Ambiental La Chimenea, adscrito a la red de centros ambientales de la Comunidad de Madrid. Durante esta formación, se trabajarán diversas actividades manipulativas y de contacto con la naturaleza que tendrán por objetivo acercar a los niños la importancia de la biodiversidad y fomentar en ellos hábitos de conservación y protección del medio natural.

Además, se desarrollan algunos contenidos más transversales en otras unidades, tales como la diversidad marina, el cuidado de algunas especies en peligro de extinción, la recogida de basuras o el reciclaje, entre otros.

10.EVALUACIÓN

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

El proceso de evaluación del alumnado a lo largo de la programación didáctica será llevado a cabo, principalmente, por el profesor, por lo que estaremos aplicando una **heteroevaluación**. Esta tarea tendrá como finalidad identificar si el discente va alcanzado las metas de aprendizaje inicialmente establecidas (Ibañez, 2006) así como detectar las principales dificultades, con el propósito de crear medidas individualizadas o de refuerzo que contribuyan positivamente a su proceso de aprendizaje.

Así pues, la evaluación será **continua y global**, y habrá de respetar los diferentes criterios de evaluación establecidos para cada una de las actividades o situaciones educativas donde se trabajen las competencias específicas propias de cada área, tal y como se define en el Art. 2 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. En este sentido, cada una de las unidades didácticas descritas en el apartado 7, incorpora un detalle de los criterios de evaluación que se habrán de tener en cuenta para cada área.

En esta línea, al comienzo del curso escolar, se realizará una **evaluación inicial** del alumnado con el objetivo de conocer no solamente su nivel competencial, sino también, para poder valorar el ambiente en su entorno más cercano. Así pues, se propone la realización de una **entrevista** del tutor con los padres de cada alumno. Las cuestiones a tratar durante la entrevista inicial habrán de comprender, al menos, las siguientes: historia personal y experiencias previas del alumno, ambiente dentro del núcleo familiar, hábitos y comportamientos más característicos, motivaciones, modos de relación con su entorno más próximo y principales dificultades.

Durante el curso escolar, el profesor utilizará la **observación directa o sistemática** como método preponderante de evaluación del alumno, no solo por ser este uno de los más usuales en la etapa de Educación Infantil, según autores como Anguera y Escolano (2014), sino porque la variedad de actividades, contenidos y metodologías utilizadas a lo largo de la programación didáctica

requieren adecuar y flexibilizar el proceso evaluativo. En segundo lugar, porque la observación directa o sistemática del alumno constituye una poderosa herramienta para que el docente se aproxime progresivamente al conocimiento de las características particulares del alumno, sin dejar de lado su situación personal y familiar (Medrano, 1997). En tercer lugar, tal y como defiende Gallardo (2021), porque se trata de una técnica estructurada y científica, donde se recoge y analiza información relevante del alumnado, permitiendo al maestro/a adaptar la práctica educativa de forma más precisa e individualizada.

Para realizar la observación directa del alumnado, el tutor/a se servirá de distintos instrumentos³, entre los que se encuentran:

- **Listas de control:** se trata de una tabla de doble entrada en la que se describen una serie de ítems que se corresponden con alguna dimensión del aprendizaje o componente conductual. El tutor, mediante observación directa, completará la tabla indicando si dicho ítem se cumple o no.
- **Escalas de estimación:** es un instrumento similar a las listas de control que, a diferencia de este, especifica el grado de cumplimiento. El listado de ítems que se incorporarán a las escalas abarcará, tal y como recomienda UNIR (2020), rutinas realizadas en clase, relación con los compañeros y competencias trabajadas, todo ello, de acuerdo con la programación didáctica.
- **Diario de observación:** esta es una herramienta muy útil para que el tutor, complementariamente a las listas de control y escalas de estimación, pueda evaluar a los alumnos/as de forma **global**. Es preciso que el diario incorpore una sección que permita al tutor anotar los hechos más relevantes, tales como problemas actitudinales y dificultades en el aprendizaje.

Adicionalmente, y de forma accesoria a la evaluación por observación directa del maestro, se incorporará en determinados momentos de la programación didáctica otros métodos de evaluación, que serán utilizados en menor medida

³ En la Unidad 10, que será desarrollada en apartados posteriores, se incluyen ejemplos de algunos de estos instrumentos de evaluación, concretamente: listas de control, escalas de estimación y rúbricas de autoevaluación.

que en etapas educativas posteriores, debido al menor grado de desarrollo madurativo de los discentes. Estos métodos incluyen:

- **Autoevaluación:** durante el desarrollo de algunas unidades didácticas, se entregarán a los niños rúbricas de autoevaluación diseñadas, específicamente, con el propósito de fijar hábitos de comportamiento en el aula.
- **Coevaluación:** se utilizará la técnica propuesta por Morales y Fernández (2022) denominada “dos estrellas y un deseo”, a través de la cuál, los alumnos/as ofrecerán una retroalimentación o *feedback* positivo del trabajo de sus compañeros, de forma oral, práctica y sencilla.

Por otro lado, a lo largo del curso escolar, seguirán llevándose a cabo entrevistas periódicas con los padres de los alumnos/as, para compartir los avances y dificultades del niño/a en la escuela y establecer pautas de trabajo en casa, con el fin de corregir y potenciar sus destrezas, aptitudes y comportamientos. Es fundamental que durante las tutorías se incluyan momentos de *feedback* positivo, evidenciando los progresos y actitudes de los niños/as.

Por último, el proceso de evaluación incluirá la **emisión de informes escritos** de forma periódica, que serán trasladados a los padres y archivados por el centro, configurando así una base de datos de notable valor pedagógico, pues servirá de guía para profesores y orientadores en próximos cursos.

En definitiva, los mecanismos y técnicas de evaluación que se llevarán a cabo a lo largo de la programación didáctica son prácticos, útiles, adaptables y están en línea con el enfoque global que marca la legislación educativa.

11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Actualmente, la diversidad que nos encontramos en las aulas supone un desafío complejo para el profesorado en tanto que implica atender las necesidades del alumnado como colectivo, teniendo en cuenta la enorme variabilidad entre estudiantes. Desde el campo de la neurociencia, se han realizado numerosos estudios para demostrar que la diversidad en el aprendizaje está condicionada por la variabilidad cerebral. Esto significa que no existen dos cerebros idénticos, sino que cada alumno/a posee una estructura y un funcionamiento cerebral que determina su forma de acceder e implicarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y su manera de expresar lo que sabe.

En definitiva, para dar respuesta a la diversidad en el aprendizaje, es fundamental valorar la diversidad neurológica y las preferencias, intereses y capacidades de cada estudiante. Por eso, en esta programación, se ha tenido en cuenta el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)** a fin de flexibilizar los materiales didácticos y las estrategias metodológicas utilizadas por los docentes para que todos los niños/as puedan alcanzar los aprendizajes previstos desde el inicio.

11.1. Implementación del DUA en el aula

En el siguiente esquema, se relacionan los **principios básicos** que configuran el marco de aplicación del DUA con las tres redes cerebrales implicadas en los procesos de enseñanza-aprendizaje para mostrar cómo las diferencias existentes entre las redes neuronales de cada individuo dan lugar a diversas formas de aprender.

Imagen 1. Conexión entre las redes neuronales y los principios del DUA.



Nota. Adaptado de Pastor (2018, p. 19).

Estos principios, correspondientes a las redes de reconocimiento, estratégicas y afectivas del cerebro, serán llevados al aula de diferentes formas a lo largo del curso escolar. En primer lugar, para **proporcionar múltiples formas de representación de los contenidos**, se aplicarán los principios metodológicos expuestos en el apartado 8 con el fin de que el alumnado pueda percibir la información de distintas maneras. Por ejemplo, para que los niños/as puedan abordar los contenidos de forma visual y auditiva, las historias que se les leerán al comienzo de cada unidad didáctica, serán acompañadas de imágenes o pictogramas. De esta forma, se intentará reforzar la comprensión de los textos leídos para que todos los alumnos/as puedan percibir la información más relevante. Asimismo, para que los niños/as de origen ucraniano puedan avanzar en el aprendizaje, la información auditiva en castellano siempre se acompañará de otros formatos. Por ejemplo, podrán utilizarse subtítulos en ucraniano, transcripciones escritas de vídeos, cuentos, canciones, etc., a su lengua materna, o incluso, una voz humana pregrabada en lenguaje ucraniano.

Otra estrategia para que los alumnos/as puedan percibir la información e iniciarse en la construcción de nuevos aprendizajes, consistirá en proporcionarles diversas opciones para la comprensión. En este sentido, se podrán utilizar **organizadores gráficos y ejemplos y contraejemplos** para destacar ideas fundamentales, visualizar la relación existente entre los conceptos que se estén estudiando, etcétera.

En segundo lugar, con el fin de **proporcionar múltiples formas de expresión de los aprendizajes**, se ofrecerá al alumnado la posibilidad de emplear distintos materiales, herramientas y estrategias didácticas para comunicar lo que saben. Por ejemplo, a lo largo del curso escolar, los niños/as tendrán la oportunidad de expresar sus conocimientos a través de la manipulación y experimentación con objetos, el movimiento, la creación de producciones artísticas, musicales o dramáticas, las interacciones orales, etcétera.

Igualmente, para fomentar el desarrollo de habilidades estratégicas y organizativas durante la realización de tareas, el docente proporcionará a los estudiantes **apoyos graduados** con la finalidad de orientarlos hacia la consecución de los objetivos pretendidos. Por ejemplo, para favorecer el control de la impulsividad, el maestro/a podrá emplear la técnica del **“para y piensa”**

con el objetivo de que los niños/as más impulsivos razonen y no se precipiten en dar una respuesta. Igualmente, para favorecer la memoria de trabajo y la adquisición de hábitos de organización durante las actividades, el profesor/a podrá ofrecerles **autoinstrucciones y listas de comprobación**. Finalmente, para ayudar a los alumnos/as a controlar su progreso, el docente podrá preguntar a los estudiantes el tipo de *feedback* que esperan y utilizar tablas para que los alumnos/as puedan ser conscientes de los avances que realizan.

Por último, para **proporcionar múltiples formas de implicación**, el profesor/a se esforzará por utilizar vías alternativas que le permitan captar el interés del alumnado. Por ejemplo, la presencia de un personaje al que los alumnos/as tendrán que acompañar en su aventura por el mundo mágico y el empleo de diversas metodologías activas permitirán mantener a los alumnos/as motivados porque, a través de ellas, los niños/as podrán participar activamente en la construcción de sus propios aprendizajes. Adicionalmente, para mantener el interés y la concentración del alumnado en las diferentes unidades didácticas, el profesor/a podrá emplear **agrupamientos flexibles** con responsabilidades y roles claros y diseñar un plan de **Apoyo Conductual Positivo**, proporcionando a los niños/as técnicas para controlar sus propias conductas y emociones.

11.2. Medidas de atención a la diversidad

Además de las pautas de actuación ya mencionadas, el colegio “Atenea” también dispone de un **Plan de Atención a la Diversidad (PAD)** en el que se recogen una serie de medidas organizativas, apoyos, refuerzos y adaptaciones al currículo para proporcionar la respuesta más inclusiva y normalizada posible a las necesidades educativas generales y particulares de todos los niños/as.

11.2.1. Medidas generales

Las medidas generales son estrategias llevadas a cabo por el propio centro para ajustar los elementos prescriptivos del currículo a su contexto particular. En definitiva, se trata de medidas que buscan adecuarse a las diferentes capacidades, motivaciones, estilos de aprendizaje y diferencias culturales del alumnado del colegio. Concretamente, en esta programación, se recogen las siguientes medidas generales:

- 1) **Orientación personal, escolar y profesional** por parte de los Departamentos de Orientación del centro al alumnado y las familias que lo necesiten. En el caso de los alumnos/as ucranianos que desconocen gravemente la lengua de aprendizaje, el colegio se atenderá a lo dispuesto en el artículo 78.1. de la LOE, no modificado por la LOMLOE, para facilitar la relación entre el propio centro y las familias a través del **Servicio de Traductores e Intérpretes (SETI)**. Este contemplará las siguientes actuaciones:
 - Traducción al idioma ucraniano de la documentación más relevante del centro para garantizar un correcto desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - Interpretación directa entre los maestros-tutores y las familias durante las tutorías que se celebren a lo largo del curso escolar.
- 2) Diseño de **programas adecuados a las características del alumnado** del centro. Por ejemplo, para favorecer la inclusión de los alumnos/as inmigrantes que se han incorporado tardíamente al sistema educativo español, el centro impulsará los siguientes programas:
 - **Programa de acogida y aprendizaje del español.** Además de las actuaciones del SETI, el centro podrá incluir rótulos en distintos idiomas para indicar las dependencias del colegio y designar a uno o dos alumnos/as para tutorizar a los estudiantes inmigrantes en sus primeras semanas. Además, el colegio se esforzará por establecer redes de colaboración con otros centros que se encuentren en la misma situación para intercambiar buenas prácticas docentes respecto a la inclusión de este tipo de alumnado.
 - **Programa de educación en valores,** con el objetivo de educar a los estudiantes en las siguientes virtudes: respeto, interculturalidad, esfuerzo y autoestima. El equipo directivo determinará una línea común de trabajo para todos los docentes del centro y diseñará actividades comunes para impulsar estos valores en las aulas.

11.2.2. Medidas ordinarias

Las medidas ordinarias son las **estrategias organizativas y metodológicas** que el centro diseña para atender a la diversidad del alumnado, pero sin

modificar los objetivos, contenidos y criterios de evaluación fijados para cada curso, ciclo y etapa. Además, estas actuaciones deben desarrollarse a nivel de aula y, por ende, ser contempladas en las programaciones docentes. Concretamente, en esta programación, se incluyen las siguientes medidas ordinarias:

- 1) **Organizativas:** consisten en distribuir el aula de una forma que permita atender la diversidad desde distintos puntos de vista. En esta programación, el docente utilizará **agrupamientos flexibles** para que los niños/as empiecen a adquirir habilidades de trabajo autónomo y en equipo. Asimismo, los alumnos/as que desconozcan gravemente el castellano **saldrán del aula** para participar en un programa de inmersión lingüística orientado al aprendizaje del español.
- 2) **De acceso:** se refieren a los recursos espaciales, materiales, personales o de comunicación necesarios para atender la diversidad en el aula. En esta programación, se precisará de **recursos personales (SETI) y de apoyo a la comunicación** para aquellos estudiantes con grave desconocimiento de la lengua de aprendizaje. Por eso, el maestro-tutor diseñará, en colaboración con el SETI, un **cuaderno básico de comunicación con pictogramas en dos idiomas:** su lengua materna (ucraniano) y su lengua de aprendizaje (castellano).
- 3) **Metodológicas:** como ya se comentó en el apartado 7.1., estas actuaciones consistirán en el uso de distintas metodologías activas y en la combinación de diferentes tipos de actividades (ej.: juegos, talleres, actividades sociales y culturales) para adaptarse a la diversidad de intereses y estilos de aprendizaje del grupo-aula.

11.2.3. Medidas extraordinarias

A pesar de que el colegio “Atenea” acoge a alumnos/as con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), en el presente trabajo, no será preciso adoptar medidas extraordinarias, es decir, no habrá que realizar Adaptaciones Curriculares Individuales (ACIs) para ningún estudiante. En relación con los alumnos/as de origen ucraniano, las dificultades se solventarán aplicando una serie de medidas ordinarias que, a su vez, serán congruentes con los principios del DUA.

12. CONCLUSIONES

Elaborar una programación didáctica que se ajuste a los intereses y necesidades del alumnado en cuestión, es una tarea que exige un gran esfuerzo y dedicación por parte del docente. Durante mis prácticas en la etapa de Educación Infantil, he observado que, en muchos casos, la enseñanza sigue estando descontextualizada. Es frecuente ver al alumnado sentado en sus mesas, realizando cantidad de fichas que no responden a las nuevas exigencias curriculares y están lejos de despertar en ellos la curiosidad e interés necesarios para lograr la realización de aprendizajes significativos. Desde mi punto de vista, las futuras generaciones de maestros/as debemos ser conscientes de esta realidad para perseguir el desarrollo integral del alumnado, previniendo la supremacía de un área sobre otras.

Precisamente, esta reflexión me ha llevado a diseñar una unidad didáctica que responda a las nuevas demandas sociales y educativas. Por un lado, he decidido crear un escenario sorpresa con el objetivo de despertar la curiosidad de los niños/as hacia el aprendizaje y, por otro, me he esforzado para que el alumnado pueda aprender de forma globalizada, estructurando las distintas sesiones en torno a un hilo conductor y favoreciendo el establecimiento de conexiones entre los saberes previos y los nuevos aprendizajes.

Asimismo, conforme he ido desarrollando este trabajo, he tomado conciencia de las grandes dificultades a las que podemos enfrentarnos los docentes durante la elaboración de una programación anual. Además de necesitarse creatividad, hay que invertir mucho tiempo y esfuerzo para que todas las unidades didácticas estén contextualizadas y conecten con los intereses de los niños/as. Igualmente, me he dado cuenta de que la incorporación de prácticas innovadoras en la escuela (ABP, ABR, juego, trabajo por rincones y talleres con familias) puede ser muy exigente porque, además de requerir la aprobación del equipo directivo, precisa de una rigurosa colaboración con otros colegas, y con los padres y madres de alumnos/as.

Sin embargo, aunque he descubierto que no es fácil transitar por estos caminos debido al alto grado de implicación docente que se necesita, considero que la detección de estas dificultades debe servirnos a las futuras generaciones de

maestros/as para la transformación de la enseñanza. Debemos ser conscientes de que la sociedad está cambiando a un ritmo vertiginoso y de que los alumnos/as necesitan sentirse motivados para aprender. Por este motivo, es fundamental que configuremos nuestras programaciones en torno a metodologías activas. Solo así, los niños podrán tener un papel protagonista en su propio aprendizaje e implicarse con alegría en la resolución de retos y desafíos.

Asimismo, quisiera mencionar otros aspectos que me han hecho reflexionar sobre la forma de organizar la práctica educativa, pues ¿cómo puede un docente diseñar los objetivos y contenidos de una unidad didáctica sin antes pensar en las actividades que pretende desarrollar con el alumnado? Así, si en el contexto universitario aprendí que lo primero era establecer los objetivos y los contenidos a enseñar, en la práctica, he tenido que pensar simultáneamente en actividades específicas para poder redactarlos con precisión.

Otra dificultad que he encontrado se refiere a la forma de diseñar la programación didáctica anual, utilizando el ABP como metodología principal. Aunque en la universidad utilicé esta metodología para la realización de algunos trabajos, hasta ahora, nunca había diseñado un proyecto de tan larga duración. Además, en mis experiencias anteriores, solo dediqué dos sesiones semanales al trabajo por proyectos y, en ningún caso, diseñé todas las actividades de la unidad empleando esta metodología.

A pesar de todo, la realización de este trabajo me ha permitido acercarme y comprender, en mayor profundidad, las exigencias de nuestra profesión. Además, gracias a su elaboración, he podido desarrollar habilidades que considero imprescindibles para el ejercicio de la tarea docente. Así, he aprendido que el compromiso, la organización, el esfuerzo, la perseverancia, la creatividad y la entrega a los demás son aspectos fundamentales para convertirse en un buen docente y despertar en otros la pasión por enseñar.

13. BIBLIOGRAFÍA

- Alba, C. (2019). Diseño universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación educativa: revista del Consejo Escolar del Estado*. 6 (9), 55-68. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:c8e7d35c-c3aa-483d-ba2e-68c22fad7e42/pe-n9-art04-carmen-alba.pdf>
- Agüera, P. (s.f.) *Descubre las herramientas del INTEF para aplicar el DUA en el aula*. Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/programacion/>
- Anguera, M. T. y Escolano-Pérez, E. (2016). APLICACIONES DE LA METODOLOGÍA OBSERVACIONAL EN EDUCACIÓN INFANTIL. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 227. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2014.n1.v4.606>
- Arias, L. (2017). El aprendizaje por proyectos: una experiencia pedagógica para la construcción de espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 12 (1), 51-68. <http://dx.doi.org/10.15359/rep.12-1.3>
- BOCM (2022). Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil, B.O.C.M., núm. 136, de 9 de junio de 2022. https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/06/09/BOCM-20220609-2.PDF
- BOE (2022). Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, BOE, núm. 28, de 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/boe/dias/2022/02/02/pdfs/BOE-A-2022-1654.pdf>
- Carretero, M. (2010). *La familia Bola* (M. Carretero, Illus.). Cuento de Luz.

- CEIP Jara Carrillo. (2011). *Programa de Educación en Valores en la Escuela*. Consejería de Educación de la Región de Murcia. https://www.murciaeduca.es/cpjaracarrillo/sitio/upload/Programa_de_Educacion_en_Valores_en_la_Escuela.pdf
- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y Sociedad*, 12, 7-20. <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/05/DOC1-desarrollo-creatividad.pdf>
- Centro de formación ambiental La Chimenea. (s.f.). *Experiencias educativas*. Consultado el 23 de marzo de 2023. <https://www.educa2.madrid.org/web/centro.ge.chimenea/chi-1>
- Centro de noticias de la ONU. (2015, 25 de septiembre). *La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. UN.org. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>
- Colegio Apóstol Santiago. (s.f.). *Programa BEDA – Bilingual model*. <https://www.cas-aranjuez.org/wpcas/portada-beda/>
- Colegio Apóstol Santiago. (s.f.). *Instalaciones Infantil II*. <https://www.cas-aranjuez.org/wpcas/instalaciones-2/nggallery/instalaciones-generales/Instalaciones-Infantil-II>
- Colegio Apóstol Santiago. (s.f.). *Nuestra historia*. <https://www.cas-aranjuez.org/wpcas/pagina-ejemplo/>
- Colegio Apóstol Santiago. (s.f.). *Presentación general del centro*. https://www.cas-aranjuez.org/wpcas/wp-content/uploads/2020/04/Presentaci%C3%B3nCAS_Centro.pdf
- Colegio Apóstol Santiago. (s.f.). *Proyecto Educativo de Centro (información general). Educación Infantil Ciclo II*. <https://www.cas-aranjuez.org/wpcas/wp->

[content/uploads/2020/04/CAS Proyecto Educativo 19-20 INF-PRIM.pdf](https://www.cas-aranjuez.org/wpcas/wp-content/uploads/2020/04/CAS_Proyecto_Educativo_19-20_INF-PRIM.pdf)

Colegio Apóstol Santiago. (s.f.). *Organigrama de dirección y gestión*.
<https://www.cas-aranjuez.org/wpcas/wp-content/uploads/2020/04/Organigrama-de-direcci%C3%B3n-y-gesti%C3%B3n.pdf>

Coll, C. (2012). Jean Piaget. Impacto y vigencia de sus ideas. *Padres y Maestros*, 344, 1-4.
<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/532/437>

Escuelas Católicas de Madrid. (s.f.). *¿Qué es el programa BEDA?* Consultado el 23 de marzo de 2023. <https://www.ecmadrid.org/es/informacion>

Flores, D. (2016). La importancia e impacto de la lectura, redacción y pensamiento crítico en la educación superior. *Zona próxima: Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación*, 24, 128-135.
<http://dx.doi.org/10.14482/zp.22.5832>

Formaro, A. (2017, 21 de junio). *Paper plate owl craft* [imagen]. Crafts by Amanda. <https://craftsbyamanda.com/paper-plate-owl-craft>

Fuertes Camacho, M. T. (2011). La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado. *Red U*, 9(3), 237.
<https://doi.org/10.4995/redu.2011.11228>

Gallardo, I. (2015). Aprender como forma de relación en Educación Infantil. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 30 (2), 37-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5386464>

Gallardo, J. A. (2021, 2 de julio). *La observación sistemática y el análisis del contexto en la edad infantil*. Universidad Isabel I. <https://www.ui1.es/blog->

[ui1/la-observacion-sistemica-y-el-analisis-del-contexto-en-la-edad-infantil](#)

- García, M.E., y Vegas, H. (2019). Rincones pedagógicos: Nuevas estrategias para aprender y enseñar. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 5 (1), 593-610.
- Garrido, G. (2019). *¿Nos ayudas? ¡Salvemos a los animales en peligro de extinción!* Independently published.
- Garrido, M., Rodríguez, A., Rodríguez, R., y Sánchez, A. (2006). *Guía de Atención Temprana. El niño y la niña de tres a seis años* (Equipo de Atención Temprana de la Rioja, Ed.). Consejería de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de la Rioja. https://orientacion.larioja.edu.es/images/ENLACES/FAMILIAS/evolutiva/Guia_Aten_Temprana2.pdf
- Gil, C. (2011). *¡A jugar con los poemas! Taller de poesía para niños*. Editorial CCS. (Original publicado en 2003). <https://tareasaki.com/wp-content/uploads/2021/05/%C2%A1A-jugar-con-los-poemas-Taller-de-poesia-para-ninos.pdf>
- Gobierno de Navarra. (2000). *Un espacio para leer, escribir y aprender*. Departamento de Educación y Cultura. <http://dpto.educacion.navarra.es/publicaciones/pdf/blitz3-cas.pdf>
- Grande-López, V. (2018). Ver mundos diferentes estimula la imaginación. *Hachetetepe. Revista Científica de Educación y Comunicación*, 17, 71-82. <https://revistas.uca.es/index.php/hachetetepe/article/view/6035/6190>
- Gutiérrez, F. (2014). *Adivinanzas*. Calaméo. <https://www.calameo.com/read/00153973254849c03f19b>
- Isern, S. (2013). *El ovillo mágico* (Hilb, N, Illus.). Cuento de Luz.
- Lagos, N., y Mujica, F. (2022). Aprendizaje significativo crítico en Educación Infantil. Una perspectiva filosófica posmoderna. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 3 (1), 1-16. <https://repositorio.uautonoma.cl/bitstream/handle/20.500.12728/10047/31>

[69-Texto%20del%20art%20c3%adculo-4301-1-10-20220428.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF)

Linares, A. (2007). Desarrollo cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky. Master en *Paidopsiquiatría*, 29, 11-21. http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF

Linaza, J. (2012). El juego infantil y el lugar del adulto en él. *Padres y Maestros*, 344, 5-8. <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/522/427>

López, A. [@alba.llg]. (2021, 7 de agosto). *Aves con rollos de papel higiénico* [imagen]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CSRekaEjDwH/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Lovely Mint. (s.f.). *Tabla de lectoescritura en madera de haya* [fotografía]. <https://lovelymint.es/material-educativo/-12896-tabla-lectoescritura-221html#/>

Morales, M., y Fernandez, J. G. (2022). *La evaluación formativa: estrategias eficaces para regular el aprendizaje* [libro electrónico]. SM. https://www.google.es/books/edition/La_evaluaci%C3%B3n_formativa/Gj5wEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0

Moreno, F.M. (2015). La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 2, 772-789.

Osete, Y. (2022). *Tema 2. Atención a la diversidad: alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo* [diapositivas de Power Point] Moodle de la Universidad Pontificia Comillas.

Osete, Y. (2022). *Tema 10: Desajuste curricular por condiciones ambientales* [diapositivas de Power Point] Moodle de la Universidad Pontificia Comillas.

- Pinillos, J.S. (2017). *El caballero que no tenía caballo* (A. Sáez del Arco, Illus.). CreateSpace
- Pinillos, J.S. (2018). *La hormiguita* (A. Sáez del Arco, Illus.). Independently published.
- Ruiz, M.C. (2020, 18 de mayo). *Manualidades con legumbres para niños* [imágenes de trabajos terminados]. Web del Maestro. <https://webdelmaestro.com/manualidades-con-legumbres-para-ninos/>
- Sarceda, M.C., Seijas, S.M., Fernández, V., y Fouce, D. (2015). El trabajo por proyectos en educación infantil: aproximación teórica y práctica. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 4 (3), 159-176.
- Torres-Toukomidis, Á., Romero-Rodríguez, L.M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. En R. García-Ruiz, A. Pérez- Rodríguez y Á. Torres (Eds.), *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital* (1.ª ed., págs. 61-73). Abya-Yala.
- Thrivu SM. (2020, septiembre). *Castoria. Nuestro método de Infantil basado en los últimos estudios de neuroeducación*. <https://thrivu.grupo-sm.com/s/proyecto-educativo/a3D2o000001q5gnEAA/castoria?language=es>
- Tuck, L. [@inspiremyplay]. (2023, 6 de marzo). *Easter activity with egg's shapes* [vídeo]. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/CpdapxsAZdc/?igshid=YmMyMTA2M2Y>
- UNIR Revista. (2020, 10 de septiembre). *La evaluación en Educación Infantil: métodos y técnicas*. UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/evaluacion-en-educacion-infantil/>
- Velasco, M., y Cruz, P. (2022). Metodología de rincones para trabajar las inteligencias múltiples. Propuesta didáctica para el aula de Educación Infantil. *Revista Internacional de Humanidades*, 2-14. <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3855>

14. ANEXOS

14.1. Unidad didáctica 10: Surcando los cielos

14.1.1. Temporalización

Esta unidad didáctica se desarrollará entre los días 13 y 24 de marzo, es decir, tendrá una duración de dos semanas y, concretamente, se estructurará a lo largo de nueve días⁴. Además, en esta unidad, el horario de referencia ([Anexo 4](#)) se verá ligeramente alterado por la realización de dos salidas culturales: una exhibición de aves rapaces en la localidad de Sevilla La Nueva (semana 1), y una visita al aeropuerto Adolfo Suárez Madrid-Barajas (semana 2). El horario modificado puede encontrarse en el [Anexo 5](#).

14.1.2. Justificación de la UD

Esta unidad pone fin al segundo proyecto de dicha programación didáctica y se contextualiza a través de un relato⁵ en el que aparece la figura de un majestuoso pájaro llamado Samy.

Al comienzo de la unidad, los alumnos/as recibirán su visita y se prepararán para resolver los diferentes desafíos y sorpresas que Samy les vaya planteando. Así, los niños/as podrán ir descubriendo un sinfín de curiosidades sobre las aves, explorar sus principales características y aprender sobre algunos medios de transporte con características físicas similares: los aviones.

Solo cuando los niños/as consigan superar todos los retos que Samy u otros personajes les presenten, el docente podrá sellarles el paraje correspondiente a esta unidad en el mapa que se les dio al inicio del segundo proyecto, y entregarles el siguiente.

⁴ En la Comunidad de Madrid, la festividad del día de San José se trasladará al lunes 20 de marzo. Por lo tanto, este día será no lectivo.

⁵ El relato que da comienzo a la unidad 10: "Surcando los cielos" se encuentra disponible en las páginas 14 y 15 del [Anexo 1: Historias](#). En él, aparecerá la figura de Samy, un pájaro amigo de Tupué, que ayudará a Fredo a cruzar el cielo para que pueda continuar su aventura en "El reino perdido".

14.1.3. Objetivos didácticos

Objetivos didácticos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none">- Progresar en el control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos por medio de juegos psicomotores.- Perfeccionar los movimientos de carácter fino a través de actividades grafomotrices y manipulativas.- Reproducir conductas propias de algunas profesiones y animales en interacción con los compañeros.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none">- Reconocer los atributos básicos (forma, color, peso) de algunos objetos y establecer relaciones de comparación, clasificación y seriación entre ellos.- Utilizar cuantificadores básicos (igual que, más que, menos que) y números cardinales inferiores a 60, operando cambios entre ellos.- Manejar nociones espaciales (arriba-abajo, dentro-fuera, izquierda-derecha, de lado-de espaldas) en relación con el propio cuerpo y los objetos.- Emplear instrumentos de medida convencionales y no convencionales para determinar el perímetro o el peso de algunos elementos.- Formular hipótesis acerca de la resistencia o densidad de algunos materiales, comprobando las ideas a través de la actuación sobre ellos.- Conocer las características generales de las aves y los aviones mediante la manipulación sensorial, la búsqueda de información en distintas fuentes y la participación en actividades culturales.
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none">- Utilizar el lenguaje oral para expresar ideas y recitar canciones o poemas.- Elaborar producciones plásticas, empleando distintos materiales (legumbres, rollos de papel higiénico y pinzas de la ropa) y técnicas (trampantojo).- Interpretar propuestas musicales, explorando figuras e instrumentos.- Practicar la direccionalidad del trazado mediante la escritura de palabras significativas o la realización de actividades grafomotrices.- Desarrollar la conciencia fonológica y silábica por medio de juegos: identificación de la letra inicial y segmentación de palabras en sílabas.

- Adquirir vocabulario en inglés sobre prendas, estancias del aeropuerto y otros elementos relevantes de cuentos.

14.1.4. Contenidos y elementos transversales

Contenidos
Área 1. Crecimiento en Armonía
<ul style="list-style-type: none"> - Control progresivo de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos en juegos psicomotores. SH - Perfeccionamiento de la motricidad fina en actividades grafomotrices y manipulativas. SH - Imitación de conductas propias de algunas profesiones y animales en interacción con los compañeros. SH
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno
<ul style="list-style-type: none"> - Atributos básicos (forma, color, peso) de algunos objetos y relaciones de comparación, clasificación y seriación entre ellos. S/SH - Uso de cuantificadores básicos (igual que, más que, menos que) y números cardinales inferiores a 60. Relaciones de transformación entre ellos. SH - Empleo de nociones espaciales (arriba-abajo, dentro-fuera, izquierda-derecha, de lado-de espaldas) en relación con el cuerpo y los objetos. SH - Manejo de instrumentos de medida convencionales y no convencionales para determinar el perímetro o el peso de algunos elementos. SH - Formulación y comprobación de hipótesis acerca de la resistencia o densidad de algunos materiales. SH - Características generales de las aves y los aviones mediante la manipulación sensorial, la búsqueda de información en distintas fuentes y la participación en actividades culturales. S/SH
Área 3. Comunicación y representación de la realidad
<ul style="list-style-type: none"> -Uso del lenguaje oral para expresar ideas y recitar canciones o poemas. SH -Creación de producciones plásticas: empleo de distintos materiales y técnicas. SH -Propuestas musicales: uso de diferentes figuras e instrumentos. SH -Direccionalidad del trazado: escritura de palabras significativas y realización de actividades grafomotrices. SH

- Desarrollo de la conciencia fonológica y silábica: reconocimiento de la letra inicial y segmentación de palabras en sílabas. **SH**
- Adquisición de vocabulario en inglés: nombres de prendas, estancias del aeropuerto y elementos relevantes de cuentos. **S**

Elementos transversales

- **Relaciones respetuosas con los demás:** actitudes de afecto, ayuda y empatía en las actividades y juegos propuestos. Aceptación de correcciones y cumplimiento de las normas de aula.
- **Resolución pacífica de conflictos:** diálogo y valoración de las opiniones ajenas para la búsqueda de soluciones.
- **Hábitos de esfuerzo, atención, iniciativa y trabajo en equipo.**
- **Cuidado y protección de las mascotas de clase:** satisfacción de sus necesidades básicas y adopción de medidas de higiene (lavado de manos).

14.1.5. Metodología y recursos

- **Metodología:**

En esta unidad didáctica, se utilizarán distintas estrategias metodológicas con el fin de responder a la diversidad en el aula. Por un lado, los alumnos/as tendrán la oportunidad de aprender a través de diferentes tipos de **juego**. Por ejemplo, se incluirán actividades de observación y experimentación para que los niños/as puedan aprender de forma autónoma, formulando y comprobando hipótesis acerca del comportamiento de diferentes materiales a través de pruebas de ensayo-error o de la realización de experimentos sencillos.

Asimismo, los niños/as podrán participar en experiencias **de juego simbólico**, imitando el vuelo y el proceso de incubación de las aves, o reproduciendo las conductas de algunos oficios de aviación. Igualmente, habrá **juegos cooperativos** que exigirán trabajar en equipo para su consecución.

Del mismo modo, el **aprendizaje sensorial** será muy importante. En la mayoría de sesiones, se utilizarán elementos con diferentes cualidades que los alumnos/as podrán tocar para identificar sus semejanzas y diferencias; también

se emplearán instrumentos musicales y otros materiales sonoros para experimentar distintas sensaciones auditivas. Finalmente, se usarán imágenes, objetos llamativos, vídeos y aplicaciones digitales para que los niños/as puedan participar de diferentes experiencias visuales.

Adicionalmente, se diseñarán **rincones** de aprendizaje para que, durante dos días a la semana, los alumnos/as puedan trabajar simultáneamente en diferentes actividades. Nótese que los niños/as podrán elegir entre cinco espacios de aprendizaje, si bien no tendrán que pasar por todos ellos en el mismo día. No obstante, se intentará que haya una rotación por sesión. Concretamente, en esta unidad didáctica, los alumnos/as podrán trabajar en los siguientes espacios⁶:

Semana 1	Semana 2
Rincón de las letras	Rincón de las letras
Rincón lógico-matemático	Rincón lógico-matemático
Rincón artístico	Rincón artístico
Rincón de la naturaleza	Rincón de la naturaleza
Rincón del ordenador	Rincón de juego simbólico

Además, debido a que los espacios pueden ser variables a lo largo del curso escolar, en esta unidad, no se prevé que los niños/as trabajen en los rincones de las construcciones ni de las emociones.

Durante estas dos semanas, también se utilizará la **metodología del ABR** ya que, en muchas actividades, distintos personajes plantearán a los niños/as una problemática inicial que deberán resolver siguiendo los pasos de dicha tarea y culminando el proceso con la realización de un producto final.

Finalmente, se realizará un **taller con familias** para que los niños/as puedan convertirse en pequeños *chefs* y aproximarse a la técnica del trampantojo en el mundo culinario.

⁶ En la tabla, se han marcado en amarillo los rincones que varían de una semana a otra. Es decir, en esta unidad, el rincón del ordenador en la semana 1 será sustituido por el rincón de juego simbólico en la semana 2.

- **Recursos:**

En este apartado, se exponen los recursos materiales, espaciales y personales que se utilizarán en esta unidad didáctica.

Recursos materiales	
Asamblea	Baúl, aves y aviones de juguete, gallina de peluche, dibujo, imagen y carta de un águila calva, huevos de diferentes tamaños y colores, plumas, nidos, un mix de insectos secos, relato que contextualiza la unidad, libro del explorador, pegatinas con el nombre de aves rapaces, prismáticos, ordenador, altavoces, jaula con las mascotas de clase e instrucciones para cuidarlas, sobre con la letra “P” sellada en cera, carta del rey Pipo, adivinanza sobre el avión, libro <i>A ver, a ver: un avión</i> , sobres con el nombre de los niños/as y el sello de un avión, pasaportes y nota de Pitu y Milu.
Lectoescritura	Relato que contextualiza la unidad e imágenes del mismo, plumas de aves, listado de nombres para crías, tarro, tinta negra, etiqueta con la imagen de una pluma, cintas adhesivas, mensaje de cetreros, dados de grafismo, cuentas de bolas, dos cajas, rompecabezas con palabras e imágenes, letras minúsculas plastificadas, tizas rojas, azules y verdes y cinco copias del poema <i>La curalotodo</i> .
Razonamiento lógico-matemático	Tarjetas plastificadas con la imagen de un nido, bolsas con pompones de tres colores distintos, nidos de juguete numerados, huevos de plástico, cesto, alimentos, balanza de platos, cajas de arena, tangrams, dibujo de un ave y un avión hecho con figuras geométricas, receta “anti-envidia”, dos aros, bol, cucharas, vasos, varillas de conexión y esferas multiúnicas, cordones, picas, cinta métrica y hoja de registro.
Psicomotricidad	Picas, bancos suecos, tarjetas plastificadas con dibujos que representan los tipos de vuelo, cesta con falsos huevos, cucharas de plástico, cuatro nidos, papel continuo, huellas de aves, plumas, aviones de poliespán, cajas con el dibujo de un

	<p>avión, aros, cintas adhesivas, indiacas, tarjetas de embarque, sombreros de capitán, chalecos reflectantes, sillas y cuento motor.</p>
<p>Lenguaje musical</p>	<p>Huevos de plástico, cascabeles, arroz, garbanzos, semillas de sésamo, linternas de luz ultravioleta, gomets de color blanco, vídeo de Samy cantando un rap, letra del rap de las aves RAP-ACES, mensaje de Tupués, fichas musicales azules, amarillas y verdes, claves de percusión, maracas y tambores.</p>
<p>Rincones</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <u>Rincón lógico-matemático</u>: botones, cabezas de gusano con un número escrito, gomets de colores, fichas plastificadas con casas de pájaros, bandas y bloques lógicos de Dienes, policubos y plantillas de referencia para la construcción de un avión. ✓ <u>Rincón de las letras</u>: láminas con imágenes de algunas aves y tres letras escritas en su parte inferior, pinzas pequeñas, tarjetas asociación palabra-imagen, abecedario móvil, tabla de lectoescritura (<i>Lovely Mint</i>), cartones con el rastro de un avión en alto relieve y rotuladores. ✓ <u>Rincón artístico</u>: cartones con la silueta de algunas aves, bandejas con legumbres de colores, pinceles, cola blanca, huevos de Pascua, cartulinas con espacios huecos en forma de huevo, plásticos adhesivos, <i>eddings</i>, botones, pompones, cuentas y palos depresores de colores y pinzas de madera. ✓ <u>Rincón del ordenador</u>: póster interactivo “Birdie Memory”, tablets, ordenador, cascos, silla, antifaz con los ojos de un ave, vídeo “<i>Wonderful calm bird singing</i>”. ✓ <u>Rincón de la naturaleza</u>: libros de aves, lupas, elementos naturales como plumas, ramas, hojas e insectos, pájaros y aviones de juguete, semillas de distinto tipo, cucharas medidoras, pinzas, comedero de madera, figuras que representan el ciclo de vida de un pollo, tarjetas que

	<p>describen el proceso, bandeja grande <i>Tuff-Tray</i>, gelatina de color azul y espuma de afeitado.</p> <p>✓ <u>Rincón de juego simbólico</u>: dos pupitres, sábana grande, flexo y caja con accesorios de pilotos y azafatos/as.</p>
Lengua extranjera	Cuento <i>Are you my mother?</i> , flashcards con palabras e imágenes del cuento, carta de Dr. Seuss, historietas del relato, libro <i>First sticker book airport</i> , dibujos de las estancias del aeropuerto, maleta, prendas de ropa, recortes plastificados con imágenes de accesorios y pizarra magnética.
Juegos de observación y experimentación	Nido de Sammy, pizarra digital, materiales naturales, balanza de platos, vasos llenos de piedras y agua, y tarros de cristal con aceite y miel.
Actividades lingüísticas	Baúl, sobre, carta de Sammy y poema <i>Los pájaros no tienen dientes</i> .
Actividades plásticas	Figura de un búho con los ojos fluorescentes, platos de cartón, encuadernadores, vasos de plástico, cartulinas blancas, <i>eddling negro</i> , pintura fluorescente autoluminosa, <i>gomets</i> con forma triangular, tijeras, pegamento de barra, pintura de dedos y pinceles.
Religión católica	Imágenes con símbolos de paz, mensaje de Tina, código QR, tablet, témperas, pinceles, rollos de papel higiénico, plumas y limpiapipas de colores, ojos móviles adhesivos, plantillas con dibujos de virus, ordenador, impresora, tijeras, pegamento, tabla en forma de <i>checklist</i> y <i>gomets</i> rojos y verdes.
Taller con familias	Huevos de gallina rellenos de bizcocho, platos de plástico, manzanas, yogur griego, melocotón en almíbar, sirope de frambuesa.
Recursos espaciales	
<ul style="list-style-type: none"> - Aula de referencia. - Sala de psicomotricidad. - Comedor del colegio. - Jardines del Príncipe. - Localidad de "Sevilla la Nueva". 	

- Aeropuerto Adolfo Suárez Madrid-Barajas.

Recursos personales

- Maestro-tutor.
- Auxiliar de conversación.
- Cuatro padres o madres voluntarios.
- Otros miembros del centro para representar a diferentes personajes (cartero real y Samy) o llevar información al aula.

14.1.6. Descripción de las actividades en cada sesión/temática

Semana 1: Asamblea

<p>Lunes 13/03</p> <p>“¡Qué gran misterio!”</p>	<p>Nada más entrar en clase, los alumnos/as encontrarán huellas de aves pintadas en el suelo junto a algunas plumas. Además, en la alfombra, habrá un baúl que el docente les animará a abrir. Cuando lo hagan, verán que este esconde un sobre (contendrá el relato para dar comienzo a la unidad didáctica), aves de juguete, un avión, huevos de diferentes tamaños y colores, nidos y un mix de insectos secos.</p> <p>A continuación, el docente les preguntará: “¿alguien sabe por qué han aparecido todos estos objetos en clase?”. Tras escuchar las respuestas de los niños/as, el maestro/a les preguntará por el nombre de cada uno de los elementos con el fin de identificarlos. Después, pondrá su atención en las aves para descubrir qué saben sus alumnos/as acerca de estos animales.</p> <p>Les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguien sabe cómo llamamos a estos animales? - ¿Qué tienen en común?, ¿en qué se diferencian? - ¿Creéis que todos pueden volar? - ¿Vivirán todos en el mismo sitio?, ¿alguno podrá nadar? - ¿Cómo nacerán? - ¿Qué comerán? <p>Las respuestas se anotarán en un word y se irán revisando a lo largo de la unidad, conforme los niños/as vayan construyendo</p>
--	---

	nuevos conocimientos. De este modo, podrán descubrir por sí mismos si sus ideas previas eran o no ciertas.
Martes 14/03 “¡Samy nos trae un nido y varios huevos enormes!”	<p>Al llegar a clase, los niños/as encontrarán a Samy sentada en algo enorme. Con curiosidad, se acercarán a ella para preguntarle qué está haciendo y, acto seguido, Samy les contará que está incubando los huevos que ha puesto para que nazcan sus polluelos. Para ver si los alumnos/as saben lo que eso significa, el docente les hará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguien sabe qué es “incubar” ?, ¿lo hacen todos los animales?, ¿y las personas? - ¿Creéis que Samy podrá levantarse?, ¿le dolerá algo? <p>Tras esta breve introducción, Samy se levantará y dejará que miren dónde está sentada. Los alumnos/as encontrarán dos elementos: <u>un nido y varios huevos enormes</u>. Después, Samy les dirá que tiene que irse a por comida para alimentar a sus polluelos cuando nazcan, y les pedirá que den calor a sus huevos para que no pasen frío. A partir de este momento, el jefe del día y otro compañero/a saldrán y se sentarán en el nido para proteger a los huevos. Mientras tanto, el profesor/a irá haciendo a los niños/as las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Dónde estaba sentada Samy?, ¿es una cama? - ¿Alguien sabe qué contienen los huevos? - ¿Dónde podemos encontrar huevos? - ¿Siempre tienen un pollito? (El profesor/a explicará a los niños/as que los huevos pueden estar fecundados o no fecundados por los gallos. Los que nosotros nos comemos no están fecundados y... ¡de ellos no puede nacer ningún pollito!).
Miércoles 15/03 “Un sonido especial: el	Nada más comenzar la clase, los niños/as escucharán un sonido que imitará el “cacareo” de las gallinas. Además, en el centro de la alfombra, habrá un cesto con una gallina de peluche y un montón de huevos. “¿Serán de la gallina?, ¿serán de Samy?” – les dirá el docente.

<p>cacareo de las gallinas”</p>	<p>Tras escuchar las respuestas del alumnado, el profesor/a les irá pasando los huevos que hay en el cesto (huevos de codorniz, gallina y oca) y les dejará observarlos durante unos minutos. Los niños/as verán que hay huevos de distinto tipo y, a continuación, el docente les preguntará: “¿son todos iguales?, ¿en qué se parecen (forma)?, ¿en qué se diferencian (peso y color) ?, ¿alguno de ellos es tan grande como los huevos de Samy?”</p> <p>Una vez explorados, el docente les contará qué aves ponen cada uno de estos huevos (les mostrará fotografías de cada animal) y, después, les dirá: ¿pensáis que el sonido que hemos escuchado al principio tiene algo que ver con el cesto o la gallina? El docente dejará que los niños/as expongan sus ideas y, posteriormente, les contará lo que él sabe. ¡Este sonido lo hacen las gallinas y se llama “cacareo”! Pero... ¿alguno sabe cómo se llaman las gallinas que viven en la granja? (tendrán que investigarlo en casa con ayuda de las familias para descubrir que los huevos de estas gallinas no son como los de Samy...¡No contienen ningún pollito, sino que sirven para alimentarnos!).</p>
<p>Jueves 16/03 “¡Sorpresa! Nos vamos de excursión”</p>	<p>Al entrar en clase, los niños/as encontrarán la figura de un ave colocada en la parte superior de la pizarra, además de un sobre encima del baúl. Sorprendidos, se sentarán en la alfombra y esperarán a que el profesor/a baje el ave para que, entre todos, puedan explorar sus características (la figura será un peluche que representará un águila calva). Después, el jefe encargado del día cogerá el sobre del baúl y lo llevará a la asamblea. ¡Los alumnos/as verán que, en su anverso, aparece una foto que se corresponde con el águila de peluche! A continuación, el jefe lo abrirá y, ¡encontrará una carta escrita por el águila que les ha visitado...Parece que se quiere presentar! El profesor/a la leerá en voz alta para que los alumnos/as puedan descubrir que se trata de un ave rapaz, amiga de Samy y Fredo, a los que conoció volando cuando estos se dirigían hacia el reino perdido. Al final de la carta, los alumnos/as se encontrarán con una sorpresa... ¡El</p>

	<p>águila les ha invitado a participar en un espectáculo de cetrería para que puedan conocer lo bonitas e imponentes que son las aves rapaces!</p> <p>Seguidamente, el profesor/a llamará la atención de los niños/as diciéndoles que, dentro del baúl, el águila ha dejado algo más. ¡Hay un “libro del explorador⁷” (Recurso 1) para que cada niño/a pueda convertirse en un experto en cetrería y unos prismáticos elaborados por las familias/as que deberán utilizar para observar las aves rapaces cuando se sitúen lejos de ellos!</p> <p><i>Nota: El resto del día se pasará en la localidad de Sevilla la Nueva, participando en la actividad de cetrería para grupos escolares de “Control de Aves Madrid”.</i></p>
<p>Viernes 17/03 “¡Conocemos a nuestras mascotas de clase!”</p>	<p>Al llegar a clase, los niños/as se encontrarán una jaula con dos pájaros. “¿Qué serán?, ¿cómo han llegado hasta aquí?, ¿cómo podemos cuidarlos?” – les preguntará el profesor/a. Además, encima del baúl, habrá un mensaje. Es de Samy y, en él, les presenta a dos canarios, muy amigos suyos ¡Se llaman Pitu y Milu!</p> <p>Después, el profesor/a les preguntará: ¿sabéis algo sobre los canarios?, ¿qué os gustaría saber de ellos? El docente escuchará sus respuestas e iniciará una búsqueda en Internet, teniendo en cuenta sus necesidades y deseos. También podrá mostrarles un mapa para enseñarles de donde proceden. Finalmente, dentro del baúl, los niños/as se encontrarán con otra sorpresa. Samy les habrá dejado una serie instrucciones (Recurso 2) para cuidar a los canarios y hacerles sentir a gusto en clase.</p> <p><i>Nota: Cada día habrá dos responsables distintos para hacer este trabajo: el jefe del día y el compañero que él/ella elija.</i></p>

⁷ El “libro del explorador” incluirá una portada con la figura de un águila, así como varias páginas con imágenes de las aves rapaces que participarán en la exhibición, pero sin su nombre. Los alumnos/as tendrán que averiguarlo durante el espectáculo. Por ello, al final del librito, habrá una página con pegatinas del nombre de las aves rapaces que van a observarse, y que los niños/as tendrán que pegar debajo del dibujo del ave correspondiente.

Semana 1: Lectoescritura

<p>Lunes 13/03 “Escucha y comprensión del relato: <i>Surcando los cielos</i>”</p>	<p>En esta sesión, el profesor/a abrirá el sobre que alguien les ha dejado dentro del baúl. ¡Se trata del relato que da comienzo a esta unidad didáctica! Además, junto a él, aparecerán cinco imágenes (Recurso 3). ¿Tendrán algo que ver con la historia? – preguntará el profesor/a a los niños/as.</p> <p>Tras escuchar sus respuestas, el docente les leerá el relato (se encuentra disponible en las páginas 14 y 15 del Anexo 1: Historias) y, a continuación, les hará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Quién es Samy?, ¿de quién es amiga?, ¿a quién va a ayudar?- ¿Pensáis que Samy es valiente?, ¿qué hubieseis hecho vosotros en su lugar?- ¿Creéis que algún personaje no se comporta bien?, ¿por qué? <p>Posteriormente, el profesor/a volverá a mostrarles las imágenes para que los alumnos/as describan lo que ocurre en cada una de ellas. Así, comprobarán que estas sí se corresponden con las diferentes partes del relato. Además, a través de esta pequeña actividad, los niños/as podrán descubrir algunas curiosidades. Por ejemplo, aprenderán que existen aves salvajes que se alimentan de otros animales⁸.</p> <p>A continuación, el profesor/a volverá a leer el relato y, tras su lectura, pedirá ayuda a algunos alumnos/as voluntarios para que secuencien las imágenes según su orden de aparición en la historia.</p> <p>Finalmente, los niños/as tendrán que pensar en una pequeña frase o título que resuma lo que ocurre en cada imagen o secuencia. Entre todos, deberán seleccionar aquellos que más les gusten. Después, el profesor/a los escribirá en la pizarra y los</p>
--	--

⁸ Concretamente, este ejemplo servirá para que el profesor/a pueda introducir, más adelante, el concepto y las características básicas de las aves rapaces.

	niños/as tendrán que copiarlos, jugando con las letras de un abecedario móvil.
<p>Miércoles 15/03</p> <p>“¡Escribimos con plumas de aves!”</p>	<p>En esta sesión, Samy entrará en clase para entregar a los alumnos/as plumas de algunas aves y una serie de tarjetas con el listado de nombres que los niños/as podrán elegir para sus crías. Samy les presentará el siguiente reto: practicar la escritura de esos nombres con ayuda de las plumas.</p> <p>El profesor/a pedirá la ayuda de un voluntario para intentar resolver el reto que Samy les ha lanzado. El niño/a intentará escribir, pero lo hará sin éxito, ya que la pluma no tendrá tinta. En ese momento, el docente preguntará a los alumnos/as: “¿creéis que es necesario usar algún otro elemento para que la pluma pinte?”. Tras una breve discusión, el maestro/a sacará de su mesa un pequeño tarro con tinta que, a su vez, estará etiquetada con la imagen de una pluma. “¿Podremos escribir ahora?” – se preguntarán.</p> <p>El alumno/a volverá a intentarlo y, esta vez, sí que lo conseguirá. Así, la clase descubrirá que es necesario usar la pluma y la tinta conjuntamente para poder escribir. Después, los niños/as irán saliendo ordenadamente para iniciarse en la escritura a través de este instrumento y configurar la lista de nombres que les ha pasado Samy. Finalmente, el jefe del día guardará todos los nombres en un sobre para enviárselos a Samy.</p>
<p>Viernes 17/03</p> <p>“Grafismo creativo”</p>	<p>En esta sesión, los alumnos/as se encontrarán con una gran sorpresa. En el suelo del aula, ¡estarán pintados dos caminos con cintas adhesivas! “¿Qué serán?” – se preguntarán. Tras formular varias hipótesis, el docente abrirá su correo para ver si alguien le ha mandado alguna pista. ¡Los cetreros que estuvieron con ellos en la exhibición de las aves rapaces le han escrito un mensaje (Recurso 4)! Al parecer se les olvidó contarles algo importante...El profesor/a leerá el mensaje en voz alta para que los niños/as descubran que los caminos de clase representan el tipo de vuelo de algunas aves. Así, los niños/as tendrán que</p>

	<p>superar el reto que les lanzan los cetreros, y realizar estos circuitos de dos formas distintas: arrastrando el culo, o dando pequeños saltos.</p> <p>Los alumnos/as que vayan terminando los circuitos, podrán utilizar unos dados de grafismo para reproducir diferentes trazados con ayuda de cuentas de bolas sobre un corcho (Recurso 5).</p>
--	---

Semana 1: Razonamiento lógico-matemático	
<p>Martes 14/03</p> <p>“¿Cuántos huevos hay en el nido?”</p>	<p>En esta sesión, se hará un juego de razonamiento por parejas o tríos, utilizando como espacio la asamblea y como materiales de aprendizaje, tarjetas de nidos y pompones (estos últimos se emplearán para representar una serie de huevos).</p> <p>El profesor/a repartirá a cada equipo tres tarjetas plastificadas que contendrán la imagen de un nido. También les dará una pequeña bolsa con pompones de tres colores diferentes. Con estos materiales, los alumnos/as tendrán que hacer las siguientes actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Primera tarea:</u> el profesor/a, que tendrá tres nidos de juguete numerados y varios huevos de plástico de diferentes colores, seleccionará algunos huevos y los repartirá en los nidos de una determinada manera. Seguidamente, cada pareja o trío deberá observar cuántos huevos de cada color ha cogido para poder colocarlos en sus fichas de forma ordenada. Tras ello, el docente preguntará a los niños/as: ¿cuántos huevos hay en el nido 1, 2 o 3?, ¿de qué color son? Se tendrán que utilizar comparadores tales como: más que, menos que o igual que. - <u>Segunda tarea:</u> en este caso, el profesor/a realizará algunos trasvases de huevos entre los nidos. Los niños/as deberán observar los cambios que realiza y, a continuación, imitar los movimientos del docente para que

	<p>el número de pompones en cada nido coincida con el del maestro/a. Los trasvases tendrán que realizarse con ayuda de unas pinzas y cuando todos los grupos hayan hecho los cambios correspondientes, el docente les volverá a preguntar: ¿cuántos huevos tenéis ahora en el nido 1, 2 o 3?, ¿hay más o menos huevos (blancos, marrones o amarillos) que antes?</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Tercera tarea:</u> en esta actividad, los alumnos/as tendrán que pasar todos los huevos que tengan en el nido 1 al nido 2, y todos los que tengan en el nido 2 al nido 3. De esta forma, todos los huevos quedarán agrupados en el nido 3 y los niños/as podrán hacer recuento del número total. <p>Posteriormente, el docente podrá pedir ayuda a algunos voluntarios para iniciar su clasificación por color o tamaño.</p>
<p>Viernes 17/03 “Hacemos balanzas”</p>	<p>Nada más llegar a clase, los alumnos/as encontrarán una cesta con los siguientes alimentos: canónigos, rúcula, zanahoria, pepino, manzana y una bolsa con mezcla de alpiste para canarios. El profesor/a pedirá la ayuda de seis voluntarios para ir sacando todos los productos de la cesta. La sorpresa llegará cuando los niños/as vean en el fondo del canasto una fotografía de Pitu y Milu, además de una etiqueta con un mensaje escrito (Recurso 6) que les planteará el siguiente desafío: <u>averiguar qué alimento es el más pesado.</u> Tras este suceso, el profesor/a dejará que los alumnos/as vayan pasándose estos productos para ir sopesándolos y, cuando todos los hayan tenido en sus manos, el docente les preguntará: ¿cuál creéis que pesa más?, ¿y menos? En esta actividad, se utilizarán cuantificadores básicos (más que..., menos que..., tan como...) para ir comparando el peso de los alimentos.</p> <p>Posteriormente, el profesor/a propondrá al jefe del día convertirse en una balanza. Para ello, tendrá que colocarse con los brazos en cruz. Cuando lo haya hecho, otro compañero/a saldrá a ponerle dos objetos, uno en cada mano. No obstante, antes de</p>

	<p>poner los alimentos en la balanza, habrá de hacer una estimación de cuál pesa más y verbalizarlo en voz alta.</p> <p>Después, el profesor/a les presentará una balanza de platos y les explicará su funcionamiento. De esta forma, irán comprobando el peso de todos los alimentos y podrán averiguar, de manera fiable, cuál es el producto que más pesa.</p>
--	---

Semana 1: Psicomotricidad	
<p>Lunes 13/03</p> <p>“Aprendemos a volar”</p>	<p>En esta sesión, el docente invitará al alumnado a convertirse en pájaros. Para ello, les propondrá realizar una actividad que estará dividida en tres partes:</p> <p>1) <u>Iniciación al vuelo:</u></p> <p>En esta primera parte, el profesor/a contará a los niños/as que, antes de emprender cualquier vuelo, las aves usan sus músculos pectorales para coger impulso y mover sus alas. Así, para activar esta parte del cuerpo, el docente les propondrá realizar los siguientes ejercicios de calentamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Postura de Superman:</u> los alumnos/as tendrán que tumbarse en el suelo boca abajo con los brazos y las piernas extendidas. A la señal del docente, deberán contraer sus glúteos y su espalda, levantando ligeramente sus pies, sus muslos y su pecho del suelo. - <u>Remo con picas:</u> los alumnos/as tendrán que colocar los pies al ancho de sus caderas, flexionar suavemente las rodillas e inclinar las caderas ligeramente hacia delante. Después, tendrán que coger las picas con ambas manos y empezar a remar de tal forma que, cuando lo hagan hacia la derecha, el brazo izquierdo quede arriba y estirado y el brazo derecho, abajo y encogido. - <u>Levantamiento de picas en banco:</u> los alumnos/as tendrán que tumbarse en un banco boca arriba, dejando los pies apoyados en el suelo. A la señal del profesor/a tendrán que levantar las picas sobre sus hombros dejando los brazos

	<p>completamente estirados y, posteriormente, doblar los codos para bajar las picas hacia el pecho.</p> <p>2) <u>Vuelo:</u></p> <p>En esta segunda parte, el docente presentará a los niños/as los tipos de vuelo más comunes: el vuelo batido (aleteos frecuentes de arriba hacia abajo), el vuelo estacionario o revoloteo (movimientos muy enérgicos de las alas para mantenerse en un lugar fijo) y el planeo (aleteos poco frecuentes y desplazamientos en forma de círculo, dejándose llevar por las corrientes).</p> <p>Tras la explicación, el profesor/a formará equipos de cuatro o cinco personas y a cada uno le entregará una serie de imágenes, que representarán los tipos de vuelo ya mencionados. En cada grupo, los niños/as deberán disponerse a lo largo de una fila y, por orden, ir saliendo para llegar hasta el otro lado del aula, imitando el vuelo que les haya tocado realizar (si el vuelo es estacionario, el alumno/a deberá mover enérgicamente sus brazos, pero sin realizar ningún tipo de desplazamiento). Ganará el equipo que mejor y más rápido realice los tipos de vuelo indicados.</p> <p>3) <u>Vuelta a la calma:</u></p> <p>En esta parte, el profesor/a contará a los niños/as que las aves, al igual que las personas, necesitan descansar y, cuando lo hacen, a veces sienten su cuerpo pesado y otras veces ligero. Después, les propondrá una actividad en la que tendrán que tumbarse en el suelo boca arriba y con los ojos cerrados, y tensar o relajar su cuerpo en función de los materiales que el profesor/a vaya nombrando. Por ejemplo, si dice nube, mariposa o pluma, los alumnos/as tendrán que relajar su cuerpo, y si dice ladrillo o elefante, deberán tensarlo.</p>
<p>Miércoles 15/03 “¡Cuidamos e incubamos</p>	<p>Ayer Samy se fue a buscar comida para sus polluelos y todavía no ha vuelto. Sigue necesitando que los niños/as mantengan calientes sus huevos para que las crías puedan desarrollarse y</p>

<p>los huevos de Samy!”</p>	<p>salir del cascarón. Para ayudarla, se va a hacer una actividad que se divide en tres partes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Llevamos los huevos al nido.</u> En esta actividad, el profesor/a formará cuatro equipos de cinco o seis personas, y repartirá a cada grupo una cesta con tantos falsos huevos y cucharas como niños/as haya. Los alumnos/as tendrán que convertirse en aves y llevar los huevos hasta sus nidos, transportándolos con ayuda de una cuchara que tendrán que colocarse en la boca (la boca representará el pico de las aves). Para conseguirlo, los alumnos de cada grupo deberán formar una fila e ir saliendo ordenadamente hasta quedarse sin huevos en la cesta. - <u>Incubamos los huevos.</u> Después de llevar los huevos al nido, los alumnos/as, manteniendo los mismos equipos, tendrán que incubarlos para dar calor a las crías que están dentro. Para ello, deberán seguir un circuito en el que estarán representadas las huellas de Samy en diferentes posiciones (hacia delante, hacia detrás, hacia la izquierda y hacia la derecha) y, a continuación, sentarse en el nido lo más rápido posible. - <u>Vuelta a la calma:</u> Finalmente, se hará un ejercicio de relajación por parejas para que los niños/as puedan relajarse después de haber cuidado los huevos de Samy. El profesor/a pondrá música de fondo ambientada en sonidos de la naturaleza y, a continuación, repartirá una pluma a cada pareja. Uno de ellos tendrá que tumbarse en el suelo boca arriba con los ojos cerrados, y el otro deberá seguir las indicaciones del profesor/a, moviendo una pluma por las partes del cuerpo de su compañero/a que el profesor/a vaya diciendo. Después, se intercambiarán los roles.
------------------------------------	---

Semana 1: Lenguaje musical

<p>Lunes 13/03</p> <p>“Huevos sonoros”</p>	<p>Nada más empezar la clase, alguien llamará a la puerta y nos traerá unos huevos sonoros, unas linternas de luz ultravioleta y una nota que ha encontrado en la entrada del colegio. Los huevos contendrán distintos elementos (cascabeles, garbanzos, semillas de sésamo y arroz) que producirán sonidos diferentes al agitarse. Cuando el profesor/a lea el mensaje a los niños/as, estos descubrirán que necesitan utilizar las linternas de luz ultravioleta para descifrar letras ocultas en los huevos. Con ayuda del docente, los alumnos/as verán que las letras de los huevos se corresponden con las del nombre de Samy.</p> <p>A continuación, el profesor/a escribirá el nombre de “Samy” en la pizarra y les pedirá que hagan sonar los huevos de forma ordenada, tratando de escribir el nombre de S-A-M-Y musicalmente. Para ello, los alumnos/as tendrán que buscar a los compañeros/as que tengan un huevo con su misma letra y formar pequeños grupos. De esta forma, cuando el maestro/a señale en la pizarra cada letra que forma el nombre de “Samy”, el equipo correspondiente tendrá que agitar sus huevos para que, entre todos, puedan invitarla a venir a clase.</p> <p>Acto seguido, Sammy entrará por la puerta y saludará con mucha alegría a todos los niños/as. Después, nos contará que fue ella la que vino a clase y nos trajo todos estos materiales para que podamos aprender sobre las aves. Además, nos dejará varios libros y cuentos de aves para que podamos seguir investigando. Samy también traerá consigo un álbum con fotografías de diferentes aves (unas quince, aproximadamente) que irán acompañadas de una tabla con algunas características representativas de cada especie (ej.: tipo de pico, tamaño, hábitat, alimentación, ancho de las alas y comportamiento) y de un poster interactivo llamado “<i>Birdie Memory</i>” que nos invitará a utilizar, más adelante, en el rincón del ordenador.</p>
<p>Miércoles 15/03</p>	<p>En esta sesión, Sammy lanzará a los alumnos/as un nuevo reto: aprenderse y acompañar con gestos un rap sobre las aves</p>

<p>“El rap de las aves RAP-ACES”</p>	<p>RAP-ACES (Recurso 7). Para ello, los niños/as tendrán que visualizar, varias veces, un vídeo de Sammy cantando este rap. La primera vez, los alumnos/as solamente lo escucharán; la segunda y tercera vez, el profesor/a lo irá pausando para que los alumnos/as vayan repitiendo la canción; en la cuarta, los niños/as empezarán a acompañar el rap con los movimientos que Samy les muestra y, en la quinta y última, tendrán que cantar y realizar los gestos simultáneamente.</p> <p>Así, cuando los alumnos/as se hayan aprendido el rap, el maestro/a los grabará y enviará el vídeo a Samy para que esta les dé su veredicto. ¿Conseguirán superar el reto?</p>
---	---

<p align="center">Semana 1: Rincones</p>	
<p align="center">Rincón lógico-matemático</p>	
<p>Lunes 13/03</p> <p>“¡Samy come gusanos!”</p>	<p>En la asamblea, Sammy dejó a los niños/as un mix de insectos secos y, ahora, les plantea dos retos con gusanos en el rincón lógico-matemático. ¿Será que a Sammy le gusta comer insectos? – se preguntarán.</p> <p>Retos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>¿Qué gusano es el más largo? ¡Quiero comérmelo!</u> <p>En esta actividad, los alumnos/as tendrán que construir gusanos de distinto tamaño, utilizando botones para representar la longitud de su cuerpo. Para ello, tendrán que coger cabezas de gusano con un número escrito en su interior y construir su cuerpo añadiendo el número de botones correspondiente (Recurso 8). Después, tendrán que observarlos detenidamente y comparar su tamaño para indicar cuál es el más largo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>¿Me ayudáis a dar color a estos gusanos tan pálidos?</u> <p>Para realizar esta actividad, el profesor/a creará varias láminas en la que estarán representados con diferentes colores la cabeza y los primeros segmentos del cuerpo de un gusano.</p> <p>Los alumnos/as tendrán que seguir el patrón utilizando <i>gomets</i> de los colores correspondientes para dar color a cada gusano.</p>

	<p>Por ejemplo: si los primeros segmentos del cuerpo de un gusano son círculo naranja, morado y verde, los niños/as tendrán que seguir este modelo para terminar de construir los gusanos.</p>
<p>Miércoles 15/03</p> <p>“Adivina, adivinanza... ¿Quién vive en esta casa?”</p>	<p>En esta sesión, el profesor/a creará varias fichas plastificadas (Recurso 9) en las que estarán representadas las casas de algunos pájaros. Dentro de ellas, aparecerán dibujadas la cabeza, las patas y las alas, pero no el cuerpo del ave en cuestión.</p> <p>Los alumnos/as tendrán que averiguarlo siguiendo una banda lógica, que estará colocada en la parte inferior de cada casa y que indicará lo siguiente: forma (triángulo, cuadrado, rectángulo o círculo), tamaño (pequeño y grande) y color (rojo, amarillo o azul) del cuerpo del ave. <i>Nota: En cada casa, uno de los atributos de los bloques lógicos podrá estar formulado en su forma negativa. Por lo tanto, los niños/as podrán plantear soluciones distintas frente al mismo desafío.</i></p>
Rincón de las letras	
<p>Lunes 13/03</p> <p>“¡Escritura creativa!”</p>	<p>En este rincón, Sammy dejará una serie de tarjetas Montessori en las que asociará distintas palabras (ala, huevo, cría, pata, pico y pluma) a su imagen correspondiente. Junto a ello, dejará un abecedario móvil y una tabla de lectoescritura (Recurso 23) para que los niños/as le ayuden a escribir estas palabras de formas muy diversas.</p>
<p>Miércoles 15/03</p> <p>“¿Por qué letra empieza mi nombre?”</p>	<p>En esta actividad, Samy lanzará a los niños un nuevo reto, que consistirá en identificar la inicial del nombre de algunas aves ya conocidas por los estudiantes. Para ello, les dejará distintas tarjetas con la imagen de algunas de ellas y tres letras escritas en su parte inferior (Recurso 10). Los alumnos/as tendrán que seleccionar la letra correspondiente colocando una pinza encima de ella.</p>
Rincón artístico	
<p>Lunes 13/03</p>	<p>Para que Samy sienta la compañía de otros animales en el aula, en este rincón, los alumnos/as crearán pequeños cuadros de</p>

<p>“Cuadros leguminosos de aves”</p>	<p>aves con legumbres de colores. Para ello, el profesor/a les entregará un cartón en el que estarán representadas las siluetas de diferentes aves (ej.: búho, loro, tucán, pavo) y, a continuación, les dará bandejas con legumbres de distintos colores (garbanzos, maíz, alubias blancas y lentejas).</p> <p>Los niños/as tendrán que escoger la silueta del ave que más les guste y pegar legumbres de colores en su cuerpo con ayuda de un pincel y cola blanca. Además, el profesor/a podrá mostrarles imágenes de plantillas ya terminadas para que les sirvan como fuente de inspiración (Recurso 24).</p>
<p>Miércoles 15/03 “Huevos de Pascua”</p>	<p>Como la Semana Santa está cerca, en este rincón, el profesor/a mostrará a los niños/as varios huevos de chocolate envueltos en papeles de vivos colores y los irá pasando de uno en uno mientras les pregunta: ¿a qué huelen?, ¿de qué color creéis que son?, ¿los abrimos para ver si hemos acertado? Después, les preguntará si saben cómo se llama la fiesta en la que comemos estos huevos tan especiales y, tras escuchar sus respuestas, les explicará de forma sencilla el significado que los huevos de Pascua tienen para los cristianos.</p> <p>Tras esta introducción, llegará el momento de crear sus propios huevos de Pascua (Recurso 25). Para ello, los niños/as tendrán que seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coger una cartulina con un espacio hueco en forma de huevo. - Pegar un plástico adhesivo en la parte trasera de la cartulina y trazar rectas con diferente forma en la zona del huevo. - Pegar botones, pompones y cuentas de colores sobre las líneas trazadas para decorar el huevo.
<p>Rincón del ordenador</p>	
<p>Lunes 13/03 “El canto de las aves”</p>	<p>En este rincón, los alumnos/as encontrarán un poster interactivo llamado “Birdie Memory”. Este contendrá 20 especies de aves comunes y lo que tendrán que hacer los niños/as será utilizar sus</p>

	<p>tablets y abrir la aplicación para dar vida a estos pájaros. Así, cuando los alumnos/as pasen la cámara por encima de cada ave, estas comenzarán a moverse y emitirán un canto. Los niños/as tendrán la opción de guardar en la biblioteca el sonido de las aves que hayan enfocado para poder reproducirlo posteriormente. Adicionalmente, la aplicación cuenta con un <i>quiz</i> de 12 niveles para que los niños/as puedan aprender a reconocer los cantos de las aves que han explorado previamente.</p>
<p>Miércoles 15/03 “Sonidos envolventes”</p>	<p>Parece que Samy quiere que los niños/as sigan escuchando sonidos de aves. En la asamblea, ya les puso el cacareo de las gallinas para que se familiarizasen con este sonido y, ahora, les propone realizar una actividad para la que se necesitan los siguientes materiales: un ordenador, unos cascos o auriculares, una silla y un antifaz con los ojos de un ave.</p> <p>Para su realización, el docente conectará los cascos o auriculares al ordenador y pondrá el vídeo “<i>Wonderful calm birds singing</i>”, localizable a través del siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=LwO7YDWu3_k. Se trata de un vídeo en el que se reproducen sonidos de diferentes aves en 8D, de tal forma que cuando se escucha a través de auriculares o cascos, los sonidos envuelven en 360° a quien está inmerso en esta experiencia. Así, los niños/as tendrán que sentarse en la silla, y colocarse el antifaz junto a los cascos o auriculares para que, cuando escuchen el canto de los pájaros, imaginen que están paseando por un precioso bosque rodeado de aves.</p>
Rincón de la naturaleza	
<p>Lunes 13/03 y miércoles 15/03 “Exploración sensorial de aves”</p>	<p>En este rincón, los alumnos/as podrán buscar información en libros relacionados con la temática para ampliar sus conocimientos sobre las aves y sus principales características. Algunos ejemplos de libros son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>La vida secreta de las aves</i> (David Lindo). • <i>El libro de los pájaros</i> (Nathalie Tordjman). • <i>Bocas: animales extraordinarios</i> (Xulio Gutiérrez).

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Nidos</i> (Pepe Márquez y Natalia Colombo). • <i>Las alas del Avecedario</i> (Antonio Rubio y Rebeca Luciani). • <i>¿Por qué muchos simpáticos animalitos se comportan así?</i> (Kosol Thongduang). <p>Además, para favorecer la exploración sensorial, podrán utilizar lupas con el fin de explorar materiales naturales como plumas, ramas, hojas e insectos e, incluso, jugar con pequeños pájaros de juguete, semillas de diferente tipo (girasol y cáñamo, maíz partido, granos de avena...), cucharas medidoras, pinzas gigantes y un comedero de madera.</p> <p>Asimismo, en este rincón, los alumnos/as podrán jugar con las figuras de Safari Ltd., que representan el ciclo de vida de un pollo, y ordenar una serie de tarjetas para describir todo el proceso: huevo-eclosión-pollo-gallina.</p>
--	---

Semana 1: Lengua extranjera	
<p>Martes 14/03</p> <p>“Are you my mother?”</p>	<p>En esta actividad, el auxiliar de conversación leerá a los alumnos/as el cuento <i>Are you my mother?</i> Sin embargo, antes de su lectura, les enseñará la portada del libro y les hará una serie de preguntas para que empiecen a pensar en el contenido y los personajes que saldrán en la historia. Por ejemplo, les dirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>¿What animals can you see in the cover image? What are they doing?</i> - <i>Will the dog be the mother of the bird? Why?</i> - <i>Will we find more animals in the story? Which ones?</i> <p>A medida que los alumnos/as vayan respondiendo, el profesor/a irá anotando las respuestas en la pizarra. De este modo, durante la lectura, los niños/as podrán ir comprobando si sus hipótesis iniciales fueron o no ciertas.</p> <p>Después de esta introducción, el auxiliar empezará a leer el cuento en voz alta. No obstante, para que los niños/as puedan participar activamente en el acto de leer e identifiquen las palabras más significativas de la historia, la lectura se</p>

	<p>acompañará con <i>flashcards</i> de dichos términos. El procedimiento será el siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La primera vez que aparezca una palabra significativa, el auxiliar no solo la leerá, sino que utilizará la <i>flashcard</i> correspondiente para que los alumnos/as puedan reconocerla más fácilmente. - Si la palabra ya se ha nombrado en la historia, el docente se quedará en silencio y mostrará a los niños/as la debida tarjeta, esperando que sean ellos quienes lean dicho término. <p>Durante esta actividad, el auxiliar también hará a los niños/as distintas preguntas para comprobar que están entendiendo la historia y son capaces de decir si sus hipótesis iniciales fueron correctas. Por ejemplo, les dirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Is the dog the mother of the bird?</i> - <i>(If ss had mentioned a tortoise as an animal of the story) Is the tortoise an animal of the story?</i> <p>Tras la lectura del cuento, el profesor/a contará a los niños/as que Dr. Seuss, el autor del libro, le ha enviado una carta (Recurso 11) pidiéndole ayuda. ¡Parece que ha olvidado algunas partes de la historia y necesita saber el orden en que se desarrollan una serie de viñetas (Recurso 12)!</p> <p>Concretamente, el profesor/a mostrará a los niños/as un conjunto de tres historietas, compuestas por tres imágenes cada una. Entre todos, tendrán que ir ordenándolas según aparezcan en el relato y, cuando lo hayan hecho, el profesor/a comprobará que estén bien.</p>
--	---

Semana 1: Juegos de observación y experimentación	
<p>Martes 14/03 Parte I: “¿De qué está</p>	<p>En esta actividad, los niños/as tendrán que observar con detenimiento el nido de Samy para ver de qué materiales está hecho. Por turnos, los alumnos/as se irán acercando al nido y observarán su interior para indicar los elementos que ven. De</p>

<p>hecho un nido?”</p>	<p>esta forma, podrán descubrir que el nido de Samy está hecho con materiales naturales que las aves pueden encontrar fácilmente en los lugares donde viven.</p> <p>Posteriormente, el docente proyectará en la pizarra imágenes de diferentes tipos de nido para que los niños/as puedan ver que no todos los nidos son iguales a los de Samy, ya que dependiendo de la zona donde habite cada especie, los pájaros encontrarán distintos materiales para construir sus nidos. Después de este descubrimiento, se hará una salida a algún parque próximo (ej.: Jardines del Príncipe) para recolectar algunos materiales naturales con los que las aves construyen sus nidos. Al volver a clase, se guardarán todos estos elementos en una caja y se mantendrán escondidos hasta la próxima sesión.</p>
<p>Viernes 17/03 Parte II: “¿De qué está hecho un nido?”</p>	<p>Ahora sí que sí, ¡habrá llegado el momento de construir los propios nidos para dar cobijo y protección a los huevos de Samy! Lo primero que hará el docente será sacar la caja de los materiales naturales que los alumnos/as recolectaron durante su salida a los Jardines del Príncipe. Por parejas o tríos, el maestro/a les dará unos minutos para que decidan qué elementos van a utilizar para construir sus nidos. Cuando todos los niños/as los hayan seleccionado, cada pareja tendrá que pensar en cómo crear su nido. Sin embargo, el profesor/a les hará una serie de preguntas para que, juntos, piensen si el nido que iban a construir es resistente o puede destruirse fácilmente. Por ejemplo, les dirá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En caso de viento, ¿vuestro nido se mantendrá unido? (Podrán averiguarlo dándole aire con un secador de pelo). - ¿Creéis que el nido será cómodo para Samy y sus huevos?, ¿estarán calentitos?, ¿se clavarán alguna rama? - Si llueve, ¿el agua podrá salir del nido o se quedará acumulada? (Podrán probarlo con ayuda de una regadera).

	De esta forma, el profesor/a ayudará a los niños/as a enfocar la construcción de sus nidos, permitiéndoles probar sus propias ideas. Mediante experiencias de prueba-error, el alumnado se dará cuenta de los defectos de sus creaciones y podrá ir mejorando la estructura de sus nidos.
--	---

Semana 1: Actividades lingüísticas	
Martes 14/03 “El poema favorito de Samy”	<p>Nada más llegar a clase, los alumnos/as se encontrarán con un nuevo sobre encima del baúl. ¿Quién lo habrá enviado? – se preguntarán. Después de escuchar las respuestas de los niños/as, el profesor/a lo abrirá. ¡En su interior, habrá una carta escrita por Sammy y un poema sobre pájaros (Recurso 26) que a ella le encanta! Se llama <i>Los pájaros no tienen dientes</i> y su autora es Gloria Fuertes.</p> <p>Tras esta breve introducción, el docente preguntará a los niños/as si saben lo que es un poema. Por turnos, irán expresando sus ideas y, a continuación, el profesor/a les enseñará cuáles son sus principales características, apoyándose en alguna composición poética de estructura sencilla. Seguidamente, el maestro/a recitará el poema que Sammy les ha enviado de formas muy distintas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La primera vez, solamente lo leerá con una adecuada entonación y ritmo. - La segunda vez, acompañará algunas palabras con una representación mímica. - La tercera vez, sustituirá las palabras en cuestión por su gesto correspondiente para que los niños/as las adivinen. <p>Finalmente, el docente pedirá la ayuda de cuatro voluntarios y dará una estrofa del poema a cada uno (las estrofas estarán representadas con pictogramas para facilitar su lectura). Colocados por orden, los niños/as tendrán que recitar su estrofa, acompañándola con una representación mímica. Los demás</p>

	alumnos/as deberán seguir los gestos que realice el alumno/a voluntario y recitar con él el poema.
--	--

Semana 1: Religión católica	
Viernes 17/03 “Símbolos de paz”	<p>Nada más llegar a clase, los alumnos/as verán un montón de imágenes pegadas en la pizarra. Estas representarán algunos símbolos de paz (ej.: paloma, rama de olivo, amapola, arcoíris y señal de “v” con la mano) y, sin desvelar el misterio, el docente les preguntará: “¿qué serán estas imágenes?, ¿quién las habrá traído?”</p> <p>Los alumnos/as plantearán sus hipótesis y, después, el profesor/a las irá descolgando de la pizarra para que puedan observarlas mejor.</p> <p>La sorpresa llegará cuando el maestro/a encuentre un mensaje en el anverso de la imagen de la paloma. Se tratará de Tina, un ave muy amiga de Pitu y Milu. ¡Es ella quien les ha traído todas estas imágenes y, ahora, les invita a escanear un código QR para averiguar qué significan! El jefe del día cogerá la tablet para escanear dicho código y, de este modo, llegarán a una página web⁹ que les permitirá descubrir el misterio: todas las imágenes que les ha traído Tina se han utilizado como símbolos de paz a lo largo de la historia.</p> <p>Tras esta introducción, el profesor les propondrá decorar el aula con palomas de la paz (Recurso 27), utilizando témperas y rollos de papel higiénico. Sin embargo, antes les contará que, aunque normalmente, la paz se representa con una paloma blanca y una rama de olivo en su pico, en el mundo, ¡hay palomas de todos los colores que también pueden ser un símbolo de paz! Por eso, antes de crear sus propias palomas, el docente les mostrará una colección de imágenes con pichones de diferentes colores. De</p>

⁹ La página web, se llama “Símbolos de la paz” y se encuentra disponible a través del siguiente enlace: <https://www.unicef.es/educa/blog/simbolos-de-paz>

	<p>este modo, cada alumno/a podrá encontrar inspiración antes de seguir los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pintar un rollo de papel higiénico con pinceles y témperas de colores. - Crear picos con trozos de otros rollos. - Añadir plumas de colores y ojos móviles adhesivos. - Pegar dos limpiapipas para representar las patas de cada paloma. <p><i>Nota: Cuando las palomas se sequen, el profesor/a las colgará en un árbol hecho con hojas verdes y ramas de madera.</i></p>
--	---

Semana 1: Taller con familias	
<p>Viernes 17/03 “Trampantojo en la cocina”</p>	<p>Nada más dar comienzo a la sesión, entrarán cuatro padres o madres de alumnos vestidos con delantales y gorro, como si fueran auténticos <i>chefs</i>. Además, cada uno de ellos, traerá consigo una caja de media docena de huevos, que abrirán y enseñarán a los niños, preguntándoles si saben lo que son. Los alumnos/as, que ya habrán realizado diversas actividades relacionadas con los huevos, sabrán que se trata de huevos de gallinas ponedoras, e incluso, podrán contar algunas de las experiencias realizadas con ellos.</p> <p>A continuación, los padres o madres repartirán un huevo a cada niño/a, y les pedirán que lo pelen con las manos. La sorpresa llegará cuando no encuentren un huevo duro, sino un bizcocho saludable que los alumnos/as podrán degustar. Esta simple actividad servirá para que los niños/as aprendan un nuevo concepto: <u>el trampantojo</u>. Así, lo que a priori parecía un huevo cocido, escondía un bizcocho en su interior. Es decir, los padres y madres habían creado una “trampa para el ojo”.</p> <p>Posteriormente, cada uno de los padres o madres quedará encargado de un grupo de 5 alumnos/as para elaborar una nueva receta: el trampantojo de los huevos fritos con patatas. Concretamente, se utilizará una versión saludable de esta</p>

	<p>riquísima receta para ayudar en la adquisición de hábitos de comida saludable.</p> <p>Para su realización, se utilizará como espacio el comedor del colegio, si bien cada alumno/a necesitará los siguientes materiales: un plato de plástico, una manzana, un yogur griego, un melocotón en almíbar y un chorrillo de sirope de frambuesa. El primer paso consistirá en colocar el yogur griego en el plato, representando la clara. Posteriormente, para representar la yema de los huevos, se utilizará medio melocotón en almíbar que se colocará boca abajo encima del yogur. Por otro lado, se pelará la manzana con ayuda de un pelador de fruta y se troceará en forma de bastones, que harán las veces de patatas fritas. Estos se pondrán al lado del huevo y, por encima, cada alumno/a tendrá la opción de añadir un chorrillo de sirope de frambuesa para representar el ketchup.</p>
--	---

Semana 2: Asamblea	
<p>Martes 21/03</p> <p>“La visita del rey Pipo”</p>	<p>Nada más comenzar la clase, el docente enseñará a los niños/as el libro del explorador que tuvieron que completar durante la exhibición de las aves rapaces para repasar algunos conceptos relativos a la semana anterior.</p> <p>Tras ello, un personaje (cocinero, conserje...), ataviado con una capa y unos guantes, llamará a la puerta de clase. ¡Se presentará como el “cartero real” y dejará a los niños/as un sobre con la letra “P” sellada en cera! El profesor/a les preguntará quién habrá enviado este sobre y, tras escuchar sus respuestas, pedirá al jefe del día que lo abra. Cuando lo haga, los alumnos/as verán una carta (Recurso 13) que el profesor/a leerá para que los niños/as descubran que se trata del rey Pipo. Él vive en el reino perdido y quiere que los niños/as vayan a visitarlo, pero... ¡no sabe cómo pueden llegar hasta allí! De este modo, el rey Pipo les planteará un nuevo desafío: encontrar el medio de transporte más adecuado para viajar hasta aquel lugar. Para ello, les dejará una adivinanza</p>

	<p>(Recurso 28) que, entre todos, tendrán que resolver. ¡Será el avión, un elemento con características físicas similares a las aves!</p>
<p>Miércoles 22/03 “¡Qué piloto tan simpático!”</p>	<p>Nada más llegar a clase, el docente contará a los niños/as que uno de sus mejores amigos es piloto de aviones y le ha dejado un libro muy divertido llamado A ver, a ver: un avión para que puedan seguir aprendiendo sobre su funcionamiento: desde la preparación del avión para el despegue hasta el aterrizaje. Tras esta breve introducción, el docente abrirá el libro y lo leerá en voz alta para que los niños/as puedan ir construyendo nuevos conocimientos sobre el proceso de aviación.</p>
<p>Jueves 23/03 “¡Recibimos pasaportes!”</p>	<p>Este día, los niños/as encontrarán un sobre con su nombre y el sello de un avión encima de sus mesas. El docente les pedirá que lo cojan y, cuando todos estén sentados en la alfombra, dejará que lo abran. ¡Encontrarán un pasaporte (Recurso 14)! Acto seguido, el profesor/a les preguntará: “¿alguien sabe qué es este documento?, ¿cómo se llama?, ¿para qué sirve?”</p> <p>Tras un pequeño diálogo, el docente les explicará la funcionalidad del pasaporte y, después, lo abrirá, observando que este se compone de varias páginas. La primera, servirá para que los niños/as completen algunos datos personales, tales como su nombre, nacionalidad, sexo y firma (también podrán añadir una foto de carnet), y las siguientes servirán para obtener un sello de los diferentes parajes que vayan visitando a partir de este momento.</p>
<p>Viernes 24/03 “¡Pitu y Milu han enfermado!”</p>	<p>Al llegar a clase, los alumnos/as verán que Pitu y Milu han desaparecido. Sin embargo, en el lugar donde estaba su jaula, encontrarán una breve nota en la que ellos mismos les contarán el motivo de su fuga. De este modo, los estudiantes descubrirán que los canarios han cogido un virus muy contagioso, llamado “envidialitis”. Como durante estos días, los alumnos/as se han centrado en investigar sobre los aviones y no les han hecho tanto caso, Pitu y Milu se han puesto malos de “envidia”.</p>

	<p>Tras esta breve introducción, el docente preguntará a los niños/as: ¿alguna vez habéis escuchado la palabra “envidia” ?, ¿sabéis lo que es?, ¿cómo surge?</p> <p>Después de un pequeño debate, el profesor/a les contará qué es la envidia y, finalmente, les propondrá el siguiente reto: debilitar la “envidialitis” de Pitu y Milu para que puedan volver a clase. Por eso, todas las actividades que el alumnado tenga que resolver en las diferentes sesiones de hoy, irán encaminadas a debilitar este terrible virus.</p>
--	--

Semana 2: Lectoescritura	
<p>Miércoles 15/03 “Jugando con las palabras: puzles y palmadas”</p>	<p>Esta actividad se realizará en grupos de cuatro o cinco alumnos/as y, a cada uno, se les entregarán dos “misteriosas” cajas. La primera contendrá varios rompecabezas hechos con palos linguales que los alumnos/as tendrán que armar para descubrir una serie de palabras e imágenes que ha escondido un piloto en su interior. Cada palo se corresponderá con la parte de una imagen y tendrá escrita una letra mayúscula en su parte inferior (Recurso 15). La segunda caja contendrá letras minúsculas plastificadas que los alumnos/as tendrán que corresponder con las letras mayúsculas que forman los rompecabezas anteriores.</p> <p>Una vez completados ambos retos, el profesor/a pedirá a los niños/as que se fijen en los colores que tienen los puzles por detrás (podrán ser rojos, verdes o azules, en función de cuál sea su número de sílabas). Tras escuchar sus respuestas, el docente creará en la pizarra tres columnas: a una la llamará “rojo”, a otra “verde” y a otra “azul”. Los equipos tendrán que ir diciéndole, por turnos, qué palabra se corresponde con cada color para que él pueda escribirlas en la columna correspondiente. Cuando todas estén escritas, mostrará a los niños/as un código que le ha enviado su amigo, el piloto. En él, se asocia cada color a un número determinado de palmadas, a saber:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Azul: dos palmadas (representando las palabras bisílabas).

	<ul style="list-style-type: none"> - Verde: tres palmadas (representando las palabras trisílabas). - Rojo: cuatro palmadas (representando las palabras polisílabas). <p>¿Qué querrá decirles? Después de un pequeño debate, el profesor/a les comentará lo que el piloto quiere que hagan: pronunciar las palabras escritas en la pizarra dando dos, tres o cuatro palmadas, dependiendo de la columna en la que cada una esté escrita.</p>
<p>Viernes 25/03</p> <p>“¡Recitamos el poema: “La curalotodo”!</p>	<p>En esta sesión, los alumnos/as tendrán que recitar un poema llamado “La curalotodo” (Recurso 29) que les ha enviado la veterinaria de Pitu y Milu. Sin embargo, tendrán que hacerlo de una forma divertida porque la “envidialitis” solo puede debilitarse cuando los niños/as consiguen recitarlo haciendo reír a las personas o los animales que lo padecen. Por este motivo, el profesor/a recitará una vez el poema y, a continuación, agrupará a los estudiantes en cuatro equipos. Después, entregará a cada grupo una copia del poema en forma de pictogramas para facilitar su lectura, y dirá a los niños/as lo que deben hacer. Por ejemplo, el equipo uno tendrá que recitar el poema muerto de risa; el segundo, tapándose la nariz para entonar como un payaso; el tercero, estirándose los mofletes hacia fuera y, el cuarto, con un dedo en la boca, como si fueran bebés.</p>

Semana 2: Razonamiento lógico-matemático	
<p>Martes 21/03</p> <p>“Tangram: el pájaro que se convierte en avión”</p>	<p>Para realizar esta actividad, los alumnos/as tendrán que sentarse en sus mesas de trabajo, que estarán dispuestas en pequeños grupos. El profesor/a colocará en el centro de cada grupo de mesas, una caja de arena en la que estarán escondidas las siete piezas que conforman el tangram.</p> <p>Además, en cada grupo de mesas, habrá una ficha con el dibujo de las distintas piezas que configuran el tangram. De este modo, cada niño/a podrá identificar y extraer sus siete piezas</p>

	<p>correspondientes¹⁰. y, a continuación, participar en un juego muy sencillo, que consistirá en clasificar las piezas en función de distintos criterios: número de lados (tres o cuatro), tipo de figura (triángulo, cuadrado o romboide) y tamaño (grande o pequeño). Después, el docente entregará a los alumnos/as una ficha plastificada en la que aparecerá representada, con las figuras geométricas del tangram, el dibujo de un ave. Los alumnos/as tendrán que colocar sobre la ficha las piezas necesarias para formar el ave. Cuando hayan terminado, el profesor/a les pedirá que den la vuelta a la ficha. Esta vez, aparecerá representado el dibujo de un avión, así que los alumnos/as tendrán que seguir el mismo procedimiento que antes para generar esta nueva figura. De este modo, los niños/as descubrirán que las fichas que antes formaban un ave, ahora les han permitido construir un avión. Así, a través de esta sencilla situación, el maestro/a podrá trabajar algunas similitudes entre ambos elementos (pico/morro, cuerpo, alas y cola).</p>
<p>Jueves 23/03 “Construimos el avión para ir al reino perdido”</p>	<p>Nada más empezar la clase, el docente preguntará a los niños/as si desean acompañar a Samy y a Fredo en su aventura por el reino perdido. Después, el maestro/a les propondrá construir un avión en gran grupo para poder volar hasta allí. Para ello, los niños/as dispondrán de un kit de construcción formado por varillas de conexión y esferas multiúnicas. El docente colocará en la pizarra una fotografía del producto final (Recurso 16) con el objetivo de guiar a los niños/as en la construcción del avión. Una vez creado, el maestro/a pedirá a los niños/as que formulen hipótesis acerca de cuánto mide el avión (largo, ancho y perímetro) y, a continuación, les preguntará si se les ocurre alguna forma de comprobarlo. Tras un pequeño debate, se</p>

¹⁰ Las piezas estarán hechas con cartulinas de distintos colores y habrán sido plastificadas. Además, para que cada alumno/a pueda construir su propio tangram, cada caja de arena dispondrá de un número determinado de piezas (tendrá que haber 7 para cada niño).

	<p>procederá a realizar mediciones de diferentes maneras a través de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Instrumentos de medida no convencionales:</u> <ul style="list-style-type: none"> o Utilizando el propio cuerpo: pasos, manos y pies. o Utilizando instrumentos: cordones y picas. - <u>Instrumentos de medida convencionales:</u> cinta métrica. <p>Posteriormente, los niños/as recogerán los datos en una hoja de registro (Recurso 17) y se realizarán comparaciones entre los distintos elementos.</p>
<p>Viernes 24/03</p> <p>“¡Smoothie para el bienestar de Pitu y Milu!”</p>	<p>Nada más llegar a clase, los alumnos/as verán una cesta con un montón de alimentos en el centro. El docente les contará que se los ha dado la veterinaria porque, antes de poner la vacuna a las mascotas de clase, necesita que ellos hagan una última tarea para que todo vaya bien. Se trata de seguir los pasos de la receta “anti-envidia” (Recurso 18) para eliminar, definitivamente, el virus que sufren Pitu y Milu. Sin embargo, ¡los alumnos/as deberán tener mucho cuidado porque la cesta contiene más alimentos de los necesarios!</p> <p>Tras esta breve introducción, el profesor/a leerá la receta en voz alta. Después, irá sacando los alimentos de la cesta y los alumnos/as tendrán que ayudarlo a descartar aquellos que no se necesitan. Así, podrán ir clasificando los alimentos en dos grandes grupos: los “necesarios” tendrán que meterlos dentro de un aro y los “no necesarios” dejarlos fuera de él.</p> <p>Cuando lo hayan hecho, el profesor/a volverá a leer la receta, deteniéndose en cada paso para que varios voluntarios le ayuden a identificar y verter en un bol la cantidad exacta de cada ingrediente. De esta forma, toda la clase irá preparando un delicioso <i>smoothie</i> que pondrá de muy buen humor a las mascotas de clase.</p> <p><i>Nota: cuando los alumnos/as hayan vertido todos los ingredientes, el profesor/a utilizará la batidora para hacer el</i></p>

	<i>smoothie. Después, pedirá al jefe del día que lo lleve al comedor del colegio para enfriarlo y dárselo a la veterinaria.</i>
--	---

Semana 2: Psicomotricidad	
<p>Miércoles 22/03 “Academia de pilotaje”</p>	<p>El profesor/a explicará a los niños/as que, para manejar un avión adecuadamente, es muy importante ser preciso en los movimientos y, a continuación, les propondrá un conjunto de actividades orientadas a mejorar la coordinación mano-ojo. Concretamente, la sesión se dividirá en tres partes:</p> <p style="text-align: center;">1) <u>Calentamiento</u></p> <p>Los niños/as tendrán que imaginarse llevando el timón de mando de un avión de pasajeros. Deberán agarrarlo con fuerza y, a continuación, comenzar a pilotar libremente por el espacio. Sin embargo, cada vez que se encuentren con un compañero/a que esté volando, deberán saludarle de diferentes formas en función del ritmo que esté marcando el profesor, a saber¹¹:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si el profesor/a indica que vayan andando despacio, deberán saludarse utilizando la mano derecha y diciendo: “hola”. - Si el profesor/a indica que vayan andando rápido, deberán saludarse utilizando la mano izquierda y diciendo: “hasta luego”. - Si el profesor/a indica que vayan trotando, deberán agacharse y decir: “¡tengo prisa!”. - Si el profesor/a indica que realicen desplazamientos laterales, deberán chocar las dos manos y decir: “¡nos vemos luego!” - Si el profesor/a indica que vayan de espaldas, deberán chocar el culo con el de un compañero/a y decir: “¡pum, pum!” <p style="text-align: center;">2) <u>Desarrollo de la actividad</u></p>

¹¹ Este ejercicio de rincón ha sido diseñado a partir de la actividad denominada “LOS SALUDOS”, creada por Muñoz Díaz, J.C., maestro especialista en E.F. La actividad está disponible a través el siguiente enlace: <https://www.efdeportes.com/efd124/juegos-para-la-parte-inicial-de-la-sesion-de-educacion-fisica.htm>

	<p>El profesor/a dividirá a los alumnos/as en equipos de cinco o seis personas. Cada grupo recibirá un avión fabricado con poliespán y tendrá que colocarse detrás de una caja con la figura de un avión, formando una fila. Desde allí, los niños/as deberán efectuar, por turnos, un lanzamiento, tratando de encestar el avión en un aro (los aros representarán las nubes que atraviesan los aviones). Además, los lanzamientos deberán hacerse desde líneas marcadas a distinta distancia de los aros para que los niños deban variar la fuerza en la ejecución del lanzamiento del avión.</p> <p>3) <u>Vuelta a la calma</u></p> <p>El profesor/a felicitará a los niños/as por sus excelentes habilidades de pilotaje. No obstante, les recordará que, para poder manejar un avión, ¡los pilotos no pueden dejar de prestar atención a todo lo que les rodea! Por eso, pedirá a los niños/as que se sienten enfrentados por parejas y, a continuación, colocará entre ellos una indiaka. Después, el docente empezará a inventarse una historia. Los niños/as tendrán que estar muy concentrados ya que, cada vez que nombre la palabra “indiaka”, deberán estirar sus brazos para coger el elemento antes que su compañero.</p>
<p>Jueves 23/04 “¡Un viaje movidito!”</p>	<p>En esta actividad, el profesor/a propondrá a los alumnos/as realizar un vuelo de prueba antes de viajar al reino perdido, y asignará a cada niño/a un rol específico: pasajeros/as, pilotos o azafatos/as. Los alumnos/as deberán acudir a la puerta de embarque para que el maestro/a les entregue un elemento característico del rol que les ha tocado representar, a saber:</p> <ul style="list-style-type: none"> - A los pasajeros, les entregará una tarjeta de embarque. - A los pilotos, un sombrero de capitán. - A los azafatos, un chaleco reflectante. <p>Después, los niños/as tendrán que sentarse en los asientos del avión y el maestro/a se colocará de pie frente a ellos. Desde allí, comenzará a narrar un cuento motor, que abarcará desde el</p>

	<p>despegue del avión hasta el aterrizaje. A lo largo del mismo, el profesor/a realizará algunos gestos que deberán ser imitados por los niños, véase: cuerpo hacia adelante, hacia atrás, hacia la derecha, cuerpo hacia la izquierda, agacharse, dar palmas, zapatear contra el suelo o realizar algún movimiento concreto en función del rol asignado (por ejemplo, se pedirá que los pasajeros se abrochen el cinturón y dejen sus pertenencias debajo de su asiento, que los pilotos realicen giros con las manos antes de iniciar el despegue y que los azafatos se paseen entre los pasajeros para comprobar que tienen el cinturón puesto). Adicionalmente, durante el transcurso de la actividad, el profesor/a irá aumentando la dificultad y velocidad de los movimientos.</p>
--	---

Semana 2: Lenguaje musical	
<p>Miércoles 22/03</p> <p>“Instrumentos de la tribu Titi-Taka”</p>	<p>Nada más comenzar la clase, alguien llamará a la puerta y dirá al docente que debe abrir su correo electrónico. Cuando lo haga, ¡encontrará un mensaje de Tupué, amigo de Fredo y miembro de la tribu Titi-Taka! (apareció en la unidad 6). Al parecer, se ha enterado de que los niños/as van a viajar hasta el reino perdido y quiere que lleven a su tribu algunos instrumentos musicales típicos para que, cuando estén allí, puedan enseñarles la música que crean. Además, para que puedan practicar con esos instrumentos, Tupué les pedirá que miren y se coloquen encima de las fichas musicales que ha dejado repartidas por el suelo formando un circuito cerrado (Recurso 19). Habrá una ficha por cada alumno, y estas podrán ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Azules</u>: contendrán dos figuras negras. - <u>Amarillas</u>: contendrán cuatro corcheas. - <u>Verdes</u>: contendrán una figura negra y dos corcheas. <p>Asimismo, debajo de cada figura negra estará escrita la palabra “TA”, y debajo de dos corcheas aparecerá escrita la palabra “TI-TI”. De este modo, los niños/as aprenderán que las corcheas</p>

	<p>equivalen a la mitad del tiempo de las negras. Después, el profesor practicará los ritmos que se corresponden con cada uno de los colores de las fichas musicales y, posteriormente, entregará a cada niño/a un instrumento musical típico de la tribu (claves de percusión, maracas, tambores o cascabeles). El maestro/a irá señalando a los niños/as individualmente para que empiecen a tocar su instrumento, siguiendo el ritmo que marque la ficha sobre la que se encuentran. Los alumnos/as no deberán dejar de tocar cuando el profesor/a señale al siguiente compañero, sino que tendrán que seguir el ritmo hasta que todos se hayan incorporado a la melodía. No obstante, en cualquier momento, el docente podrá introducir variaciones, a saber:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuando el profesor diga la palabra “avión”, los niños/as deberán pasar los instrumentos al compañero de su derecha y seguir realizando el ritmo que marca su ficha musical. - Cuando el profesor diga la palabra “ave”, los niños/as deberán mantener el instrumento y pasarse a la ficha de su derecha. En este caso, cambiará el ritmo a reproducir.
--	---

Semana 2: Rincones	
Rincón lógico-matemático	
<p>Miércoles 22/03 “Aviones hechos con policubos”</p>	<p>En este rincón, los niños/as deberán construir, por parejas, un avión con policubos, siguiendo el patrón que les facilitará el docente (Recurso 20). Para ello, cada pareja dispondrá de una plantilla con una pequeña leyenda en la que se mostrará a los niños/as los colores y la cantidad exacta de policubos (de cada color) que tendrán que utilizar.</p>
Rincón de las letras	
<p>Miércoles 22/03 “El rastro de un avión”</p>	<p>El profesor/a entregará a los niños/as tres tablillas que tendrán representado el rastro de un avión en alto relieve (Recurso 21). Los niños/as deberán utilizar el dedo para seguir dicho rastro, primero, con los ojos abiertos y, posteriormente, con los ojos</p>

	cerrados. Finalmente, deberán emplear rotuladores para seguir el circuito.
Rincón artístico	
<p>Miércoles 22/03</p> <p>“Aviones con pinzas de la ropa”</p>	<p>En este rincón, cada alumno/a tendrá que diseñar su propio avión con pinzas de la ropa. Para su creación, el docente les proporcionará los pasos a seguir en forma de dibujo y, a continuación, les entregará los materiales necesarios, a saber:</p> <p>✚ <u>Materiales específicos para cada niño:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cinco palos depresores de colores (dos grandes y tres pequeños). - Una pinza de madera para la ropa. - Un pincel. - Un botón. <p>✚ <u>Materiales para compartir en el grupo:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Témperas de varios colores. - Cola blanca. - Un <i>edding</i> plateado.
Rincón de juego simbólico	
<p>Miércoles 22/03</p> <p>“Jugando a ser pilotos/as y azafatos/as”</p>	<p>El profesor/a recreará una cabina de vuelo utilizando dos pupitres, un flexo y una sábana. Además, dejará a disposición de los niños/as una caja con diferentes accesorios para que puedan convertirse en pilotos y azafatos. Por ejemplo, habrá gorras, gafas, insignias, americanas, corbatas, pañuelos y jerséis de color azul marino para que puedan imitar estas profesiones.</p>
Rincón de la naturaleza	
<p>Miércoles 22/03</p> <p>“Experimentando el espacio aéreo”</p>	<p>En este rincón, los alumnos/as deberán trabajar grupalmente para crear su propio espacio aéreo en una bandeja grande tuff <i>tray</i>. Podrán utilizar gelatina de color azul para representar el cielo,</p>

	espuma de afeitar para representar las nubes y aviones de juguete para colocarlos en el cielo. ¹²
--	--

Semana 2: Lengua extranjera	
-----------------------------	--

Martes 21/03 “Learning about the airport stays”	<p>Esta sesión será la última de este día ya que, durante el resto de la mañana, se hará una visita guiada al aeropuerto de Madrid-Barajas, con el propósito de que los niños/as conozcan algunas de sus instalaciones (mostradores de facturación, control de pasaportes, terminal y avión expositor). Así, para aprovechar esta temática y adquirir vocabulario sobre el aeropuerto en lengua inglesa, el auxiliar de conversación traerá consigo un cuaderno de pegatinas llamado “<i>First sticker book airport</i>” (AA Publishing, 2019) en el que aparecerán dibujadas las diferentes estancias que los niños/as recorrerán durante la excursión (por ejemplo: <i>check-in desk, security control, passport, terminal, plane, etc.</i>). Primero, les mostrará algunas de sus páginas e irá diciendo el nombre de esas estancias en voz alta, esperando que los alumnos/as los repitan a continuación. Después, les propondrá un juego de discriminación auditiva. El profesor/a repartirá una tarjeta con el dibujo de una estancia a cada estudiante y, acto seguido, irá diciendo el nombre de dichos lugares en inglés. Los alumnos/a tendrán que estar sentados en el suelo y solo podrán levantarse cuando escuchen la palabra que se corresponde con su imagen.</p> <p>Posteriormente, el auxiliar pedirá la ayuda de algunos voluntarios para que seleccionen, de entre las 200 pegatinas que contiene el cuaderno, las que se corresponden con el vocabulario aprendido. ¡Tendrán que pegarlas en la página correspondiente!</p>
Jueves 23/03	En esta sesión, el profesor/a entrará a clase arrastrando una maleta, esperando que los niños/as le pregunten qué está

¹² Para diseñar este rincón, se ha tomado como fuente de inspiración la siguiente publicación de la cuenta educativa Inspire Me Play, disponible a través del siguiente enlace: https://www.instagram.com/reel/ChxoOtzA_QI/?igshid=MDJmNzVkMjY=

<p>“Lugagge for the lost kingdom”</p>	<p>haciendo. Después, les dirá: ¡se trata de mi equipaje para ir al reino perdido!</p> <p>A continuación, abrirá la maleta y comenzará a sacar las prendas y accesorios de uno en uno, con el propósito de enseñar a los niños/as nuevo vocabulario en inglés, véase: t-shirt, trousers, swimsuit, sunglasses, sweater, hoodie, skirt, sneakers, etc. Una vez presentadas todas las prendas, el docente dividirá a los niños/as en grupos de cinco y entregará a cada equipo los siguientes materiales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Algunos recortes plastificados con imágenes de diferentes prendas y accesorios que incluyen un pequeño imán en su parte posterior. 2) Una pizarra magnética con el dibujo de una maleta. <p>Posteriormente, el profesor/a irá realizando pequeños dictados para que los niños/as, por turnos, identifiquen las imágenes y las coloquen dentro de la maleta. Finalmente, el maestro pedirá a cada equipo que haga su propia maleta, incluyendo diez prendas y/o accesorios. Cuando la tengan preparada, deberán salir a la pizarra para exponer, en inglés, las prendas y los accesorios que han metido en su maleta.</p>
--	--

<p>Semana 2: Juegos de observación y experimentación</p>	
<p>Viernes 24/03</p> <p>“Experimentando el concepto de densidad”</p>	<p>Al comenzar la clase, los alumnos/as verán que, en el lugar donde estaba la jaula de Pitu y Milu, la veterinaria ha dejado dos vasos llenos de piedras y de agua, junto a una nota (Recurso 22) que les plantea el siguiente desafío: averiguar qué vaso es el más pesado y cuál es el más ligero para, posteriormente, poder establecer las siguientes correspondencias: pesado-vidia / ligero-alegría.</p> <p>Para ello, los niños/as tendrán que preguntarse qué vaso pesa más y, a continuación, comprobar sus hipótesis experimentando con ayuda de una balanza. Así, los alumnos/as descubrirán que el vaso con piedras pesa más y se corresponde con la envidia, y el vaso con agua pesa menos y se corresponde con la alegría.</p>

	<p>Posteriormente, alguien llamará a la puerta y les entregará dos frascos, que estarán etiquetados con las palabras “envidia” y “alegría”, respectivamente. El primero contendrá aceite y el segundo, miel. El docente preguntará a los niños/as: ¿qué frasco creéis que pesa más? Tras escuchar sus respuestas, pedirá a un alumno/a que vierta el contenido de ambos tarros en un bote de cristal y, cuando observen lo que ocurre, volverá a preguntarles: ¿qué pesa más: la miel (alegría) o el aceite (envidia)?</p> <p>Mediante este sencillo experimento, los alumnos/as conseguirán que pese más la alegría que la envidia en sus mascotas de clase: Pitu y Milu.</p>
--	--

Semana 2: Actividades plásticas	
<p>Jueves 23/03</p> <p>“¡Un búho fluorescente!”</p>	<p>El vuelo de la actividad “¡Un viaje movidito!” habrá sido tan largo que se habrá hecho de noche. Con las luces apagadas y las persianas bajadas, los niños/as se sorprenderán al ver un búho con los ojos fluorescentes colgado del techo. “¿Cómo habrá llegado hasta allí?, ¿quién lo habrá mandado?” – les preguntará el profesor/a. Los niños/as formularán sus hipótesis y, a continuación, el docente bajará al búho para presentar algunas de sus características y contarles cómo ha llegado hasta allí. ¡Se trata de un regalo de Samy! Ella no quiere que los niños/as pasen miedo por la noche y ha pensado que sería muy buena idea que creasen búhos fluorescentes para que, en caso de despertarse, vieran que los búhos están cuidándoles. Así, para realizar esta actividad, los niños/as tendrán que sentarse en sus mesas de trabajo. Después, el docente irá pasándose por los diferentes equipos, explicándoles cómo deben crear los búhos y dejando a su disposición los siguientes materiales (por alumno):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Dos platos de cartón para crear el cuerpo y las alas del búho, respectivamente. Se necesitarán encuadernadores para unirlos después.

	<ol style="list-style-type: none"> 2) Un vaso de plástico, una cartulina de color blanco, un edding negro y pintura fluorescente autoluminosa para diseñar y pintar los ojos del búho. 3) Un gomet con forma triangular para hacer la nariz. 4) Tijeras y pegamento de barra para recortar y pegar los ojos al cuerpo del búho, respectivamente. 5) Pintura de dedos y un pincel, para decorar el cuerpo del búho. <p>Una vez construido el búho, tendrá que dejarse secando en un lugar donde pueda recibir la luz del sol para que la pintura fluorescente se recargue y pueda brillar en la oscuridad. La figura del búho deberá ser similar a la que se muestra en el Recurso 30.</p>
--	---

Semana 2: Religión católica	
<p>Viernes 24/03</p> <p>“La vacuna anti-vidia”</p>	<p>Nada más comenzar la clase, el profesor/a preguntará a los niños/as si se acuerdan de Tina. Tras un breve diálogo, les dirá que esta ave les ha enviado un nuevo reto. Parece que no le gusta ver a las mascotas de clase tan envidiosas, y quiere que los alumnos/as le ayuden a crear la vacuna anti-vidia. Para ello, los estudiantes deberán elegir un diseño con el que representar la “envidialitis” que han cogido Pitu y Milu (se les proporcionarán varias opciones y se hará una votación para escoger el que prefiera la inmensa mayoría). Una vez seleccionado, tendrán que pegar el virus en el centro de una cartulina y, acto seguido, pensar en compromisos individuales que podrían llevar a cabo para que las mascotas volvieran a sentirse a gusto en clase (darles los “buenos días”, recitarles un poema de forma divertida para hacerles reír, decirles “hasta mañana” antes de irse a casa, hablarles en voz baja para no asustarlos...).</p> <p>Los alumnos/as tendrán que levantar la mano y decir su idea en voz alta para que el profesor/a pueda anotar todos los</p>

	<p>compromisos en un Word e imprimirlos a continuación. Cuando estén impresos, los niños/as deberán recortarlos y pegarlos alrededor del virus para ir debilitándolo. Además, para garantizar que los alumnos/as respetan los pactos, el profesor/a creará una tabla en forma de “checklist”. En la columna de la izquierda, anotará los compromisos que los estudiantes se han comprometido a realizar y, en la parte superior, escribirá el día de la semana. De esta forma, los niños/as deberán pegar un <i>gomet</i> verde o rojo en función de si han llevado a cabo (o no) alguno de los compromisos acordados durante ese día.</p>
--	--

14.1.7. Actividades complementarias

Actividades complementarias	
<p>Jueves 16/03 “Exhibición de cetrería”</p>	<p>Esta actividad, consistente en la participación en un espectáculo de cetrería, se llevará a cabo en la localidad madrileña de Sevilla la Nueva y estará organizada por expertos cetreros y ornitólogos de la empresa Control de Aves Madrid. Se trata de una actividad específicamente diseñada para grupos escolares, que tiene por objetivo acercar las aves rapaces a los niños/as, con el fin de que puedan observarlas de cerca, admirar su vuelo y tocar sus plumas. Además, la exhibición se complementa con una breve charla sobre la importancia de las aves rapaces en nuestro entorno y la necesidad de cuidarlas.</p> <p>Adicionalmente, tal y como se explica en la actividad “¡Sorpresa! Nos vamos de excursión”, se entregará a los niños un libro del explorador para que puedan identificar algunas de estas aves, entre las que se encuentran el águila real, el buitre torgo o el cernícalo vulgar.</p>
<p>Martes 21/03 “Visita al</p>	<p>El desarrollo de la actividad “Learning about the airport stays” incluye una visita guiada al Aeropuerto Adolfo-Suárez Madrid-Barajas. Tiene una duración aproximada de 2 horas, es totalmente gratuita y está organizada por AENA en colaboración con expertos en pedagogía. Durante la actividad, el alumnado</p>

aeropuerto de Madrid ¹³	visitará algunas instalaciones aeroportuarias, darán un paseo por la Terminal 2 y explorarán el interior de un avión expositor.
---	---

14.1.8. Evaluación

En esta unidad didáctica, se han tomado como referencia las siguientes competencias específicas y criterios de evaluación del Decreto 36/2022:

Área 1. Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
1. Progresar en el control de su cuerpo, adecuando sus acciones a la realidad del entorno.	1.1. Demostrar un dominio creciente de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos durante la práctica de juegos psicomotores. 1.3. Manejar diferentes objetos en tareas grafomotrices y manipulativas, mostrando coordinación en los movimientos de carácter fino.
4. Establecer interacciones sociales, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.	4.1. Participar con iniciativa en las actividades propuestas, mostrando actitudes de afecto, ayuda y empatía con los demás. 4.2. Reproducir conductas a través del juego simbólico y en interacción con sus iguales. 4.4. Desarrollar habilidades para la gestión pacífica de conflictos, aprendiendo a valorar el criterio de otras personas y a no mentir.
Área 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
1. Identificar las características de objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la manipulación sensorial y el	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades, mostrando interés.

¹³ Para la realización de esta actividad, se contará con la presencia del profesor auxiliar de inglés, que acompañará al tutor y ayudará a los alumnos/as a identificar vocabulario específico en lengua inglesa.

<p>desarrollo de destrezas lógico-matemáticas.</p>	<p>1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en situaciones de juego.</p> <p>1.3. Aplicar conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas, jugando con los objetos o el propio cuerpo.</p> <p>1.4. Identificar situaciones en las que es preciso medir, efectuando las medidas con el propio cuerpo u otros instrumentos.</p>
<p>2. Desarrollar procedimientos del método científico para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a distintos retos.</p>	<p>2.1. Planificar secuencias de acciones para resolver retos, manifestando interés y trabajando en equipo.</p> <p>2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de algunos materiales, comprobándolas a través de la actuación sobre ellos.</p>
<p>3. Identificar elementos y fenómenos de la naturaleza, desarrollando hábitos de cuidado y conservación del entorno.</p>	<p>3.1. Mostrar una actitud de cuidado y protección hacia los animales.</p> <p>3.2. Identificar rasgos comunes entre seres vivos e inertes.</p> <p>3.5. Participar en actividades culturales de la Comunidad de Madrid.</p>
<p>Área 3. Comunicación y representación de la realidad</p>	
<p>3. Utilizar diferentes lenguajes para producir mensajes de manera eficaz.</p>	<p>3.3. Utilizar el relato oral para expresar ideas espontáneamente.</p> <p>3.4. Elaborar producciones plásticas con diferentes materiales y técnicas.</p> <p>3.5. Interpretar propuestas musicales, explorando diferentes instrumentos y recursos.</p> <p>3.8. Adquirir vocabulario y expresiones sencillas en lengua extranjera.</p>

4. Participar con curiosidad en actividades relacionadas con textos escritos.	4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos. 4.4. Participar con interés en actividades que estimulan el desarrollo perceptivo-motriz de la escritura.
5. Valorar diferentes lenguas y manifestaciones culturales presentes en su entorno.	5.3. Explorar y apreciar la belleza del lenguaje literario mediante actividades de literatura infantil. 5.4. Acercarse a textos literarios en lengua extranjera tales como cuentos.

Además, conviene señalar algunas técnicas de evaluación mencionadas en el apartado 10.1 del presente trabajo, ya que estas se utilizarán para evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje en esta unidad concreta. En este sentido, la **observación directa** del alumno/a por parte del profesor/a será el procedimiento más empleado para analizar los progresos que realiza el alumnado, es decir, el método preponderante será la **heteroevaluación**. No obstante, en determinadas actividades, y siempre de forma complementaria, los alumnos/as podrán recurrir a la **autoevaluación**.

Igualmente, debido a la variedad de actividades y contenidos trabajados en la unidad, el profesor/a contará con una serie de instrumentos que le permitirán llevar a cabo el proceso evaluativo de una manera ágil, flexible, ordenada y adaptada a la práctica educativa concreta.

En este sentido, el docente contará con **listas de control** específicas donde se evaluará el cumplimiento de determinadas dimensiones conductuales o del aprendizaje. También utilizará **escalas de estimación**, que se diferenciarán de las primeras en tanto que estas últimas medirán el grado de cumplimiento de una determinada dimensión de forma mucho más precisa. En los [Anexos 6 y 7](#) se han preparado dos ejemplos de estos instrumentos, adecuándolos para ser utilizados en esta unidad didáctica concreta. En el [Anexo 8](#), también se incluye un ejemplo de ficha de autoevaluación para el alumnado.

Finalmente, el maestro-tutor evaluará su propia práctica educativa mediante una **rúbrica de autoevaluación**. De esta forma, podrá observar si ha abordado con éxito los elementos curriculares y si ha mantenido una adecuada relación con el alumnado y con sus colegas. Se incluye un ejemplo en el [Anexo 9](#).

14.1.9. Atención a la diversidad

En esta unidad didáctica, se ha retomado la idea de que cada niño/a tiene un funcionamiento cerebral propio que determina su manera de acceder, implicarse y expresar los aprendizajes que realiza, con el fin de ofrecer al alumnado un itinerario de aprendizaje donde todos tengan cabida.

Concretamente, en esta unidad, se han atendido los **principios del DUA** de la siguiente manera:

- Principio 1: Proporcionar múltiples formas de representación.

Para la consecución de este principio, no solo se emplearán diversas estrategias metodológicas (juego, trabajo por rincones, ABR, talleres con familias), sino que los estudiantes tendrán la oportunidad de acceder a los contenidos a través de diferentes canales sensoriales. Por ejemplo, en algunas actividades, los niños/as recibirán un texto, una carta o un mensaje de un personaje que el docente leerá en voz alta para que puedan acceder a la información por vía auditiva. Sin embargo, en otras actividades, los alumnos/as deberán emplear el sentido de la vista para observar algunas imágenes y/o vídeos que les envían diferentes personajes. Finalmente, en otros casos, deberán utilizar el sentido del tacto para explorar distintos materiales con la finalidad de descubrir sus cualidades y establecer relaciones de comparación o clasificación entre ellos.

Además, en algunos casos, se intentará que los alumnos/as accedan a la información a través de varios canales simultáneamente. Por ejemplo, para reforzar la comprensión de algunos textos escritos, el profesor/a no solo los leerá en voz alta, sino que los acompañará de imágenes o pictogramas para facilitar su acceso de forma auditiva y visual.

- Principio 2: Proporcionar múltiples formas de expresión.

Para diversificar la forma de expresar los saberes, se diseñarán actividades que permitan a los niños/as comunicar sus aprendizajes de diferente manera. Por ejemplo, en algunos casos, los alumnos/as tendrán que elaborar creaciones plásticas o interpretar propuestas musicales para demostrar sus conocimientos. Sin embargo, en otras actividades, podrán comunicar sus aprendizajes de forma oral, a través de la experimentación y manipulación con objetos o, incluso, a través de gestos y movimientos con el propio cuerpo.

Igualmente, para desarrollar habilidades organizativas durante la realización de las tareas, el profesor/a dará apoyos graduados a los niños/as en algunas actividades. Por ejemplo, para que los alumnos/as cuiden adecuadamente a las mascotas de clase, creará una **lista de auto instrucciones** con los pasos a seguir (Recurso 2). Igualmente, para asegurarse de que los niños/as respetan los compromisos pactados en la actividad “La vacuna anti-envidia”, diseñará una **lista de comprobación** que los niños/as tendrán que completar cada día.

- Principio 3: Proporcionar múltiples formas de implicación

En esta unidad, todas las sesiones se estructurarán en torno a un componente sorpresa que servirá para captar la atención del alumnado. Además, este elemento (carta, mensaje de correo electrónico, visita de un personaje...) ayudará a que los niños/as afronten las diferentes actividades con alegría, curiosidad e iniciativa. Igualmente, para que la motivación de los estudiantes no decaiga, durante el tiempo dedicado al trabajo por rincones, se permitirá que los niños/as elijan el espacio de aprendizaje que más les interese.

Además de estas pautas de actuación, el docente deberá velar por el buen funcionamiento del grupo y, más específicamente, de los dos estudiantes ucranianos que desconocen, gravemente, la lengua castellana. Para ello, tendrá que diseñar **medidas ordinarias de atención a la diversidad** como las que se muestran a continuación:

- Medidas de organización. En esta unidad didáctica, se han diseñado actividades que requieren de **agrupamientos flexibles**. Así, aunque en la asamblea, las actividades se realizarán en gran grupo para que los

estudiantes aprendan a respetar los turnos de palabra y a escuchar las opiniones ajenas, habrá otras actividades (juegos psicomotores, trabajo por rincones) donde los niños/as tendrán que trabajar en grupos más reducidos o, incluso individualmente, para conseguir un objetivo.

- Medidas de acceso. Para facilitar la interacción del alumnado ucraniano con los compañeros/as de clase, el maestro-tutor deberá crear, en colaboración con el SETI, un **cuaderno básico de comunicación con pictogramas** en ucraniano y castellano. Asimismo, para que estos niños/as puedan acceder a los contenidos transmitidos por vía auditiva, el maestro-tutor acompañará esta información con los siguientes apoyos:
 - Para la lectura de textos, utilizará una voz humana pregrabada en lenguaje ucraniano.
 - Cuando los contenidos sean audiovisuales (vídeos o canciones), se traducirán al idioma ucraniano. Si no existe esta opción, el profesor/a solicitará el apoyo de los intérpretes para que realicen una traducción instantánea a dicho idioma.
 - En las actividades de lectoescritura, el profesor/a utilizará un abecedario bilingüe a fin de establecer una correspondencia entre el idioma castellano y ucraniano.

Además, para que estos alumnos/as no queden en situación de desventaja con respecto a sus iguales, se precisará de algunos **recursos personales** durante las dos salidas culturales que se realizarán. En este sentido, el apoyo de los intérpretes, cuya función principal consistirá en traducir la información al lenguaje ucraniano, será fundamental para que estos alumnos/as puedan acceder a los contenidos de aprendizaje.

- Medidas metodológicas. Como ya se comentó en el apartado 14.1.5., estas actuaciones consistirán en el uso de distintas metodologías activas (ABR, trabajo por rincones...) y en la combinación de diferentes tipos de actividades (juegos, talleres, actividades culturales) para adaptarse a la diversidad de intereses y estilos de aprendizaje del grupo-aula.

14.1.10. Recursos elaborados

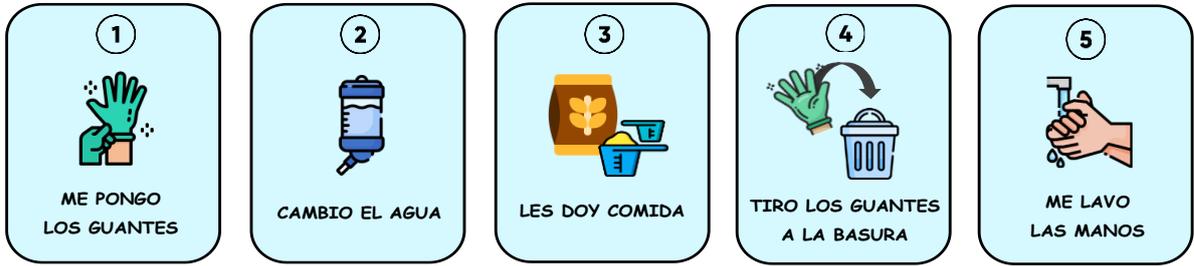
- Recurso 1: Libro del explorador

<https://upcomillas->

[my.sharepoint.com/:b:/g/personal/201806536_alu_comillas_edu/EWKZspgrwW5CuyImhblcYbgB8Eu_RYrD6QkAZf0J7xXPcw?e=S1vF1b](https://upcomillas-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/201806536_alu_comillas_edu/EWKZspgrwW5CuyImhblcYbgB8Eu_RYrD6QkAZf0J7xXPcw?e=S1vF1b)

- **Recurso 2: Autoinstrucciones para el cuidado de Pitu y Milu**

AUTOINSTRUCCIONES PARA EL CUIDADO DE PITU Y MILU 



САМОСТІЙНІ ІНСТРУКЦІЇ ПО ДОГЛЯДУ ЗА ПІТУ ТА МІЛУ 



- **Recurso 3: Imágenes del relato Surcando los cielos**



- **Recurso 4: Mensaje de los cetreros**

Queridos aventureros:

Ayer, se nos olvidó hablaros de cómo vuelan las aves. ¿Sabéis? Muchos niños/as que vienen a visitarnos se piensan que todas las aves vuelan igual, pero nosotros sabemos que esto no es verdad.

Las aves pueden volar de muchas formas distintas. ¿Lo sabíais? Algunos pájaros prefieren lo que se llama "vuelo batido" y a otros les gusta más lo que se conoce como "vuelo planeado".

Mirad, en el vuelo batido, las aves mueven sus alas hacia arriba y hacia abajo. Por eso, en el primer circuito, os hemos dejado líneas ascendentes (hacia arriba) y descendentes (hacia abajo).

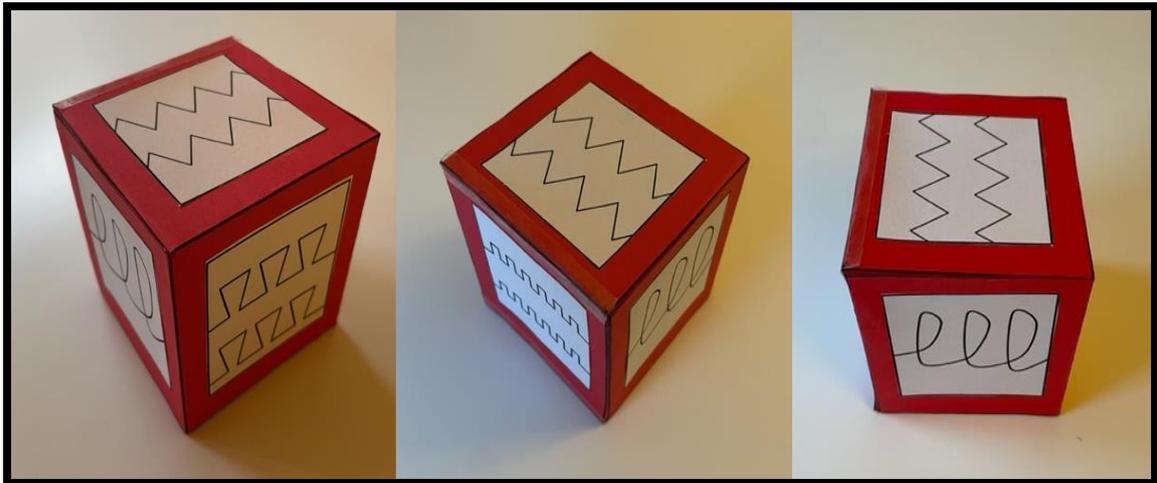


Sin embargo, en el vuelo planeado, las aves no mueven sus alas, sino que se dejan llevar por las corrientes de aire. Por eso, en el segundo circuito, os hemos dibujado un camino con muchas, muchas curvas. ¡Tened cuidado de no marearos, eh! Ah, ¡se nos olvidaba! Nosotros os lanzamos el siguiente reto: ¿qué tal si los seguís arrastrando el culo por el suelo y dando pequeños saltitos?

Firmado: Los cetreros



- **Recurso 5: Dado de grafismo.**



- **Recurso 6: Mensaje de Pitu y Milu**

CONFIAMOS EN VOSOTROS!



Hola chicos/as:

Estos son nuestros alimentos favoritos. ¿Podéis decirnos cuál es el que más pesa?

Nuestra jaula no para de moverse y necesitamos alimentos muy, muy pesados para que vuelva a estar quieta.

Un abrazo muy fuerte.

Pitu y Milu



- Recurso 7: Rap de las aves RAP-ACES

RAP DE LAS AVES RAP-ACES

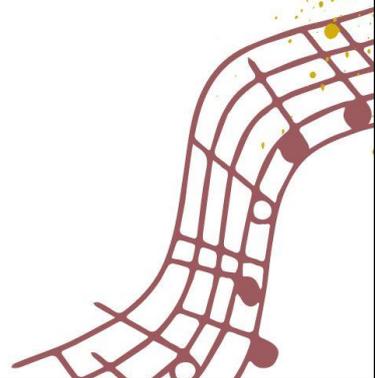
En la naturaleza
hay muchos animales;
unos son salvajes
como las aves rapaces.

Con su largo pico
y sus grandes alas
cogen a su presa
y se la llevan a la mesa.

A las aves rapaces
tenemos que cuidar,
antes de que se extingan
debemos actuar.

Y la cetrería
es una maestría,
pero ten mucho cuidado...
¡con el buitre leonado!

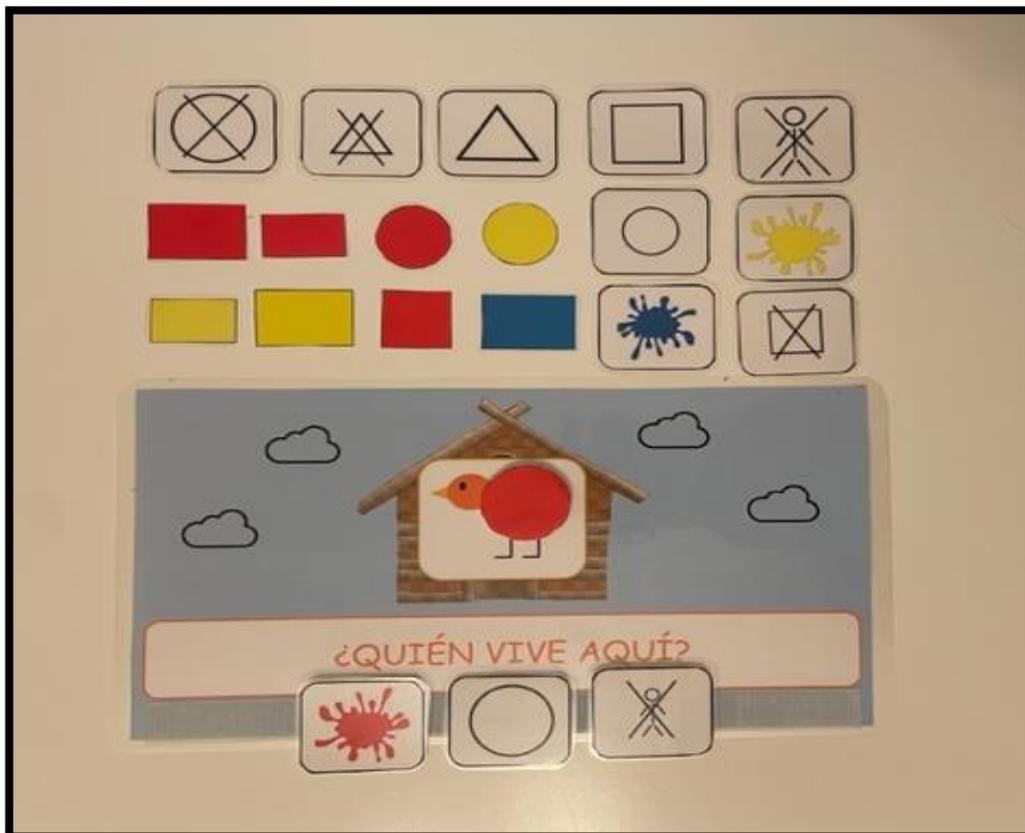
Este es el rap
de las aves rapaces
y si quieres jugar
otra rima has de buscar.



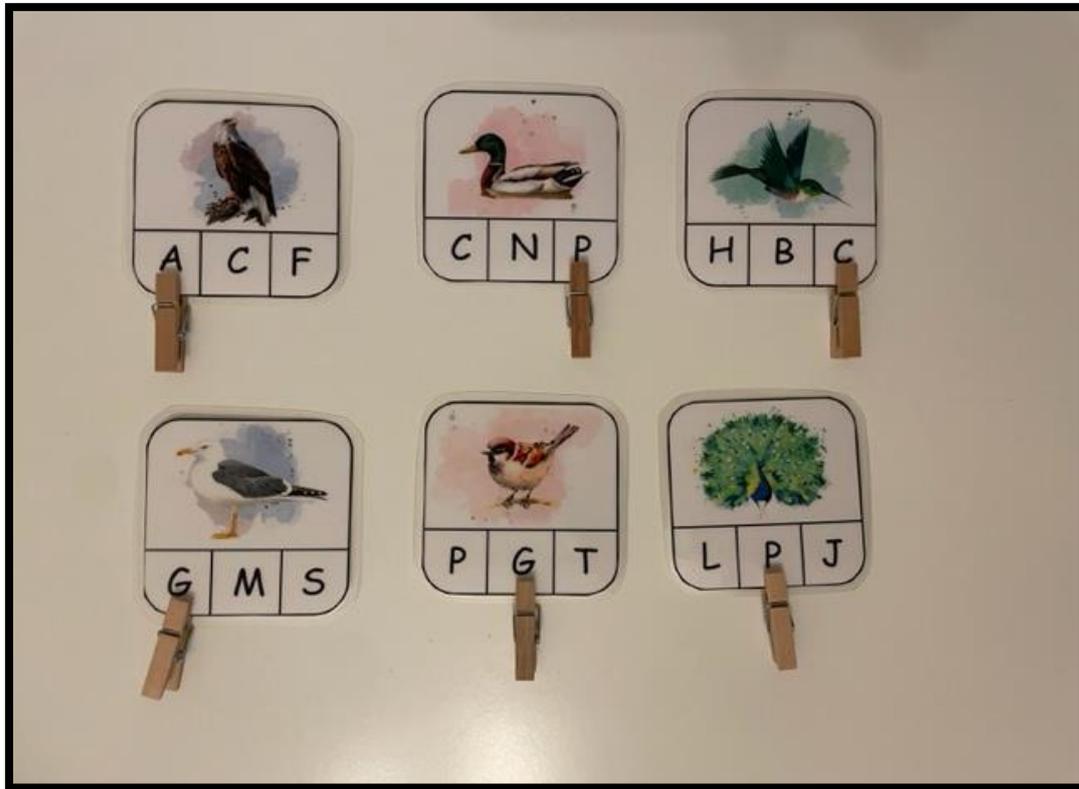
- Recurso 8: ¿Qué gusano es el más largo?



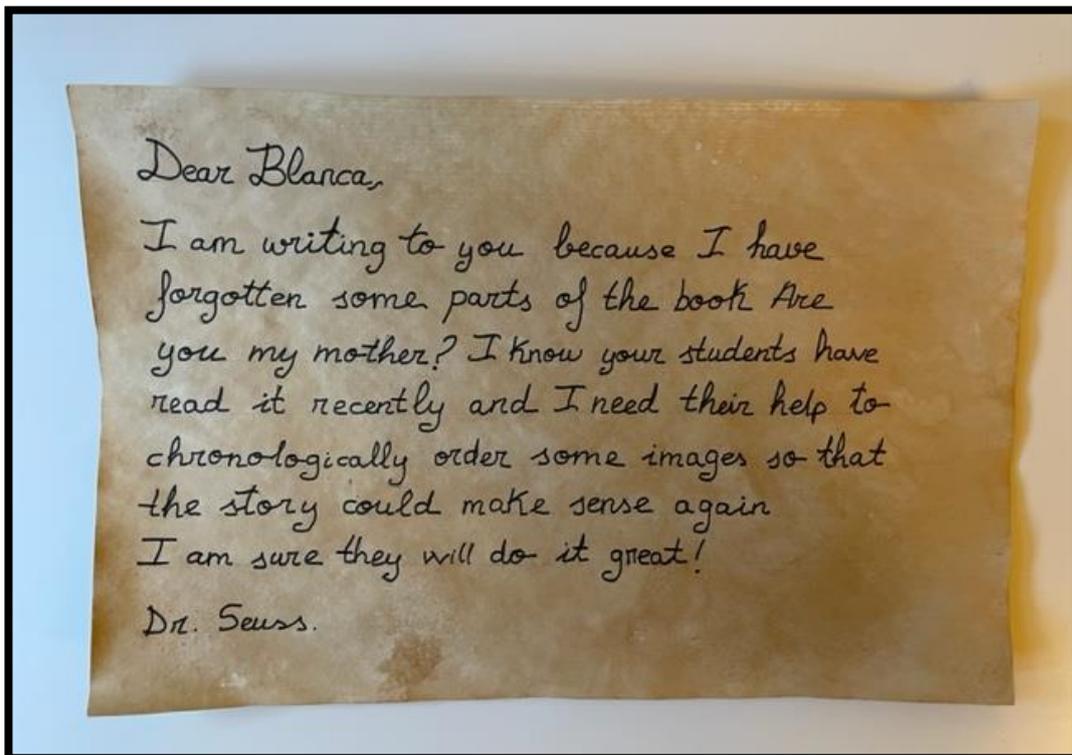
- Recurso 9: ¿Quién vive en esta casa?



- Recurso 10: ¿Por qué letra empieza mi nombre?



- Recurso 11: Carta del Dr. Seuss



- **Recurso 12: Viñetas del cuento *Are you my mother?***

<p>THE EGG JUMPED, AND JUMPED, AND JUMPED!</p> 	<p>DOWN, OUT THE TREE, THE BIRD WENT!</p> 	<p>HE COULD NOT FLY, BUT HE COULD WALK. "I WILL GO AND FIND MY MOTHER" – HE SAID</p> 
<p>THE BABY BIRD CAME OUT!</p> 	<p>"I WILL GO AND LOOK FOR MY MOTHER" – HE SAID</p> 	<p>"ARE YOU MY MOTHER?" – HE ASKED TO THE KITTEN</p> 
<p>THE KITTEN WAS NOT HIS MOTHER</p>  <p>THE HEN WAS NOT HIS MOTHER</p>  <p>THE DOG WAS NOT HIS MOTHER</p> 	<p>DID I HAVE A MOTHER? - THE BABY BIRD ASKED TO HIMSELF</p> 	<p>"YES, YOU ARE A BIRD AND YOU ARE MY MOTHER!" - EXCLAIMED THE BABY BIRD</p> 

- Recurso 13: Carta del rey Pipo



· CORREO DEL REY PIPO ·

QUERIDOS NIÑOS Y NIÑAS:

Soy el rey Pipo y vivo en el reino perdido. Es un lugar precioso que, además de tener muchísimos animales, plantas y árboles preciosos, cuenta con un castillo enorme que... ¡Es mi casa! Allí, la gente es muy divertida y estoy seguro de que a vosotros os encantaría.

Además, ayer llegó vuestro amigo Fredo junto a Samy. Me dijeron que sois unos auténticos exploradores y que habéis estado aprendiendo mucho sobre las aves. ¡A mí me encantan! Me gustaría que vinieseis a conocer el reino perdido, pero no sé si se os ocurre alguna forma de llegar hasta aquí...

Espero veros pronto.

Un abrazo muy fuerte.

EL REY PIPO



- Recurso 14: Pasaporte

**PASAPORTE
PARA
VIAJAR**

FOTO

NOMBRE:

FECHA DE NACIMIENTO:

NACIONALIDAD:

NOS HEMOS DESPLAZADO EN...

HEMOS EXPLORADO...

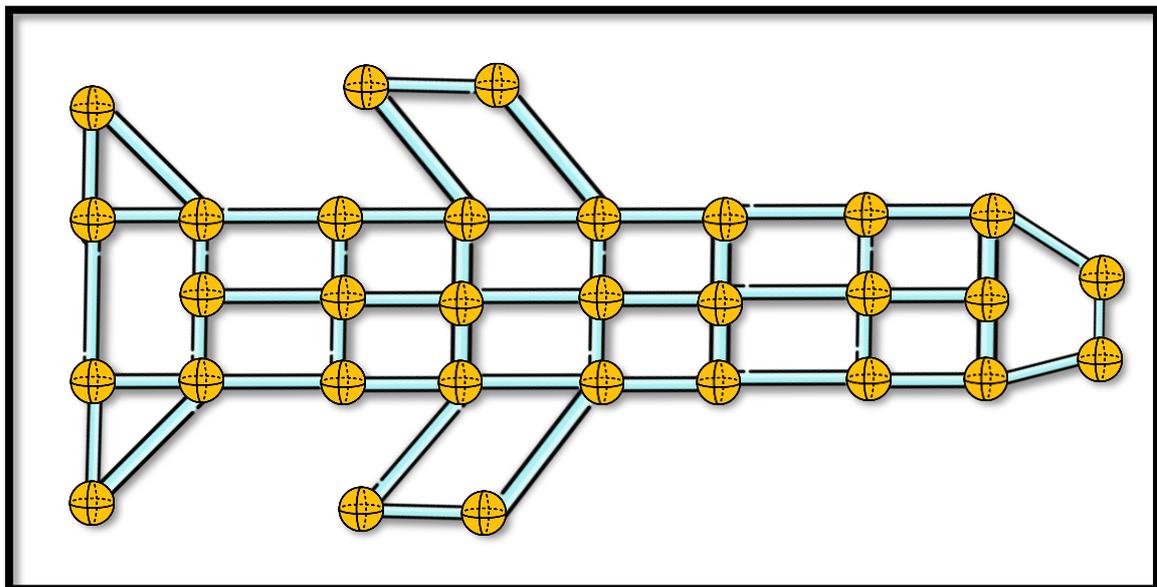
  

- **Recurso 15: Rompecabezas lingüísticos**



- **Recurso 16: Plantilla de la actividad “¡Construimos el avión para ir al reino perdido!”**



- **Recurso 17: Hoja de registro de la actividad “¡Construimos el avión para ir al reino perdido!”**

UNIDAD DE MEDIDA		¿CÚANTO MIDE EL AVIÓN...?		
		ANCHO	LARGO	PERÍMETRO
PASOS				
MANOS				
PIES				
CORDONES				
PICAS				
CINTA MÉTRICA				

- **Recurso 18: Receta “anti-vidia”.**



**PREPARA UN DELICIOSO
SMOOTHIE DE AVENA,
MANZANA Y PLÁTANO**

..... INGREDIENTES:

1 plátano maduro		1 yogur natural	
1 manzana verde		Medio vaso de leche	
3 cucharadas de copos de avena		2 cucharaditas de canela	

..... PREPARACIÓN:

Paso 1 - Cortar el plátano y la manzana
Corta el plátano y la manzana en trozos y colócalos en la batidora. 

Paso 2 - Añadir el resto de ingredientes
Añade la leche, la avena, el yogur y la canela junto al plátano y la manzana. 

Paso 3 - Triturar
Tritura durante unos minutos hasta que no queden grumos. 

Paso 4- Enfriar
Mételo en la nevera durante dos horas para que se enfríe. 

.....

- Recurso 19: Circuito musical

The diagram shows a musical circuit with rhythm cards and instrument icons. The cards are arranged in a path, with icons placed around them. The rhythm cards are as follows:

- Top row: [TA | TI-TI] (green), [TA | TA] (blue), [TI-TI | TI-TI] (yellow)
- Second row: [TA | TI-TI] (green), [TA | TA] (blue), [TI-TI | TI-TI] (yellow), [TA | TI-TI] (green), [TI-TI | TI-TI] (yellow)
- Third row: [TA | TA] (blue)
- Fourth row: [TI-TI | TI-TI] (yellow)
- Fifth row: [TA | TA] (blue), [TA | TI-TI] (green), [TA | TA] (blue), [TI-TI | TI-TI] (yellow), [TA | TI-TI] (green)

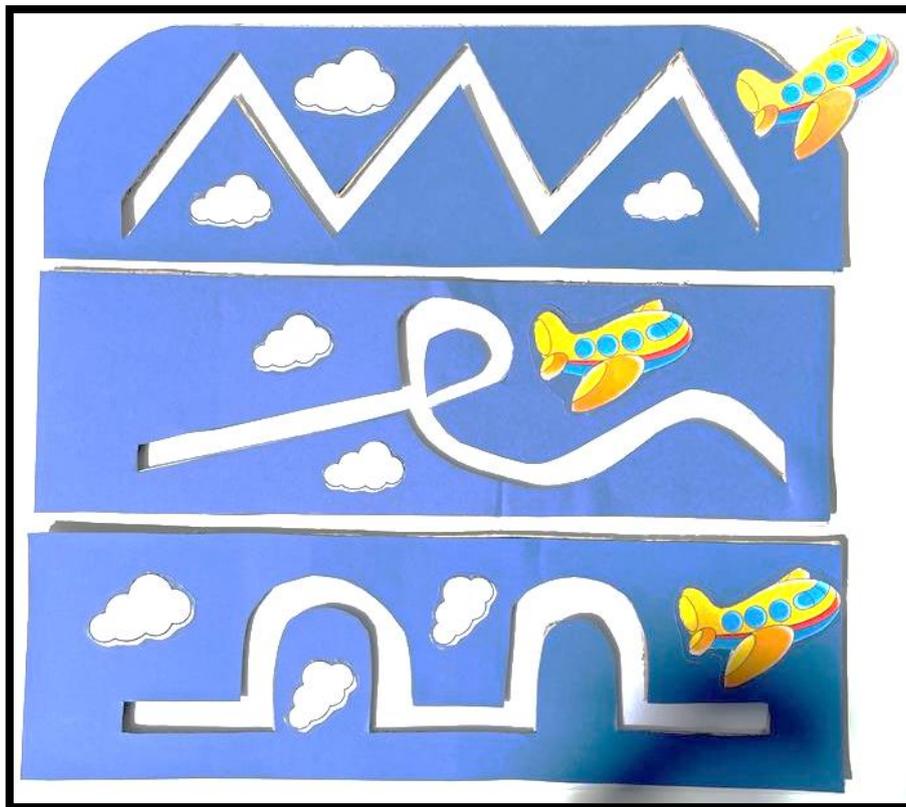
Instrument icons include: maracas, drum, claves, and a tambourine.

- Recurso 20: Patrón de la actividad: “Aviones hechos con policubos”.

The airplane shape is composed of colored cubes. The legend is as follows:

	13		6
	20		1
	12		2

- **Recurso 21: Plantillas de la actividad “El rastro de un avión”**



- **Recurso 22: Nota de la veterinaria de Pitu y Milu**



Hola, chicos:

Soy Marina, la veterinaria de vuestros canarios. Durante esta semana, Pitu y Milu han sentido mucha envidia y poca alegría. Yo os he dejado estos vasos con piedras y agua para que, entre todos, averiguéis cuál es envidia y cuál alegría. Para ello, tenéis que pesarlos... ¡Os doy una pista! El más pesado es la envidia y el más ligero es la alegría. Si conseguís resolverlo, alguien llamará a la puerta de vuestra clase y os entregará nuevos materiales para que sigáis debilitando la “envidialitis” de Pitu y Milu.

¿Estáis preparados?

14.1.11. Otros recursos

Los siguientes recursos no han sido elaborados por mí, pero han servido de inspiración para la creación y desarrollo de algunas actividades.

- **Recurso 23: Tabla de lectoescritura**
- **Recurso 24: Cuadros leguminosos de aves**
- **Recurso 25: Ejemplo de la actividad “Huevos de Pascua”**
- **Recurso 26: Poema *Los pájaros no tienen dientes***
- **Recurso 27: Resultado final de la actividad “Símbolos de paz”**
- **Recurso 28: Adivinanza sobre el avión**
- **Recurso 29: Poema *La curalotodo***
- **Recurso 30: Resultado final de la actividad “¡Un búho fluorescente!”**

Pueden encontrarse disponibles a través del siguiente enlace: https://upcomillas-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/201806536_alu_comillas_edu/EVThtHPyYN1LjkovXzSNAqIB8V8juZvpi8TpmJTQi5wi3A?e=tMgbOQ

14.2. Otros anexos de la programación

Anexo 1: Historias

https://upcomillas-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/201806536_alu_comillas_edu/EYbbuSQgvehllvkznD-B5LsBQK8xG6SL1bGjs4NvxgriKQ?e=ax5qlX

Anexo 2: Objetivos de la etapa

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, aprendiendo 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.

Anexo 3: Plano del aula

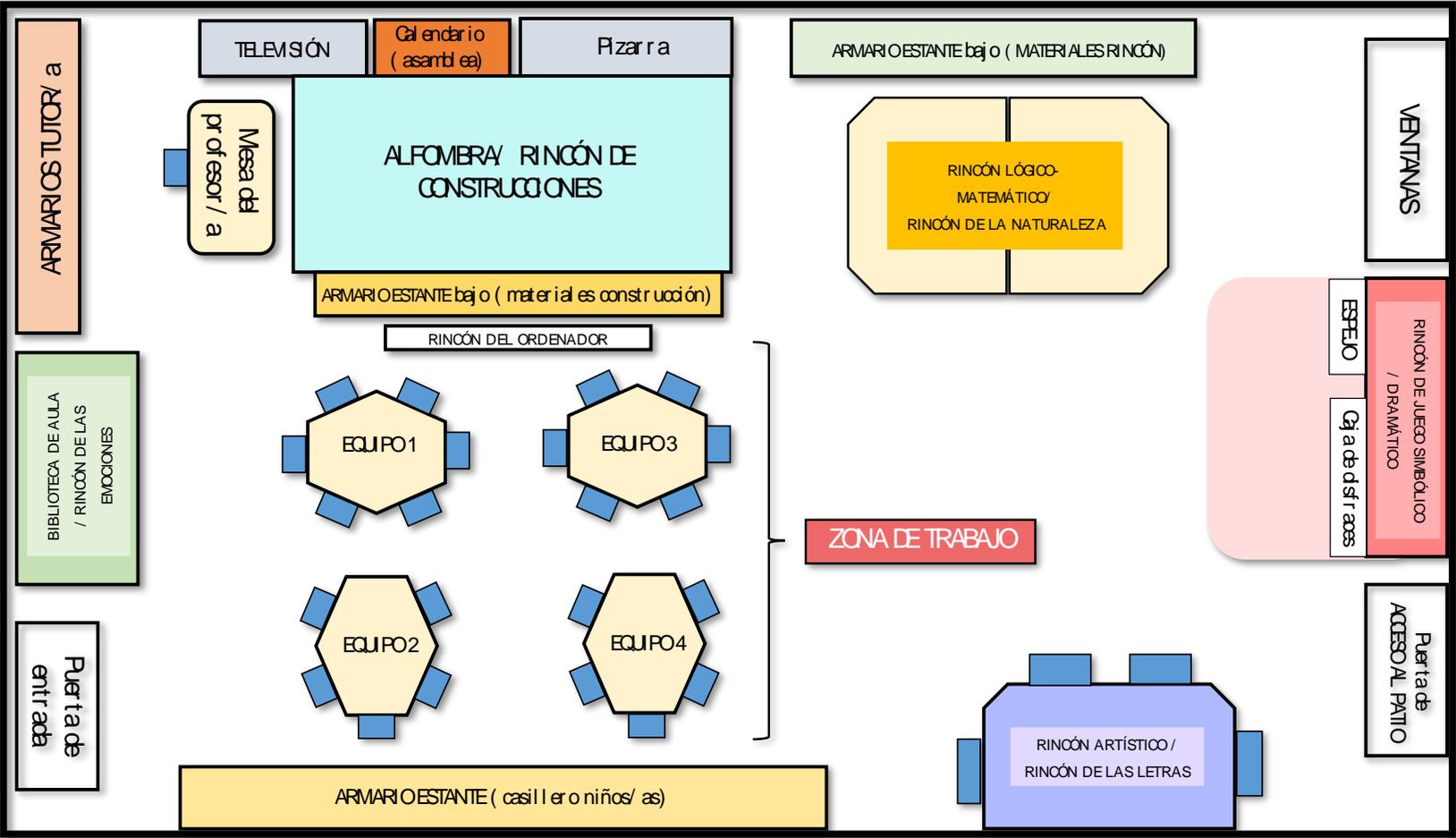


Ilustración 1 - Plano del aula. Fuente: Elaboración propia.

Anexo 4: Horario semanal

Imagen 2. Horario semanal de aula.

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:40-9:00	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:00-9:45	Lectoescritura	Razonamiento lógico-matemático	Lectoescritura	Razonamiento lógico-matemático	Lectoescritura
9:45-11:00	Psicomotricidad	Lengua extranjera - Auxiliar	Lenguaje musical	Lengua extranjera	Juegos de observación y experimentación
11.00-11:30	Aseo y almuerzo				
11:30-12:00	PATIO	Recreos robóticos (desdoble)	Recreos robóticos (desdoble)	PATIO	PATIO
12:00-12:45	Rincones	Juegos de observación y experimentación	Rincones	Psicomotricidad	Religión católica
			Taller "Padrinos de lectura"		
12:45-13:30	Lenguaje musical	Actividades lingüísticas	Psicomotricidad	Actividades lingüísticas	Razonamiento lógico-matemático
	Proyecto: "Países lectores"				Taller con familias
13:30-13:55	RECOGIDA Y RELAJACIÓN				

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 5: Horario UD modificado

Imagen 3. Horario modificado (semana 1).

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:40-9:20	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:20-10:10	Lectoescritura	Razonamiento lógico-matemático	Lectoescritura	EXCURSIÓN	Lectoescritura
10:10-11:00	Lenguaje musical	Lengua extranjera - Auxiliar	Lenguaje musical	EXCURSIÓN	Juegos de observación y experimentación
11.00-11:30	Aseo y almuerzo				
11:30-12:00	PATIO	Recreos robóticos (desdoble)	Recreos robóticos (desdoble)	PATIO	PATIO
12:00-12:45	Rincones	Juegos de observación y experimentación	Rincones	EXCURSIÓN	Religión católica
12:45-13:30	Psicomotricidad	Actividades lingüísticas	Psicomotricidad	EXCURSIÓN	Taller con familias
13:30-13:55	RECOGIDA Y RELAJACIÓN				

Fuente: Elaboración propia.

Imagen 4. Horario modificado (semana 2).

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:40-9:20	FESTIVO	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
9:20-10:10		Razonamiento lógico-matemático	Lectoescritura	Razonamiento lógico-matemático	Lectoescritura
10:10-11:00		Lengua extranjera - Auxiliar	Lenguaje musical	Lengua extranjera	Juegos de observación y experimentación
11.00-11:30	Aseo y almuerzo				
11:30-12:00	PATIO	Recreos robóticos (desdoble)	Recreos robóticos (desdoble)	PATIO	PATIO
12:00-12:45	FESTIVO	EXCURSIÓN	Rincones	Psicomotricidad	Religión católica
			Taller "Padrinos de lectura"		
12:45-13:30	FESTIVO	EXCURSIÓN	Psicomotricidad	Actividades plásticas	Razonamiento lógico-matemático
13:30-13:55	RECOGIDA Y RELAJACIÓN				

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 6: Lista de control

A continuación, se propone un ejemplo de lista de control específicamente diseñado para evaluar la adquisición de competencias específicas del área 2 en la actividad “Tangram: el pájaro que se convierte en avión”.

Área 2	Lista de control actividad “Tangram: el pájaro que se convierte en avión”	SÍ	NO	OBSERVACIONES
C. Específica	Dimensiones del aprendizaje (ítems y criterios de evaluación)			
(1) Identificar las características de los objetos (piezas del Tangram) y establece relaciones entre ellas a través de su manipulación, exploración y desarrollo de destrezas lógico-matemáticas	Identifica correctamente las piezas que configuran el tangram (1.1.)			
	Realiza adecuadamente comparaciones entre el tamaño de las figuras (1.1.)			
	Es capaz de ordenar las piezas del tangram atendiendo al número de lados de las figuras (1.1.)			
	Coloca las piezas adecuadamente sobre la ficha para replicar la figura (1.1.)			
	Identifica fácilmente la correspondencia entre las piezas del tangram que configuran el ave con las que conforman el avión (1.1.)			
	Identifica los rasgos comunes entre los pájaros y los aviones (alas, pico/morro, cola...). (1.1.)			
(2) Desarrollar el método científico a partir de la observación y manipulación de las piezas del	Gestiona adecuadamente las dificultades que pudieran surgir durante la construcción del Tangram mediante la planificación de sus movimientos. (2.1.)			
	Comprueba las ideas sobre el comportamiento de las diferentes			

tangram para resolver un reto.	piezas a través de la manipulación de estas. (2.3.)			
	Es capaz de seguir las instrucciones del profesor para resolver el Tangram. (2.5.)			

Anexo 7: Escala de estimación

Asimismo, se propone un ejemplo de escala de estimación para evaluar la adquisición de competencias específicas del área 3 en la actividad “¡Creamos un búho fluorescente!”.

Área 3	Escala de estimación actividad “¡Creamos un búho fluorescente!”	1	2	3	4	5
C. Específica	Dimensiones del aprendizaje (ítems y criterios de evaluación)					
(3). Producir mensajes de forma personal y creativa, a través de la creación de un búho fluorescente.	Sigue paso a paso las instrucciones de montaje del búho fluorescente. (3.4.)					
	Planifica adecuadamente sus tareas para realizar la actividad completa en el tiempo marcado. (3.4.)					
	Sostiene y emplea adecuadamente las tijeras para realizar diferentes cortes. (3.4.)					
	Maneja con soltura las manos para pintar el cuerpo del búho con témperas fluorescentes. (3.4.)					
	Utiliza la imaginación y creatividad durante la creación del búho (3.7.)					
	Entrega un producto final diferenciado al del resto de sus compañeros. (3.7.)					

Anexo 8: Ficha de autoevaluación del alumno

A continuación, se presenta un ejemplo de ficha de autoevaluación para la actividad "Instrumentos de la tribu Titi-Taka" correspondiente a la unidad 10.

AUTOEVALUACIÓN

¿Hago bien las cosas en clase?



Muy bien



Regular



Puedo mejorar

Pega un gomet de un solo color en cada semáforo

Cuido las fichas musicales y los instrumentos 	Atiendo al profesor cuando habla 	Respeto a mis compañeros 
Sigo el ritmo de la música con los instrumentos 	Sé diferenciar el sonido de cada instrumento 	Toco el instrumento solo cuando me lo pide el profesor 
Entiendo la diferencia entre los ritmos de "TA" y "TI-TI" 	Me muevo de ficha cuando el profesor dice "ave" 	Paso mi instrumento cuando el profesor dice "avión" 

Anexo 9: Ficha de autoevaluación del profesor

Ítems autoevaluación del profesor – Unidad didáctica 10 – Escala Likert (1-5)	<i>Totalmente en desacuerdo</i>	<i>En desacuerdo</i>	<i>Ni en acuerdo ni en desacuerdo</i>	<i>En acuerdo</i>	<i>Totalmente de acuerdo</i>
He planificado correctamente las actividades para cumplir los objetivos establecidos en la programación de la unidad.					
He trabajado todos los contenidos marcados en la programación de la unidad.					
He prestado una atención individualizada a los alumnos según sus necesidades.					
He tenido en cuenta la diversidad de capacidades entre los alumnos durante la unidad didáctica.					
He logrado que los niños adquieran un aprendizaje significativo.					
He conseguido que los alumnos disfruten durante la unidad didáctica.					
He sido capaz de aplicar el ABP de forma correcta.					
He logrado crear un ambiente de aula positivo hacia el aprendizaje.					
He podido mantener una buena comunicación con el entorno cercano del alumno.					
He realizado la evaluación siguiendo los criterios dispuestos en la programación de la unidad.					
He utilizado adecuadamente los recursos de evaluación.					
He trabajado de forma cooperativa con mis colegas de departamento o área.					