



TRABAJO FIN DE GRADO

Programación didáctica en Educación Infantil.

Doble grado de Educación Primaria y Educación Infantil.

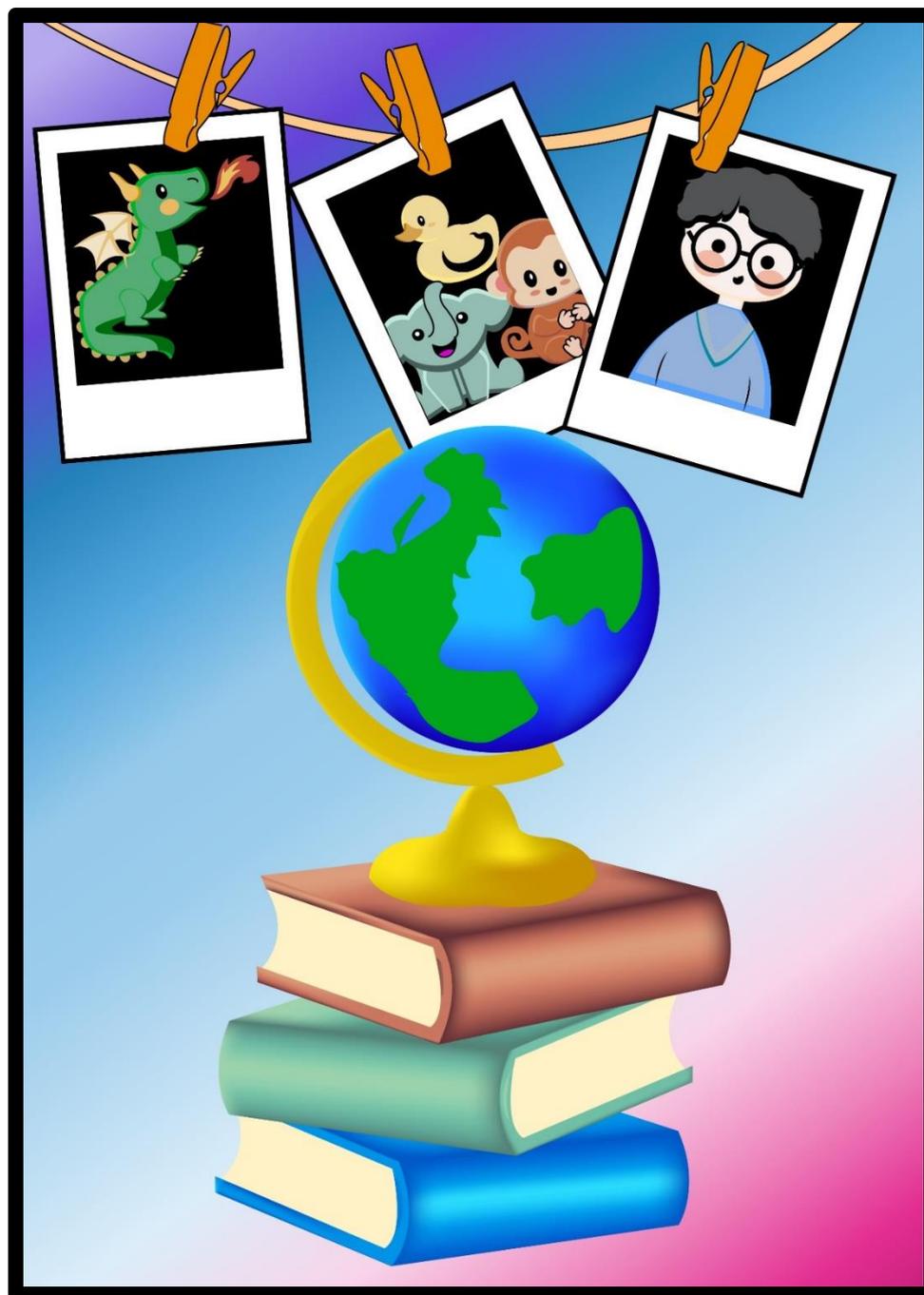
Alumno: Marian Yesenia Pereira Quishpe

Director: Silvia Gallego Parra

Curso: 2022-2023

Fecha: 19 de abril de 2023

CONTANDO MUNDOS



Una mirada matemática desde los cuentos infantiles.

Descubriendo números y operaciones en el entorno.

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se presenta una programación didáctica anual para el curso 2023-2024; ha sido pensado para una clase de 2º de Educación Infantil, enfocado en el desarrollo del pensamiento lógico matemático desde los cuentos. Esta propuesta, llamada *Contando mundos*, toma como hilo conductor la exploración de tres mundos, visitando el mundo de la fantasía en el primer trimestre, conociendo el mundo de los animales en el segundo y descubriendo nuestro mundo en el tercero.

Se contextualiza en el colegio *Nuestra Señora de la Consolación*, un centro concertado de Madrid que impulsa la innovación. En este marco, la clase supuesta es de 20 alumnos de 4 años, uno de ellos con Trastorno del Espectro del Autismo, por lo que se considera Alumno de Necesidades Educativas Especiales.

Fundamentado en la LOMLOE, ley educativa vigente, la programación condensa los diversos elementos didácticos con un enfoque global; conectando los objetivos con las competencias clave, seleccionando saberes básicos de todas las áreas para asegurar el desarrollo integral, y relacionando los criterios de evaluación con las competencias específicas. Se caracteriza, además, por ser una propuesta inclusiva, orientando la atención a la diversidad desde el Diseño Universal de Aprendizaje.

En cuanto a la metodología, se propone el uso de cuentos que favorezcan la creación de una mirada matemática y permitan la contextualización del aprendizaje. Esto se consigue a través del andamiaje, generando situaciones de aprendizaje que contribuyan a la construcción de conocimientos. Se destaca el diálogo como motor del aprendizaje, apoyándose en el Aprendizaje Dialógico.

Se plantean 15 Unidades Didácticas a lo largo del curso escolar, cada una con su cuento protagonista y los respectivos elementos didácticos. Finalmente, se desarrolla la *Unidad Didáctica 7: Conocemos el circo*, explicando a detalle las situaciones de aprendizaje y poniendo en anexos los recursos.

PALABRAS CLAVE: Programación Didáctica, Educación Infantil, Pensamiento lógico-matemático, Innovación, Cuentos.

ABSTRACT

This Final Degree Project presents an annual didactic program for the 2023-2024 academic year. It has been designed for a class of 4-year-old students in 2nd year of Early Childhood Education, focusing on developing mathematical logical thinking through storytelling. The program, called *Counting worlds*, is structured around the exploration of three worlds, beginning with the world of fantasy in the first trimester, followed by the world of animals in the second, and finally discovering our own world in the third.

The program is contextualized at the school *Nuestra Señora de la Consolación*, a private school in Madrid that promotes innovation. In this context, the hypothetical class consists of 20 students, one of them with Autism Spectrum Disorder, therefore considered a Student with Special Educational Needs.

Based in the Spanish education law, LOMLOE, the program condenses various didactic elements with a competency-based approach, connecting objectives with key competences, selecting the knowledge from all areas to ensure overall development, and relating evaluation criteria to the specific competences. It is also an inclusive proposal, paying attention to diversity with the Universal Design for Learning.

The proposed methodology involves the use of stories that foster a mathematical perspective and enable to contextualize the learning. This is achieved through scaffolding, creating learning situations that contribute to knowledge construction. Dialogue is emphasized as a motor for learning, supported by Dialogic Learning.

There are 15 Didactic Units proposed throughout the academic year, each with its own protagonist story and respective didactic elements. Finally, *Unit 7: Meeting the Circus* is developed, detailing the learning situations, and providing resources in the annexes.

KEYWORDS: Didactic program, Early-childhood Education, Mathematical-logical thinking, Innovation, Storytelling.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	13
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	15
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	17
3.1. Contexto de clase.....	17
3.2. Características psicoevolutivas	18
4. OBJETIVOS	19
4.1. Objetivos generales.....	19
4.2. Objetivos específicos.....	20
5. COMPETENCIAS.....	22
5.1. Competencias clave (C.C.).....	22
5.1.1. Competencia en Comunicación Lingüística (C.C.L.)	22
5.1.2. Competencia Plurilingüe (C.P.)	23
5.1.3. Competencia Matemática, en Ciencia y Tecnología (C.M.C.T.)	23
5.1.4. Competencia Digital (C.D.).....	24
5.1.5. Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (C.P.S.A.A.)...24	
5.1.6. Competencia ciudadana (C.Ci.)	25
5.1.7. Competencia creativa (C.Cr.)	25
5.1.8. Competencia cultural (C.Cu.)	26
5.2. Competencias específicas (C.E.).....	26

6. SABERES BÁSICOS.....	28
6.1. Primer trimestre	30
6.2. Segundo trimestre	31
6.3. Tercer trimestre	32
6.4. Contenidos transversales	33
6.5. Cronograma de aplicación.....	33
7. METODOLOGÍA.....	35
7.1. Los cuentos en Educación Infantil	35
7.1.1. Cuentos y pensamiento lógico-matemático	38
7.1.2. Cuentos matemáticos.....	39
7.2. Perspectiva constructivista de las matemáticas.....	40
7.3. Aprendizaje dialógico	42
7.3.1. Aprendizaje dialógico y matemáticas	43
7.3.2. Aprendizaje dialógico e inclusión	44
7.4. Recursos	45
8. EVALUACIÓN	47
8.1. Criterios de evaluación	47
8.2. Estructura de la evaluación	48
8.2.1. Instrumentos de evaluación.....	48
8.2.2. Momentos de la evaluación.....	49
8.3. Evaluación del docente	50

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	51
9.1. Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)	51
9.2. Método TEACCH.....	53
9.3. Educación socioemocional	53
10. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	54
10.1. Contribución al desarrollo de la lengua inglesa.....	54
10.2. Contribución en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía.	54
10.3. Contribución al desarrollo de las TIC y la competencia digital.	54
10.4. Contribución al plan lector.	54
11. UNIDADES DIDÁCTICAS	55
11.1. UNIDAD DIDÁCTICA 1: Visitamos a dragones.....	56
11.2. UNIDAD DIDÁCTICA 2: Visitamos a las brujas	57
11.3. UNIDAD DIDÁCTICA 3: Visitamos superhéroes.....	58
11.4. UNIDAD DIDÁCTICA 4: Visitamos monstruos	59
11.5. UNIDAD DIDÁCTICA 5: Visitamos la Navidad.....	60
11.6. UNIDAD DIDÁCTICA 6: Conocemos mascotas.....	61
11.7. UNIDAD DIDÁCTICA 7: Conocemos el circo.....	62
11.7.1. Desarrollo de la UD.7 – Metodología y recursos	63
11.7.2. Desarrollo de la UD.7 – Situaciones de aprendizaje.....	63
11.7.3. Desarrollo de la UD.7 – Atención a la diversidad.....	77
11.7.4. Desarrollo de la UD.7 – Evaluación.....	77

11.8.	UNIDAD DIDÁCTICA 8: Conocemos el bosque.....	78
11.9.	UNIDAD DIDÁCTICA 9: Conocemos el agua	79
11.10.	UNIDAD DIDÁCTICA 10: Conocemos las plumas	80
11.11.	UNIDAD DIDÁCTICA 11: Nuestra familia	81
11.12.	UNIDAD DIDÁCTICA 12: Nuestra naturaleza.....	82
11.13.	UNIDAD DIDÁCTICA 13: Nuestra ciudad.....	83
11.14.	UNIDAD DIDÁCTICA 14: Nuestras emociones	84
11.15.	UNIDAD DIDÁCTICA 15: Nuestro cole.....	85
12.	CONCLUSIONES.....	86
13.	BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	88
14.	ANEXOS	94

ÍNDICE DE TABLAS¹

Tabla 1. Presentación de la programación didáctica.....	14
Tabla 2. Objetivos específicos del primer trimestre.....	20
Tabla 3. Objetivos específicos del segundo trimestre.	21
Tabla 4. Objetivos específicos del tercer trimestre.....	21
Tabla 5. Competencias específicas del Área 1, inspirado en el Decreto 36/2022. ...	26
Tabla 6. Competencias específicas del Área 2, inspirado en el Decreto 36/2022. ...	27
Tabla 7. Competencias específicas del Área 3, inspirado en el Decreto 36/2022. ...	27
Tabla 8. Bloques del Área 1. Inspirado en el Decreto 36/2022.	28
Tabla 9. Bloques del Área 2. Inspirado en el Decreto 36/2022.	29
Tabla 10. Bloques del Área 3. Inspirado en el Decreto 36/2022.	29
Tabla 11. Resumen contenidos del 1º trimestre, inspirado en el Decreto 36/2022..	30
Tabla 12. Resumen contenidos del 2º trimestre, inspirado en el Decreto 36/2022..	31
Tabla 13. Resumen contenidos del 3º trimestre, inspirado en el Decreto 36/2022..	32
Tabla 14. Relación entre el qué y cómo evaluar.	48
Tabla 15. Cuestionario de autoevaluación docente.	50
Tabla 16. Elementos didácticos de la UD.1. Visitamos a dragones.	56
Tabla 17. Elementos didácticos de la UD.2. Visitamos a las brujas.	57

¹ Todas las tablas, salvo que se indique lo contrario, son de elaboración propia; en caso de que se indique “inspirado en”, hace referencia a información tomada directamente de otra fuente, pero organizada en la tabla.

Tabla 18. Elementos didácticos de la UD.3. Visitamos superhéroes.	58
Tabla 19. Elementos didácticos de la UD.4. Visitamos monstruos.....	59
Tabla 20. Elementos didácticos de la UD.5. Visitamos a la Navidad.	60
Tabla 21. Elementos didácticos de la UD.6. Conocemos mascotas.	61
Tabla 22. Elementos didácticos de la UD.7. Conocemos el circo.	62
Tabla 23. Situaciones de aprendizaje de la UD.7. Conocemos el circo.	63
Tabla 24. Organización de la primera situación de aprendizaje.	64
Tabla 25. Organización de la segunda situación de aprendizaje.	65
Tabla 26. Organización de la tercera situación de aprendizaje.	67
Tabla 27. Organización de la cuarta situación de aprendizaje.	69
Tabla 28. Organización de la quinta situación de aprendizaje.	72
Tabla 29. Organización de la sexta situación de aprendizaje.	74
Tabla 30. Elementos didácticos de la UD.9. Conocemos el bosque.	78
Tabla 31. Elementos didácticos de la UD.9. Conocemos el agua.	79
Tabla 32. Elementos didácticos de la UD.10. Conocemos las plumas.....	80
Tabla 33. Elementos didácticos de la UD.11. Nuestra familia.	81
Tabla 34. Elementos didácticos de la UD.12. Nuestra naturaleza.....	82
Tabla 35. Elementos didácticos de la UD.13. Nuestra ciudad.....	83
Tabla 36. Elementos didácticos de la UD.14. Nuestras emociones.	84
Tabla 37. Elementos didácticos de la UD.15. Nuestro cole.....	85

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES²

Ilustración 1. Enfoques de la Ley de Educación. Fuente: Ministerio de Educación - Gobierno de España	15
Ilustración 2. Horario lectivo.	18
Ilustración 3. Calendario escolar con las Unidades Didácticas.	34
Ilustración 4. Cuento UD1. Fuente: Benegas y SüBbauer (2022).	56
Ilustración 5. Cuento UD2, inspirado en el cuento de Fernández Bravo	57
Ilustración 6. Cuento UD3. Fuente: Becker y Kaban (2021).	58
Ilustración 7. Cuento UD4. Fuente: Murphy y Nash (2000).	59
Ilustración 8. Cuento UD5. Fuente: Barry (1963).	60
Ilustración 9. Cuento UD6. Fuente: Mantchev y Yoo (2022).	61
Ilustración 10. Cuento UD7. Fuente: Murphy y Miller (1997).	62
Ilustración 11. Cuento UD8. Fuente: de Dios (2017).	78
Ilustración 12. Cuento UD9. Fuente: Díaz et al. (2002).	79
Ilustración 13. Cuento UD10. Fuente: Deneux (2019).	80
Ilustración 14. Cuento UD11. Fuente: Roca y Guridi (2017).	81
Ilustración 15. Cuento UD13. Fuente: Fernández Bravo (2002).	82
Ilustración 16. Cuento UD12. Fuente: Murphy y Rex (2006).	83
Ilustración 17. Cuento UD14. Fuente: Witek y Roussei (2013).	84

² Aquellas ilustraciones en las que no se indica la fuente, son de elaboración propia.

ÍNDICE DE ABREVIATURAS

UD: Unidad Didáctica.

LOE: Ley Orgánica de Educación (2006).

LOMLOE: Ley Orgánica de Modificación de la LOE (2020).

ODS: Objetivo de Desarrollo Sostenible.

ACNEAE: Alumnos Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

TEA: Trastorno del Espectro Autista.

ACNEE: Alumno Con Necesidades Educativas Especiales.

PT: Pedagogo terapéutico.

C.C.: Competencias Clave.

C.C.L.: Competencia en Comunicación Lingüística.

C.P.: Competencia Plurilingüe.

C.M.C.T.: Competencia en Matemática, en Ciencia y Tecnología.

C.D.: Competencia Digital.

C.P.S.A.A.: Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender.

C.Ci.: Competencia Ciudadana.

C.Cu.: Competencia Cultural.

C.Cr.: Competencia Creativa.

C.E.: Competencia Específica.

C.E.1.: Competencia Específica del Área 1.

C.E.2.: Competencia Específica del Área 2.

C.E.3.: Competencia Específica del Área 3.

DUA: Diseño Universal de Aprendizaje.

1. INTRODUCCIÓN

Los cuentos son una fuente de conocimiento; cada página, ilustración y palabra nos transporta a un mundo de magia y fantasía, donde se puede permitir que la creatividad vuele y que la mente se expanda. Textos e ilustraciones ofrecen distintos mensajes, los cuales pueden ser el pretexto para abrir un contexto de aprendizaje en el aula. Cada personaje acompaña a los niños en su crecimiento, a través de un espacio de comunicación que favorece su desarrollo en distintas áreas.

La comunicación es un elemento esencial de la educación; enseñar no es solo transmitir, sino escuchar. La interacción, ya sea profesor-alumno o entre compañeros, es un factor que beneficia el aprendizaje y, por tanto, se debe promover en las aulas. Esto se debe a que la socialización está cargada de conexiones afectivas, estímulos directos de la motivación que precede al aprendizaje.

Desde la perspectiva de la neuroeducación, para que el aprendizaje sea efectivo el ambiente emocional del aula debe ser positivo, de manera que el sistema límbico, encargado de la parte emocional, esté listo para recibir los estímulos del entorno (Benavides y Flores, 2019). Cuando el clima de aula y las estrategias docentes son adecuados, el aprendizaje se vive como un proceso amigable para los alumnos.

Tomando como eje la teoría de Ausubel (1983), se puede recalcar la importancia de que el material utilizado se relacione con las estructuras cognoscitivas del alumno, de manera que se hagan conexiones lógicas entre los conocimientos nuevos y las estructuras subyacentes. Por ende, la elección de textos en Educación Infantil debe ser cuidadosa, introduciendo los contenidos de manera intencionada con una presentación lúdica; la clave es “conseguir que los alumnos viajen junto a él [el profesor] a través de la historia” (Pérez et al. 2013, p.4).

En este sentido, la utilización de cuentos en el aula de clase es un gran acierto; siempre que estos sean interesantes, tanto desde una perspectiva educativa y pedagógica, como desde la motivación infantil. Partiendo de estas ideas clave, se plantea una programación didáctica que se base en la utilización de cuentos como recurso educativo.

PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA: Contando mundos

La programación didáctica *Contando mundos* se plantea para un curso de 2º de Educación Infantil (4 años). El hilo conductor es el recorrido de diferentes mundos, llevando al alumnado a través de experiencias de aprendizaje contextualizadas con tres temáticas compuestas por: el mundo de fantasía, el mundo de los animales y nuestro mundo; en cada uno de ellos se proponen cinco Unidades Didácticas (UD), cada una con un cuento protagonista que contextualiza el aprendizaje.

Para llevar a cabo la propuesta se destaca la presencia de las matemáticas, recurriendo al desarrollo lingüístico para la interdisciplinariedad. Por tanto, el factor común de los cuentos seleccionados es la disposición de estos para favorecer el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Esta es la razón del nombre seleccionado. “Contando” hace referencia tanto al hecho de narrar un cuento como al conteo matemático, ambas acciones que se realizarán a través de los “mundos” presentados.

A continuación, se muestra la estructuración de las temáticas en la [Tabla 1](#):

TEMÁTICA	Visitamos el mundo de fantasía	Conocemos el mundo de los animales	Descubrimos nuestro mundo
UNIDADES DIDÁCTICAS	Visitamos dragones.	Conocemos mascotas.	Descubrimos nuestra familia.
	Visitamos brujas.	Conocemos el circo.	Descubrimos nuestra naturaleza.
	Visitamos superhéroes.	Conocemos los saltos.	Descubrimos nuestra ciudad.
	Visitamos monstruos.	Conocemos el agua.	Descubrimos nuestras emociones.
	Visitamos la navidad.	Conocemos las plumas.	Descubrimos nuestro cole.

Tabla 1. Presentación de la programación didáctica.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

Las normas educativas se han visto modificadas en los últimos años, siendo el Real Decreto 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil³ la normativa nacional más reciente de la Ley Orgánica de modificación de la LOE, es decir, que presenta una regulación de la Ley Orgánica de Educación establecida en 2006; por tanto, toma el nombre de LOMLOE. Se concreta en la Comunidad de Madrid con el 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 Infantil⁴.

La legislación tiene como objetivo garantizar el bienestar individual y colectivo de los diferentes agentes de la sociedad, utilizando para ello la educación. En este sentido, ampara al Objetivo 4 de Desarrollo Sostenible (ODS) propuesto por la ONU: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

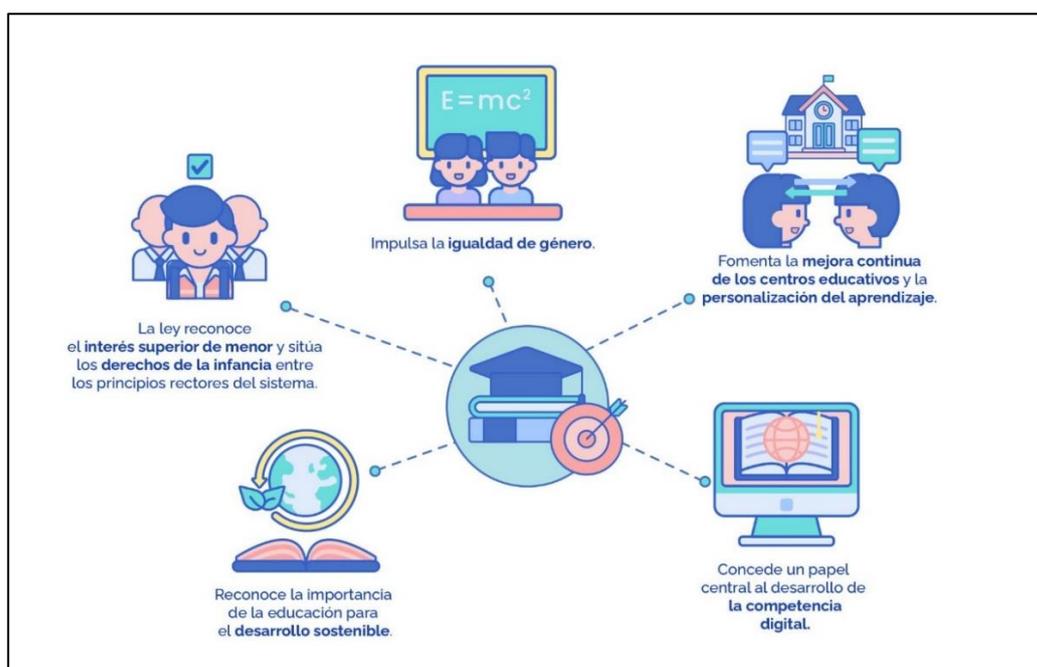


Ilustración 1. Enfoques de la Ley de Educación. Fuente: Ministerio de Educación - Gobierno de España

³ A partir de ahora se hará referencia a esta normativa como Real Decreto 95/2022.

⁴ A partir de ahora se hará referencia a esta normativa como Decreto 36/2022.

En la [Ilustración 1](#) se puede observar condensado el nuevo enfoque de la normativa española. La LOMLOE busca desarrollar la convivencia, conocimientos, aptitudes y actitudes para garantizar una educación de calidad para todos; por ello se presentan nuevas bases desde el respeto y la inclusión, la cuales buscan dar respuesta a las nuevas exigencias sociales.

Por otra parte, siguiendo las recomendaciones del marco de referencia europeo, se destaca una programación por competencias, adaptando las **competencias clave** para el aprendizaje permanente a la realidad española. Estas son transversales, ya que su desarrollo engloba a todas las áreas.

Para concretar el aprendizaje del alumnado en la etapa de Educación Infantil, el decreto 36/2022 reconoce tres **áreas** de conocimiento, de las cuales se desglosan los **saberes básicos**: crecimiento en armonía; descubrimiento y exploración del entorno; y, comunicación y representación de la realidad.

De la relación entre competencias clave y las diferentes áreas de conocimiento surgen las **competencias específicas**; estas se definen como el desempeño en las diferentes áreas, necesario para afrontar conflictos y resolver problemas. Para reconocer el grado de consecución del aprendizaje se utilizan los **criterios de evaluación**, elemento curricular que indica lo que se espera del alumnado en un momento determinado de su aprendizaje; estos criterios han sido desarrollados en base a las competencias específicas.

Además, se destaca la presencia de los **objetivos de la etapa de Educación Infantil**, que son los resultados esperados al finalizar la escolarización en dicha etapa. Se busca que la escolarización fomente el desarrollo de capacidades vinculadas al desarrollo de las competencias clave.

Finalmente, el currículo resalta la utilización de **situaciones de aprendizaje** como método pedagógico, involucrando una serie de actividades y técnicas didácticas que orienten el desarrollo competencial del alumnado. Esta metodología parte de retos motivadores, implicando la creatividad y la integración de los saberes básicos para su resolución.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

La programación que se presenta se contextualiza en el Colegio Nuestra Señora de la Consolación ([Anexo 1](#)), un centro concertado religioso ubicado en el distrito de Chamartín en la ciudad de Madrid. Su titularidad pertenece a las Hermanas de Nuestra Señora de la Consolación y, se encuentra en la Plaza Madre Molas 1, cerca al intercambiador de Plaza Castilla.

La oferta va desde la etapa de Educación Infantil hasta Bachillerato, con tres líneas por curso. El centro se apoya de programas externos para la enseñanza; no obstante, en la etapa de Educación Infantil se promueve la creación de programas propios. En cuanto a las instalaciones, se destacan los espacios y recursos adaptados a la etapa.

Todo lo que se ofrece al servicio de los alumnos está condensado en el Proyecto Educativo, nombrado CONSOLACIÓN XXI por su constante labor de innovación. Se ofrece una formación cristiana y competencial que fomente la autonomía y el pensamiento crítico, utilizando metodologías actualizadas que interactúen con el entorno y potencien la inclusión (Consolación, 2023). El colegio tiene, además, certificación del plan BEDA, un programa bilingüe para el desarrollo del habla inglesa.

3.1. Contexto de clase

En este contexto, la programación se presenta para un curso de 2º de Educación Infantil en el año lectivo 2023-2024. La clase consta de 20 alumnos, de los cuales dos son Alumnos de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE); el primero con problemas de conducta, por lo que se realiza una intervención dirigida a la regulación emocional. El segundo diagnosticado con Trastorno del Espectro del Autismo (TEA), por lo que asiste a sesiones de Pedagogía Terapéutica (PT), derecho que tiene por ser un Alumno con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE).

La distribución horaria que se presenta en la [Ilustración 2](#), tiene en consideración el carácter global de la etapa, de manera que se organiza en momentos de desarrollo. En este sentido, se destinan cinco horas a la semana para el desarrollo de la lengua inglesa; mientras que, para el desarrollo psicomotor, lectoescritura y **pensamiento lógico-matemático** se ofrecen **cuatro horas cada semana** respectivamente.

Se imparte también una hora de música, plástica y religión. Adicionalmente, se ofrece una hora de rincones para favorecer el desarrollo de la autonomía, en ella se preparan diferentes juegos dependiendo de los objetivos que se tengan en las diversas áreas; durante esta hora, el alumnado puede elegir la actividad a realizar.

Se recalca que cada Unidad Didáctica que se propone, se encuentra enmarcada en uno de los tres proyectos que se realizan a lo largo del curso. Estos trabajan sobre los diferentes mundos, por lo que la última hora de cada día se destina al trabajo sobre las temáticas desde el ámbito de las ciencias experimentales y sociales.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	RUTINA DE LA MAÑANA - Revisión del calendario y horario				
9:45-10:45	Lectoescritura	Matemática	Rincones	Inglés	Psicomotricidad
10:45-11:45	Inglés	Psicomotricidad	Lectoescritura	Matemática	Matemática
11:45-11:30h	DESAYUNO				
11:30h-12:00h	RECREO				
12:00h-13:00h	Matemática	Lectoescritura	Inglés	Lectoescritura	Inglés
13:00h-15:00h	COMIDA				
15:00h-16:00h	Psicomotricidad	Inglés	Religión	Psicomotricidad	Música
16:00h-17:00h	Proyecto	Proyecto	Proyecto	Proyecto	Proyecto

Ilustración 2. Horario lectivo.

La clase se encuentra organizada en cinco equipos cooperativos de cuatro alumnos cada uno, estos se reorganizan al empezar cada trimestre.

3.2. Características psicoevolutivas

Teniendo en cuenta que hablamos de una clase de 4 años, los alumnos se encuentran en la etapa preoperacional, caracterizada por la interiorización de acciones y pensamientos concretos a través de la experimentación del mundo. Los niños comienzan a crear significado a partir de la experimentación con objetos, y acciones, llegando a diferenciar la realidad de la ficción (Craig y Baucum, 2009).

Esto se refleja en el juego simbólico, el cual adquiere una especial importancia por asentar las bases del conocimiento (Terán, 2014). En el ámbito de las matemáticas, comienzan a comprender los conceptos básicos, pero todavía con varios errores.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivos generales

De acuerdo al artículo 4 del Decreto 36/2022 la Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños las capacidades que les permitan:

- a) **Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción, y aprender a respetar las diferencias. Adquirir una imagen ajustada de sí mismos.**
- b) **Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.**
- c) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- d) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- e) **Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.**
- f) **Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y de relación**, así como aprender a ponerse en el lugar del otro y la resolución de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h) **Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.**
- i) **Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.**
- j) Promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

Los objetivos generales son los logros que se espera que consiga el alumnado al finalizar la etapa, por lo que el fin último de esta programación no es cumplir con todos, sino contribuir a su consecución a lo largo del curso.

Cabe destacar que esta programación, al ser pensada únicamente para el área de matemáticas, no se enfoca en todos los objetivos; de manera que, aquellos destacados en **negrita** son los que se trabajan en mayor medida a lo largo de la propuesta.

4.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos se han planteado tomando como eje las áreas de desarrollo estipuladas en el Decreto 36/2022. Para ello, tomando como referencia los objetivos generales, se han creado objetivos para cada trimestre, basados en el trabajo a realizar. Estos se recogen en la [Tabla 2](#), la [Tabla 3](#) y la [Tabla 4](#).

A su vez, corresponden a las tres áreas de conocimiento que destaca la legislación para la etapa de Educación Infantil, de manera que se relacionan directamente con los saberes básicos que se presentan en apartados posteriores (página 28). Estas áreas atienden a la necesidad de mantener un enfoque globalizador en el aula, organizando el conocimiento en ámbitos de experiencia para ofrecer una educación estructurada y competencial.

Cabe destacar que estos objetivos, si bien se diseñan para un momento de la programación en específico, pueden verse trabajados de manera transversal. Por tanto, se debe tener en cuenta que la organización presentada es un esquema de los principales logros de aprendizaje esperados para cada trimestre.

	Área I: Crecimiento en armonía	Área II: Descubrimiento y exploración del entorno	Área III: Comunicación y representación de la realidad
Primer trimestre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer referencias espaciales en relación al propio cuerpo. ➤ Integrar estrategias para la regulación emocional. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer los números en situaciones cotidianas. ➤ Identificar cualidades o atributos de los objetos y clasificar. ➤ Fomentar el uso de estrategias de autorregulación. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Demostrar intención comunicativa. ➤ Realizar trazos de números (0-2) y figuras geométricas. ➤ Desarrollar vínculos lúdicos con los cuentos.

Tabla 2. Objetivos específicos del primer trimestre.

	Área I: Crecimiento en armonía	Área II: Descubrimiento y exploración del entorno	Área III: Comunicación y representación de la realidad
Segundo trimestre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer referencias espaciales en relación al entorno. ➤ Identificar comportamientos adecuados para la interacción social. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer características generales de los animales. ➤ Utilizar estrategias de exploración para identificar los números y su utilidad en situaciones contextualizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Verbalizar secuencias de acciones planificadas. ➤ Realizar trazos de números (0-5) y figuras geométricas. ➤ Desarrollar vínculos afectivos con los cuentos.

Tabla 3. Objetivos específicos del segundo trimestre.

	Área I: Crecimiento en armonía	Área II: Descubrimiento y exploración del entorno	Área III: Comunicación y representación de la realidad
Tercer trimestre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer referencias espaciales en relación al entorno y al propio cuerpo. ➤ Identificar hábitos para el cuidado de uno mismo, a nivel físico y emocional, así como del entorno. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer los números y su utilidad en situaciones cotidianas. ➤ Identificar cualidades o atributos de los objetos, clasificar y realizar operaciones partiendo de ello. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mantener diálogos desde el respeto. ➤ Realizar trazos de números (0-10) con soltura. ➤ Desarrollar vínculos afectivos y lúdicos con los cuentos.

Tabla 4. Objetivos específicos del tercer trimestre.

Se recalca la evolución de varios objetivos, de manera que se irá trabajando diferentes aspectos de manera progresiva a lo largo del curso escolar. Estos objetivos se pueden encontrar desglosados en las fichas de las Unidades Didácticas, donde se explica la propuesta detalladamente.

5. COMPETENCIAS

Uno de los aspectos más relevantes en el currículo de educación es la enseñanza centrada en competencias, asegurando así un aprendizaje significativo que prepare al alumnado para los retos actuales de la sociedad. En este apartado se recogen las competencias clave, explicando su presencia en la programación; así como las competencias específicas y su participación dentro de la propuesta.

5.1. Competencias clave (C.C.)

En la etapa de Educación Infantil se dan los primeros pasos para la adquisición de competencias clave (Decreto 36/2022), por lo que resulta esencial generar situaciones de aprendizaje donde se trabajen de forma transversal. En este sentido, las tareas deben ser significativas y contextualizadas, para que las dimensiones cognitiva, instrumental y actitudinal se vean integradas de forma estructurada y funcional (Real Decreto 95/2022). En conformidad con ello, en la Comunidad de Madrid se recogen ocho competencias clave en Educación Infantil, las cuales corresponden al perfil de salida del alumno al finalizar la etapa; a continuación, se describen las competencias junto con su implicación en la propuesta.

5.1.1. Competencia en Comunicación Lingüística (C.C.L.)

Esta competencia destaca por el intercambio comunicativo presente en la etapa, ya que de esta forma se favorece el enriquecimiento del lenguaje oral y el acercamiento a la lengua escrita. El lenguaje es el vehículo para el aprendizaje, por lo que es imprescindible valorar la interacción y la expresión del alumnado; llegando a evidenciar el característico desarrollo evolutivo de la infancia en esta área.

La programación que se presenta destaca por el uso de textos infantiles como pretexto para generar interacción entre el alumnado y el profesor, así como entre los propios alumnos; teniendo en cuenta el desarrollo de la competencia lingüística como el eje transversal que une a la propuesta y generando aprendizaje a través del diálogo y la interacción. Esto, además, se refleja en la utilización del aprendizaje dialógico, potenciando por tanto el desarrollo lingüístico y favoreciendo a la creación de espacios positivos para la comunicación.

5.1.2. Competencia Plurilingüe (C.P.)

Durante esta etapa el alumnado se ve expuesto a los primeros contactos con otras lenguas, esto se ve enfatizado en la escuela con las enseñanzas en una segunda lengua propias del segundo ciclo de Educación Infantil. Es importante que el alumnado sea consciente de la diversidad, de manera que se respete el uso de otras lenguas y que se incremente su curiosidad por el aprendizaje y entendimiento de estas y las culturas a las que pertenecen.

A lo largo de la programación se pueden ver tres propuestas interdisciplinarias con el área de inglés, impartiendo contenidos en paralelo con una lengua extranjera. Para ello se han seleccionado cuentos matemáticos en inglés, teniendo en cuenta que manejen un lenguaje sencillo y que tengan gráficos para apoyar a la comprensión; las Unidades Didácticas que se trabajen con el área de inglés potenciarán el uso de la segunda lengua.

5.1.3. Competencia Matemática, en Ciencia y Tecnología (C.M.C.T.)

Partiendo del desarrollo evolutivo del niño, se abre la posibilidad de plantear situaciones de aprendizaje que requieran del proceso de observación, manipulación, clasificación, seriación, conteo, planteamiento de ideas e inicio del razonamiento; de esta forma, se favorece la adquisición de habilidades que conlleven la comprensión de conceptos matemáticos y científicos a través de un ambiente de curiosidad que involucre el desarrollo de actitudes positivas. Estas actividades contribuyen al progreso del pensamiento lógico, enriqueciendo la experiencia del alumnado.

La presente propuesta se destaca por pertenecer al área de desarrollo del pensamiento matemático, planteando situaciones que, de manera intencionada, conlleven a la experimentación desde el juego y la creatividad. Con ello se pretende contribuir al desarrollo global, generando una buena relación con las matemáticas y las ciencias desde edades tempranas. Dentro de las temáticas se trabajan los animales y el medio ambiente, conectando las matemáticas con las bases del método científico para llegar a construir aprendizajes.

Se propone generar una “mirada matemática del mundo”, de forma que los alumnos comprendan los números y operaciones desde la cotidianidad y de forma contextualizada. Por otro lado, la tecnología se ve presente con el uso de herramientas digitales, así como la iniciación a la programación con recursos adaptados a la edad; en especial se destaca el uso de un robot programable, el cual permite comprender los conceptos básicos de la programación a la par que se trabaja la orientación espacial.

5.1.4. Competencia Digital (C.D.).

La etapa de Educación Infantil se caracteriza por ser el inicio del proceso de alfabetización digital, dando comienzo al uso de herramientas digitales. En este sentido, se incide en la importancia del uso responsable de las diferentes herramientas e instrumentos que se utilicen en clase.

Para contribuir a este ámbito, se utilizan herramientas digitales que favorezcan el aprendizaje, permitiendo que los alumnos tengan un primer contacto. Se recalca el uso de recursos, como presentaciones y contenido audiovisual, así como la realización de actividades con la pizarra digital; con ello se pretende que el alumnado reconozca la importancia del mundo digital para su propio aprendizaje y sea consciente del cuidado que requieren estos materiales.

5.1.5. Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (C.P.S.A.A.)

Es esencial proporcionar un apego seguro durante los años de Educación Infantil, generando un espacio de confianza que favorezca el aprendizaje, donde el alumnado pueda construirse a sí mismo en relación a los demás y vaya descubriendo las diferentes posibilidades que tiene como individuo en el grupo.

Para ello, se recalca la utilización del aprendizaje dialógico, donde se fomenta el diálogo y la reflexión para la construcción de aprendizajes. Esta metodología favorece al crecimiento personal dentro de la comunidad, por lo que, en conjunto con los cuentos, resulta idónea para favorecer al desarrollo del alumnado.

Además, se destaca la utilización de la exploración y el acercamiento al desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde una perspectiva constructivista, fomentando la construcción de aprendizajes desde el andamiaje. Todo esto se complementa con la creación de un espacio positivo para el aprendizaje, de manera que los alumnos disfruten del proceso educativo y generen buenas relaciones afectivas con la escuela y las matemáticas.

5.1.6. Competencia ciudadana (C.Ci.)

El fin último de la competencia ciudadana es la adquisición de hábitos saludables y sostenibles dirigidos al bienestar consigo mismos, con los demás y con el entorno. El afianzamiento de actitudes y comportamientos basados en el respeto, equidad, igualdad, inclusión y convivencia es vital para hacer frente a los conflictos que puedan surgir en una ciudadanía democrática; para ello, se deben presentar modelos positivos y pautas para la resolución de problemas.

La presente programación hace hincapié en la atención a la diversidad, buscando herramientas que ayuden a personalizar el aprendizaje y favoreciendo a la regulación emocional para el desarrollo individual dentro del colectivo. Con ello se pretende establecer pautas de comportamiento ciudadano basadas en el respeto, la inclusión y la empatía.

5.1.7. Competencia creativa (C.Cr.)

Durante los primeros años de la infancia resulta imprescindible establecer los cimientos para el pensamiento estratégico, el análisis crítico y la resolución de problemas. Desde la escuela se busca incentivar la curiosidad y la imaginación, desarrollando la creatividad a través de metodologías activas. A través de las diferentes propuestas de aprendizaje, ya sean dirigidas o libres, se pretende animar al alumnado a involucrarse en procesos de indagación y creación, potenciando su autonomía.

Contando mundos se caracteriza por ser una programación que potencia la libertad y la creatividad en el alumnado, haciendo propuestas de preguntas abiertas y utilizando el juego como un elemento potenciador del aprendizaje.

5.1.8. Competencia cultural (C.Cu.)

Con esta competencia, el alumnado experimenta el primer acercamiento hacia la cultura, permitiéndole entender que los individuos forman parte de una sociedad. A través de la utilización de diversos lenguajes artísticos, se presentan numerosas manifestaciones culturales que enriquecen la identidad de los niños.

La cultura se considera el punto de partida para la enseñanza, por lo que en la programación se han tenido en cuenta las diversas celebraciones del contexto sociocultural español, las cuales se utilizan como pretexto para la consolidación de diversos aprendizajes.

5.2. Competencias específicas (C.E.)

De acuerdo al Real Decreto 95/2022, las competencias específicas son el conjunto de aptitudes que demuestran la adquisición de saberes básicos. Este elemento del currículo describe las capacidades que el alumnado debe desarrollar, forjando la unión entre los contenidos y las competencias clave

Siguiendo con esto, en la [Tabla 5](#), la [Tabla 6](#) y la [Tabla 7](#) se muestran las competencias específicas de cada área del currículo de Educación Infantil.

ÁREA I: Crecimiento en armonía	C.E.1.1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.
	C.E.1.2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.
	C.E.1.3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.
	C.E.1.4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

Tabla 5. Competencias específicas del Área 1, inspirado en el Decreto 36/2022.

ÁREA II: Descubrimiento y exploración del entorno	C.E.2.1. Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas.
	C.E.2.2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.
	C.E.2.3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.

Tabla 6. Competencias específicas del Área 2, inspirado en el Decreto 36/2022.

ÁREA III: Comunicación y representación de la realidad	C.E.3.1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.
	C.E.3.2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.
	C.E.3.3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.
	C.E.3.4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.
	C.E.3.5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

Tabla 7. Competencias específicas del Área 3, inspirado en el Decreto 36/2022.

Las competencias específicas mencionadas se concretan a través de los criterios de evaluación seleccionados para cada Unidad Didáctica, ya que se destaca con qué Competencia Específica se relacionan.

6. SABERES BÁSICOS

De acuerdo al Real Decreto 95/2022, los saberes básicos se definen como “conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas” (p.5). En la etapa de Educación Infantil se organizan en tres áreas complementarias, las cuales se dividen a su vez en bloques de contenidos.

Se describen, a continuación, cada una de las áreas de conocimiento, presentando además los bloques respectivos.

La primer área es la de *Crecimiento en armonía*, en ella se trabaja el aspecto físico y emocional, la identidad, la autonomía y el establecimiento de rutinas que favorezcan a la salud; enfocándose, por tanto, en el desarrollo personal y social. De esta sección, se destacan los contenidos actitudinales, desglosados en las Unidades Didácticas. Los bloques respectivos se presentan en la [Tabla 8](#).

Bloques del ÁREA 1. Crecimiento en armonía	
A.	El cuerpo y el control del mismo.
B.	Desarrollo y emociones.
C.	Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.
D.	Personas y emociones. La vida junto a los demás.

Tabla 8. Bloques del Área 1. Inspirado en el Decreto 36/2022.

La segunda área, *Descubrimiento y exploración del entorno*, favorece a la experimentación del entorno y de los objetivos, fomentando la investigación a través de la observación y la manipulación; esta área anima a desarrollar estrategias que mejoren el pensamiento lógico, con una actitud valiente y creativa.

Cabe destacar, dentro de los bloques recopilados en la [Tabla 9](#), que en esta área se encuentra el “A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.”, el cual incluye gran mayoría de contenidos relacionados con el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. Por tanto, esta es el área, junto con el bloque específico, los que predominan dentro de la programación.

Bloques del ÁREA 2. Descubrimiento y exploración del entorno	
A.	El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.
B.	Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.
C.	Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.

Tabla 9. Bloques del Área 2. Inspirado en el Decreto 36/2022.

Finalmente, el área III es la de *Comunicación y representación de la realidad*, apuntando al desarrollo de capacidades comunicativas en diferentes lenguajes y formatos, centrándose en el lenguaje para el crecimiento individual, la representación de la realidad y la relación con otros. Los bloques, [Tabla 10](#), se incluyen de forma transversal con los cuentos, el área se implica en el diálogo de la asamblea, la escritura de números y símbolos, y las actividades musicales y plásticas.

Bloques del ÁREA 3. Comunicación y representación de la realidad	
A.	Intención e interacción comunicativa.
B.	Las lenguas y sus hablantes.
C.	Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.
D.	Aproximación al lenguaje escrito.
E.	Exploración a la educación literaria.
F.	Lenguaje y expresión musical.
G.	Lenguaje y expresión plásticos y visuales.
H.	Lenguaje y expresión corporal.
I.	Alfabetización digital.
J.	Lengua Extranjera.

Tabla 10. Bloques del Área 3. Inspirado en el Decreto 36/2022.

A continuación, se presenta un resumen de los saberes básicos en las Unidades Didácticas ([Tabla 11](#), [Tabla 12](#), [Tabla 13](#)), además de los contenidos transversales y el cronograma de aplicación ([Ilustración 3](#)).

6.1. Primer trimestre

Unidades didácticas	Libro protagonista	Saberes básicos
<p>UD1. Visitamos a dragones.</p>	<p>¡Tengo un hambre de dragón!</p>	<ul style="list-style-type: none"> Números ordinales. Cualidades de figuras geométricas, el cuadrado y el rectángulo. Comparación a través de la observación y experimentación (alto/bajo). Utilización de cuantificadores básicos (más grande que, más pequeño que).
<p>UD2. Visitamos a las brujas.</p>	<p>La malvada bruja maluja, rastreja y rastruja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Números cardinales, el uno (1). Cualidades de figuras geométricas, el círculo. Experimentación con líneas rectas y curvas. Nociones espaciales básicas respecto a objeto (dentro/fuera).
<p>UD3. Visitamos superhéroes.</p>	<p>Hasta los superhéroes tienen días malos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Números cardinales, el cero (0). Cualidades de figuras geométricas, el rectángulo. Comparación a través de la observación y manipulación (largo/corto). Utilización de modificadores (negación).
<p>UD4. Visitamos monstruos.</p>	<p>Monster musical chairs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Números cardinales, el dos (2). Relaciones de transformación (quitar). Utilización de cuantificadores básicos (igual que, diferente que). Relaciones de orden.
<p>UD5. Visitamos la Navidad.</p>	<p>El árbol de navidad del señor Viladomat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Relaciones de transformación (quitar y repartir). Cualidades de las figuras geométricas, el triángulo. El tiempo y su organización (día/noche). Nociones espaciales básicas (arriba/abajo).

Tabla 11. Resumen contenidos del 1º trimestre, inspirado en el Decreto 36/2022.

6.2. Segundo trimestre

Unidades didácticas	Libro protagonista	Saberes básicos
UD6. Conocemos mascotas.	Prohibida la entrada a los elefantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. • Utilización de cuantificadores básicos (todos/algunos). • Exploración de magnitudes de medida. • Representación estadística.
UD7. Conocemos el circo.	Circus shapes.	<ul style="list-style-type: none"> • Números cardinales, el cuatro (4). • El tiempo y su organización (mañana/tarde, antes/ después). • Clasificación de figuras geométricas. • Nociones espaciales en movimiento (giro).
UD8. Conocemos el bosque.	La rana de tres ojos.	<ul style="list-style-type: none"> • Números cardinales, el tres (3). • Relaciones de transformación (aumentar y quitar). • Cualidades de los objetos (pesado/ligero). • Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y natural.
UD9. Conocemos el agua	Un pez chiquitín llamado Benjamín.	<ul style="list-style-type: none"> • Conteo hasta el número diez (10). • Comparación de cualidades (color, tamaño, temperatura). • Nociones espaciales básicas (dentro/fuera, a un lado y a otro). • Utilización de modificadores (disyunción).
UD10. Conocemos las plumas.	El patito feo.	<ul style="list-style-type: none"> • Representación gráfica de la serie numérica. • Grafía del número cinco (5). • Utilización de cuantificadores básicos (igual que, diferente que). • Nociones espaciales básicas (delante/detrás/en medio). • Formulación y comprobación de hipótesis.

Tabla 12. Resumen contenidos del 2º trimestre, inspirado en el Decreto 36/2022.

6.3. Tercer trimestre

Unidades didácticas	Libro protagonista	Saberes básicos
UD11. Descubrimos nuestra familia.	Tú y yo. El cuento más bonito del mundo.	<ul style="list-style-type: none"> • Grafía del número seis (6). • Relaciones de orden a través de la observación (comparación de tamaños). • El tiempo y su organización (pasado y presente). • Utilización de modificadores (conjunción). • Principales características de las familias.
UD12. Descubrimos nuestra naturaleza.	Las nubes del país de la fantasía virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Grafía del número siete (7). • Utilización de cuantificadores básicos (muchos, pocos, ninguno). • Situaciones de medida (lleno/vacío). • Establecimiento de relaciones de correspondencia.
UD13. Descubrimos nuestra ciudad.	Jack the builder.	<ul style="list-style-type: none"> • Grafía del número ocho (8). • Nociones espaciales básicas (cerca/lejos). • Relaciones y transformación (aumentar, quitar, cambiar). • Cualidades de los materiales (cuerpos).
UD14. Descubrimos nuestras emociones.	Así es mi corazón.	<ul style="list-style-type: none"> • Grafía del número nueve (9). • Introducción a las decenas. • Cualidades de los objetos (simetría y asimetría de las figuras). • Identificación de emociones.
UD15. Descubrimos nuestro cole.	-	<ul style="list-style-type: none"> • Grafía del número diez (10). • Conteo hasta el número veinte (20). • Representación gráfica de la serie numérica. • Situaciones de medida. • Características de la escuela.

Tabla 13. Resumen contenidos del 3º trimestre, inspirado en el Decreto 36/2022.

6.4. Contenidos transversales

Además de los saberes básicos, de acuerdo al artículo 12 del Decreto 36/2022, se incorporan contenidos transversales acordes al desarrollo madurativo que fomenten los valores democráticos, tales como el respeto, la empatía y la igualdad. Siguiendo la normativa establecida, se presentan los siguientes contenidos transversales, los cuales corresponden a los principales temas que acompañan al desarrollo del pensamiento lógico-matemático en la programación.

- El diálogo como medio de comunicación, utilización de un lenguaje respetuoso para compartir ideas.
- Establecimiento de relaciones afectivas y lúdicas con los cuentos.
- Estrategias para la gestión emocional, identificación y manejo de las emociones. Regulación de la frustración, iniciación en la creación de una relación positiva con las matemáticas.
- Hábitos saludables, el cuidado de uno mismo y del entorno. Habilidades sociales para regular la convivencia.

6.5. Cronograma de aplicación

Para la aplicación de la programación *Contando mundos*, se ha tenido en consideración el calendario escolar 2022-2023 de la Comunidad de Madrid ([Anexo 2](#)), puesto que el del curso 2023-2024 todavía no se encuentra disponible. Tomando esto como referencia, se ha creado un calendario respetando los festivos correspondientes; de esta forma, se presenta la [Ilustración 3](#), con las Unidades Didácticas distribuidas en etapas de entre nueve y catorce días.

Además, se ha tenido en cuenta un periodo de adaptación al inicio, así como un espacio de revisión y evaluación al finalizar el curso. También se destaca una excursión por trimestre, el primero con una visita al museo de las ilusiones, luego una salida a la granja escuela para conocer a los animales y finalmente la asistencia a una de las óperas adaptadas al público infantil que presenta el Teatro Real. Estas se plantean como contribución a los proyectos, de manera que se relacionan directamente con las temáticas trabajadas.

SEPTIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	1

OCTUBRE						
L	M	X	J	V	S	D
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ENERO						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

MARZO						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO						
L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

	Día no lectivo	UD1	UD2	UD3	UD4	UD5
	Inicio y fin de curso	UD6	UD7	UD8	UD9	UD10
	Excursiones	UD11	UD12	UD13	UD14	UD15

Ilustración 3. Calendario escolar con las Unidades Didácticas.

7. METODOLOGÍA

En el ámbito de la Educación Infantil, una vez que se han planteado los objetivos de aprendizaje, es decir, el **qué**, resulta esencial pensar en el **cómo** enseñar; en este sentido se considera al proceso de enseñanza-aprendizaje como un acto bidireccional, donde se busca que el maestro conozca al alumno para personalizar la intervención y asegurar su aprendizaje.

Para la programación que se presenta, se toma como partida la utilización de metodologías activas, de manera que se favorezcan situaciones de aprendizaje donde el alumnado interactúe directamente con la realidad, permitiendo un aprendizaje por acción y descubrimiento que fomente el aprendizaje significativo (Bruner, 1988). Comprender las bases de la metodología que se utiliza es imprescindible para ofrecer una intervención educativa de calidad, por lo que a continuación se condensa información de utilidad para la realización de actividades en las Unidades Didácticas planteadas.

7.1. Los cuentos en Educación Infantil

Los cuentos han estado presentes en gran parte de la historia del ser humano, ya sea cuentos transmitidos por el habla y la memoria, cuentos físicos con ilustraciones y textos, o cuentos interactivos en soporte digital; según Cortazar, el cuento es un género autónomo de relatos circulares que atrapan al lector u oyente para llegar a su desembocadura (Di Gerónimo, 2000).

Estas narraciones breves, reales o ficticias, se pueden adaptar a diversos contextos, provocando emociones en niños y adultos (Toledo, 2005). Debido a su gran versatilidad, para un aula de Infantil se debe considerar el uso de un tipo de cuento en específico, los **cuentos infantiles**.

Bortolussi (1985), los define como una “obra estética destinada a un público infantil, es un fenómeno relativamente reciente que nace de la conversión posterior de los cuentos de hadas” (p.16). Estos textos se caracterizan por tener trama sencilla, resoluciones creativas y finales felices; además, muchos cuentan con enseñanzas morales y personajes que facilitan la identificación de los niños.

Esto resulta ser un gran recurso en el aula de clase, ya que ofrecen dosis de sorpresa, generando curiosidad que concluye en motivación. Además, al representar cuestiones abstractas de forma sencilla y atractiva ayudan a mejorar la comprensión del mundo que rodea al alumnado, favorece al desarrollo intelectual y de lenguaje, fomenta la asimilación de valores, cumple con la función de entretenimiento y promueve la creación de hábitos lectores, potenciando así la lectura desde las primeras edades (Trigo, 1997).

Vistos como herramienta del aprendizaje, los cuentos deben tener un papel primordial en la Educación Infantil; no obstante, al estar en una etapa pre-lectora, es esencial considerar la lectura mediada, es decir, que sea el docente quien realice la narración. Riquelme y Munita (2011), recalcan que “el narrador debe completar su lectura del texto con otros componentes propios del lenguaje no verbal y paraverbal. [...] La entonación, el tono y el ritmo adecuados serán determinantes para canalizar en forma verosímil y atractiva la trama” (p.273).

Otro factor a tener en cuenta al momento de trabajar con cuentos en el aula de clase es la adaptación al contexto actual, por lo que es esencial incorporarlos a las diferentes programaciones junto con metodologías activas que beneficien el aprendizaje; de manera que se aproveche todo el potencial que puede ofrecer la literatura infantil. Para ello, Rabal et al. (2020), destacan la utilización de cuentos motores que involucran movimiento, cuentos musicales que motivan, y cuentos interactivos que crean conexión entre la escuela y la tecnología.

En cuanto a la clasificación, dentro de la literatura infantil podemos encontrar: los **cuentos clásicos**, los primeros pasos de los relatos dirigidos a la infancia, aquellos que se han transmitido por generaciones; y los **cuentos modernos**, escritos en tiempos contemporáneos con tramas y temáticas actuales. No obstante, contemplando la temática en lugar de la época a la que pertenezcan, se puede diferenciar: **cuentos folklóricos**, generalmente cuentos clásicos que involucran manifestaciones culturales; **cuentos maravillosos**, donde la magia se acepta como hecho cotidiano; y **cuentos fantásticos**, que incluyen lo sorprendente, misterioso e insólito (Rossini y Calvo, 2013).

Conocer los diferentes tipos de cuentos adecuados para la infancia, permite realizar una selección de historias que se adapte a la etapa evolutiva del alumnado. Siendo esta una programación dirigida a niños de entre 4 y 5 años, se plantea comenzar por **cuentos maravillosos**, utilizando la magia y la fantasía para conectar con los intereses del alumnado; posteriormente, se presentan **cuentos fantásticos**, primero con personajes de animales para propiciar que los niños se identifiquen en la historia, y luego con relatos simbólicos que expliquen partes de su propio mundo desde una perspectiva más realista. Además, los dos primeros trimestres concluyen con **cuentos folklóricos**, también llamados cuentos clásicos, integrando la dimensión cultural a la programación.

Por otra parte, además de la temática, para la selección de los cuentos se debe tener en cuenta una serie de características. En primer lugar, el relato debe ajustarse a la edad evolutiva del alumnado, permitiendo que haya una fácil comprensión y que sea accesible para el niño; en este sentido, se requiere de textos con lenguaje claro y sencillo, estructura lineal, presencia de pocos personajes, entre otros (Ortega y Tenorio, 2006).

El docente, además, deberá planificar diferentes estrategias que aseguren la participación de los niños antes, durante y después de la narración de la historia, previniendo la escucha pasiva y la falta de motivación. De acuerdo a Bettelheim (2013), las tramas que se presenten deberán tener íntima relación con la vida personal del niño, sus gustos, intereses y preocupaciones.

Por su parte, la escuela se ha convertido en un centro de promoción de la literatura infantil, por lo que su labor para la consolidación de una sociedad lectora no pasa desapercibida. Esta tarea se atañe desde los primeros años de escolarización, siendo la etapa de Educación Infantil donde se debe fomentar un primer acercamiento del alumnado a diferentes textos literarios, entre ellos, los cuentos.

Esta actividad no debe recaer en la simple instrumentalización, puesto que, como afirma Cervera (1989), “la literatura infantil ha de ser, sobre todo, respuesta a las necesidades íntimas del niño. Y su acción se ejerce preferentemente por contacto, aprovechando su potencial lúdico, sin explicación y sin instrumentalización” (p.161).

7.1.1. Cuentos y pensamiento lógico-matemático

Los cuentos son herramientas globalizadoras del aprendizaje; por su capacidad de fomentar la comprensión, el razonamiento y la memoria, se pueden considerar “alimento intelectual”, sobre todo en los primeros años de la infancia (Marín-Rodríguez, 2007). A la hora de trabajar con un cuento en Educación Infantil, dependiendo de las actividades que se realicen, los alumnos pueden llegar no solo a escuchar, sino a cuestionar, representar y vivir el relato.

Partiendo de esta idea, Egan (1994), propone un modelo metodológico que aproveche la tensión dramática y el planteamiento de conflictos que ofrecen las narraciones, generando expectativas en el alumnado para enganchar su motivación al proceso de enseñanza-aprendizaje. Siguiendo esta línea, se debe recordar la importancia de no recaer en la simple instrumentalización del cuento, de manera que haya espacio para el disfrute que genera la lectura.

La postura actual de la Educación se basa en presentar materiales y actividades que “dejen pensar”, sin recaer en la vacía transmisión de contenidos, sobre todo en el ámbito del pensamiento lógico-matemático. Es por ello que el cuento se convierte en un material que, presentando contenidos matemáticos de forma natural, abre las puertas a trabajar aptitudes y actitudes a través de la aplicación y el descubrimiento (Fernández Bravo, 2001).

Se debe tener presente que con cualquier cuento se puede amparar al desarrollo del pensamiento lógico-matemático, potenciando actividades que impliquen la observación, intuición, imaginación y razonamiento (Marín-Rodríguez, 2021). Los beneficios son claros, se exponen aspectos matemáticos contextualizados, se favorece a la motivación y se fomenta la creación de conexiones transversales entre las matemáticas y otras áreas.

Los cuentos, por tanto, resultan ser un recurso idóneo para desarrollar el pensamiento lógico-matemático desde la comprensión en la infancia. Marín-Rodríguez (2013), afirma que “a través de los cuentos, intentamos que los niños adquieran una nueva mirada matemática sobre nuestro mundo” (p.11).

7.1.2. Cuentos matemáticos

Reconociendo la utilidad de los cuentos para la enseñanza de las matemáticas, para asegurar el correcto aprendizaje se requiere que el docente posea “ojos matemáticos” y dedique tiempo a una “lectura matemática”; de manera que analice las diferentes narraciones buscando conexiones con números y operaciones, medida, geometría, probabilidad y estadística, ya sean conceptos explícitos o implícitos en el texto (Marín-Rodríguez, 2021). Para evitar la necesidad de analizar el recurso, se puede recurrir a cuentos pensados desde su creación para el trabajo de las matemáticas.

Los llamados “cuentos matemáticos”, son recursos literarios pensados para que “docentes, familias y estudiantes puedan llegar a entender las matemáticas usando su lado más lingüístico” (Fernández Sánchez et al., 2021, p.190). Por ende, son textos que desde su creación se conciben para trabajar contenidos matemáticos. No obstante, el hecho de que los relatos que se plantean contengan un contenido matemático subyacente, no descarta la necesidad de un trabajo didáctico para que el alumnado comprenda el concepto. Es decir, pese a que los cuentos muestren el contenido matemático, estos se limitan a ser el pretexto para generar situaciones de aprendizaje y fomentar la comprensión de las matemáticas desde elementos contextualizados.

En este sentido, la propuesta *Contando mundos* se destaca por contener ambos tipos de cuentos, tanto aquellos que no han sido pensados para el trabajo de las matemáticas como aquellos que sí. Con esto se pretende evitar recaer en la simple instrumentalización de la lectura, ofreciendo diversos argumentos que contextualicen el trabajo desde diferentes perspectivas. Se plantea la utilización de textos que generen expectativa en el alumnado, por lo que para cada trimestre se han seleccionado solo dos cuentos matemáticos, utilizando un total de tres cuentos matemáticos en español (UD2, UD9 y UD12 en las páginas 57, 79 y 82) y tres en inglés (UD4, UD7 y UD13, en las páginas 59, 62 y 83); mientras que a las demás narraciones se les ha dado una lectura matemática, para así encontrar diferentes elementos que se puedan trabajar en las Unidades Didácticas correspondientes.

7.2. Perspectiva constructivista de las matemáticas

La perspectiva constructivista es una corriente pedagógica que busca fomentar el aprendizaje activo y la construcción de conocimientos por parte del estudiante. Esta corriente se aplica a diferentes áreas de desarrollo, incluyendo el pensamiento lógico-matemático. En este apartado, se explora cómo la perspectiva constructivista puede ser aplicada a la enseñanza de las matemáticas y por qué se utiliza como punto de partida para la programación.

El constructivismo parte de la premisa de que el conocimiento es construido por el individuo, y no simplemente adquirido a través de la transmisión de información. De esta forma, el aprendizaje no se enfoca en la memorización, sino en la reorganización de conocimientos previos; es decir, el aprendizaje ocurre tras un desequilibrio de lo conocido, ya que las estructuras se adaptan para integrar los nuevos conocimientos (Arteaga y Macías, 2016).

Un enfoque constructivista para la enseñanza de las matemáticas implica el uso de diferentes estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje activo del estudiante. En lugar de simplemente presentar los conceptos matemáticos de forma abstracta, el profesor debe ofrecer oportunidades contextualizadas para que los estudiantes experimenten y descubran los conceptos por sí mismos (Godino, 2004). En este sentido, es esencial presentar situaciones problemáticas donde los niños puedan aplicar las matemáticas, mostrando así la utilidad y necesidad de reconocer los números y realizar operaciones.

Esto implica que los estudiantes desarrollen la capacidad de construir su propio conocimiento matemático a partir de su experiencia, asegurando así un aprendizaje reflexivo y la educación desde una "mirada matemática del mundo". Además, este enfoque requiere que el docente sea capaz de adaptar su enseñanza a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de cada estudiante, escuchando lo que necesitan desde un aprendizaje guiado (Fernández Bravo, 2010). Esto se refleja con la implementación de actividades variadas, la presencia del diálogo como elemento clave, el establecimiento de objetivos progresivos y la retroalimentación individualizada.

El uso de elementos manipulativos en la enseñanza de las matemáticas en educación infantil es fundamental para el aprendizaje efectivo y duradero de conceptos matemáticos. Los niños y niñas aprenden mejor cuando pueden tocar, mover y experimentar con objetos concretos en lugar de solo trabajar con conceptos abstractos. De acuerdo con Alsina (2018), “el uso de materiales es una manera de promover la autonomía del aprendiz ya que se limita la participación de los otros, principalmente del adulto, en momentos cruciales del proceso de aprendizaje” (p.129). En conclusión, el uso de recursos manipulativos puede mejorar la confianza y autoeficacia del alumnado, fomentando la creación de aprendizajes significativos.

Por otro lado, para afianzar la competencia matemática en el alumnado, Fernández Bravo (2007) propone una secuencia de momentos didácticos, la cual potencia la utilización de mecanismos intelectuales para la construcción de conceptos matemáticos. El primer momento es el de **comprensión**, donde se presentan los contenidos de forma contextualizada, permitiendo que el alumnado explore desde la curiosidad. Posteriormente, se realiza la **enunciación**, donde se presentan los términos y mecanismos matemáticos. El tercer momento es el de **memorización**, favoreciendo la automatización de procedimientos a través de la repetición. Finalmente, se pasa a la **aplicación**, utilizando los conceptos en diversos contextos.

Para fomentar el desarrollo de habilidades matemáticas, cada sesión comenzará con **rutinas de conteo** y resolución de uno o dos problemas sencillos con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**; esto se hace con el apoyo de los dedos, favoreciendo a la correspondencia numérica al mostrar el resultado de los problemas con las manos.

La utilización de este enfoque en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede resultar efectivo para mejorar el rendimiento de los estudiantes. Esto se relaciona directamente con un ambiente positivo de trabajo, por lo que es imprescindible fomentar una buena relación con las matemáticas desde la primera infancia. Para evitar la frustración en el alumnado, hay que fomentar buenas actitudes ante el error; en este sentido, Gregorio (2002) afirma que se debe entender “el error como una fuente de información excepcional y como instrumento de aprendizaje” (p.117).

7.3. Aprendizaje dialógico

El aprendizaje dialógico es una teoría educativa que se centra en la interacción entre estudiantes y docentes como medio para el aprendizaje. Esta teoría sostiene que el diálogo y la reflexión conjunta son esenciales para la construcción del conocimiento y la comprensión profunda de los conceptos; para ello, se fundamenta en el aprendizaje constructivista, permitiendo que la utilización de un paradigma de comunicación, interacción y solidaridad genere una transformación (Martins, 2006).

La programación *Contando mundos* se caracteriza por la utilización del cuento, dando especial relevancia al momento de la **asamblea**. Se propone realizar conversaciones **antes, durante y después** de la lectura, además de poner en común a través del diálogo los aprendizajes realizados tras las situaciones de aprendizaje. Por tanto, con la presente propuesta se busca potenciar la comunicación entre alumno y docente, generando espacios de reflexión en el aula.

Esta teoría educativa se fundamenta en la inteligencia cultural, teniendo en cuenta no solo las capacidades del alumnado, sino también el contexto en que se desarrolla cada individuo (Flecha, 1997). Además, contempla el elemento de la transformación social, enfocándose en la educación ciudadana, la implicación de la escuela en la comunidad y el aprovechamiento de elementos culturales que enriquecen la educación de los niños.

Esto se engloba en el diálogo igualitario, donde se practica el principio de solidaridad al tener en cuenta a la comunidad de aprendizaje. Con ello, se pretende darle sentido a la enseñanza, de forma que la escuela cobra sentido al dejar que los alumnos tomen sus propias decisiones (Prieto y Duque, 2009).

De acuerdo con Mercer (2010), el aprendizaje dialógico fomenta habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la autoestima y la resolución de conflictos. Esta práctica educativa requiere un cambio en la forma en que los docentes piensan sobre el aprendizaje y la enseñanza, así como un compromiso para crear un ambiente seguro y respetuoso para el diálogo.

7.3.1. Aprendizaje dialógico y matemáticas

El aprendizaje dialógico se enfoca en **hacer preguntas** y en ayudar a los estudiantes a **encontrar soluciones y explicaciones** por sí mismos. Esto significa que el profesor no es el único que tiene las respuestas, sino que los estudiantes son cocreadores del conocimiento. De esta forma se promueve una comunicación abierta y una participación activa de la comunidad en el aula, generando espacios de transformación social (Elboj et al., 2002).

En el desarrollo del pensamiento matemático, esta visión de la educación promueve la utilización del razonamiento, la resolución de problemas y la aplicación de conceptos matemáticos en situaciones del mundo real. Esto permite asociar significados numéricos a determinadas situaciones o contextos, afianzando el entendimiento de conceptos antes que la memorización, lo que potencia el aprendizaje significativo (Bracho et al., 2014). En lugar de simplemente enseñar fórmulas y conceptos a los estudiantes, el aprendizaje dialógico implica un diálogo entre profesores y estudiantes, donde se comparten ideas y se construyen conocimientos juntos.

Díez-Palomar et al. (2010), afirman que “lo que parece emerger es que esta forma de organización incentiva sobremanera el aprendizaje. Se consigue que todos los niños y todas las niñas del aula intervengan, y se sientan parte de la clase. Aparecen dinámicas de solidaridad, de compañerismo” (p.86). Con ello se limita el exceso de autoridad, además de promover un proceso de enseñanza-aprendizaje guiado por la motivación del alumnado.

En conclusión, la metodología del aprendizaje dialógico permite a los estudiantes aprender matemáticas de manera significativa y duradera, ya que se involucran en la construcción de su propio conocimiento. De igual forma, fomenta el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, lo que es esencial para el éxito en las matemáticas y en la vida en general. Con el aprendizaje dialógico, el alumnado aprende no solo las matemáticas, sino también cómo aplicarlas en situaciones cotidianas y cómo trabajar en equipo para encontrar soluciones creativas.

7.3.2. Aprendizaje dialógico e inclusión

El aprendizaje dialógico tiene una conexión directa con la inclusión, ya que se enfoca en la creación de un ambiente de aprendizaje inclusivo en el que todos los estudiantes se sientan valorados, respetados y participen activamente en la construcción de conocimientos. En este sentido, Vargas y Flecha (2000), destacan que la participación de Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE) parte de la valoración de la diversidad, entendiendo a esta como un elemento positivo, tanto para ofrecer ayuda como para apoyar el entendimiento de distintas realidades y perspectivas en el grupo.

Además, el aprendizaje dialógico enfatiza la importancia de la colaboración y la cooperación entre los estudiantes. Esto ayuda a fomentar un ambiente de aprendizaje en el que se valoren las contribuciones de cada estudiante y se promueva el trabajo en equipo. Esto es especialmente importante en el caso de estudiantes que pueden sentirse excluidos o marginados por cualquier razón, ya que el aprendizaje dialógico permite mejorar el autoconcepto, la autoconfianza, el sentimiento de pertenencia y la valoración social (Fitch, 2003).

Con esta metodología se puede contribuir a crear un **ambiente escolar más inclusivo y respetuoso**, lo que beneficia a los estudiantes en su desarrollo personal, emocional y, especialmente, en el aprendizaje. Álvarez et al. (2013), concluyen que “se generan altas expectativas en relación con el aprendizaje de todo el alumnado, incluyendo aquellos que tienen dificultades, ya que pueden realizar las mismas actividades que el resto y aprender con ellas. Esas dificultades pasan a ser consideradas como parte de la diversidad natural del grupo y no como algo inherente al alumno particular” (p. 222).

Este modelo favorece a disminuir la competitividad, sustituyéndola por la ayuda y la solidaridad. Esta forma de aprender se vincula, por tanto, a la prevención de conflictos. Flecha (1997), afirma que se debe a que esta dinámica ofrece al alumnado herramientas sociales, educando en valores y practicando la solidaridad; preparando así a los niños para la vida.

7.4. Recursos

A lo largo de la programación se utilizarán diversos recursos para fomentar el aprendizaje y desarrollo del alumnado; entre ellos se pueden **encontrar instrumentos de clase**, tales como lápices, rotuladores, colores, pegamento, tijeras y fichas; **materiales para trabajos artísticos**, cartulinas, folios de colores, goma eva, masa para modelar, tempera, pinceles y otros; además de **recursos digitales** como videos, canciones, presentaciones en Power Point y juegos interactivos. Por otro lado, para el área de Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático, se recoge una lista de recursos específicos que se utilizarán en cada una de las Unidades Didácticas, a continuación, se describen estos materiales y su utilidad:

- **CUENTOS**

Como se ha descrito en el apartado de cuentos infantiles, a lo largo de las Unidades Didácticas se han seleccionado diferentes cuentos que contextualizan el aprendizaje ([Anexo 3](#)), con ellos se pretende trabajar conceptos matemáticos y cuestiones de regulación emocional. Al inicio de cada Unidad Didáctica se realizará una asamblea para hablar sobre el tema y luego se leerá el cuento; una vez realizada la lectura, se pasará a recopilar la información que conocemos y explicar qué es lo que se trabajará a lo largo de la unidad, contextualizando el aprendizaje con el cuento.

- **PANEL DEL NÚMERO PROTAGONISTA**

El panel del número protagonista es un mural en el que se realizan actividades relacionadas con el conteo de acuerdo a la temática presentada. Para esta programación se propone realizar un panel distinto cada trimestre ([Anexo 4](#)), de manera que en cada diseño se recojan los cuentos que se trabajarán.

Durante los dos primeros trimestres se trabajará el 1, 0, 2, 4 y 3; el orden se ha seleccionado para trabajar la descomposición de los números, de manera que el dos es uno y uno, el cuatro es dos y dos, y el tres es dos y uno. A lo largo del último trimestre, se introducirán los números del 5 al 10, trabajando únicamente con el conteo y la grafía, por lo que permanecerán menos tiempo en el panel del número protagonista; estos números se profundizarán en el siguiente curso.

- **BLOQUES LÓGICOS**

Este es un recurso manipulativo que se utiliza para trabajar procesos lógicos en matemática; consiste en 48 piezas de triángulos, cuadrados, círculos y rectángulos, cada figura con variaciones de tamaño, color y grosor. Estas piezas se complementan con tarjetas de atributos y de NO atributos, de manera que se inicia al alumnado en la clasificación, ya sea con una o varias características a la vez ([Anexo 5](#)). Al momento de trabajar con ello, se debe cuidar no mezclar tarjetas contradictorias entre sí.

Este material se utilizará en todas las Unidades Didácticas para trabajar el razonamiento lógico y la clasificación, comenzando con juegos grupales en la asamblea y juego libre de descubrimiento, hasta proponer retos por equipos o de forma individual.

- **ROBOT PROGRAMABLE**

El robot programable es un recurso que se utilizará para trabajar las bases de la programación a partir del segundo trimestre. Existen diferentes modelos en el mercado, pero para este trabajo se considera usar el **Bee-Bot** (Ro-Botica, 2021), el cual tiene un diseño de abeja y destaca por su gran sencillez, adaptado a la infancia.

Este robot contiene flechas para que los niños dirijan su movimiento, de manera que lo programen para avanzar por un camino determinado. Este recurso permite trabajar la orientación espacial en relación al entorno, ya que se requiere reconocer izquierda, derecha, adelante y atrás; además, se puede utilizar para comprender la lateralidad, giros y conceptos espaciales de transformación.

- **MATERIALES MANIPULATIVOS**

Por último, se recalca la utilización de diversos recursos manipulativos para facilitar la comprensión de conceptos matemáticos. Estos pueden variar, desde elementos a los que se les otorgue una funcionalidad a través de la matematización del entorno, hasta recursos didácticos pensados para el trabajo de las matemáticas como regletas, polícubos y geoplano. A través de esto, se pretende que los alumnos desarrollen poco a poco la capacidad de abstracción desde actividades concretas.

8. EVALUACIÓN

La evaluación es una parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje, asegurando la efectividad y el progreso en el desarrollo del alumnado en relación a los objetivos establecidos. Esto implica reconocer el punto de partida, los logros esperados y el resultado final, haciendo un análisis del proceso educativo; de esta forma, se puede ofrecer retroalimentación a los niños y redirigir la actividad del profesor, para así ajustarse a las necesidades de la clase.

8.1. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación son los indicadores establecidos para valorar el desempeño del alumnado, estos describen los logros esperados en relación de conocimientos, habilidades y actitudes. Son una herramienta para la evaluación, ya que permiten reconocer el nivel de consecución de los objetivos planteados en relación a las competencias específicas.

De acuerdo con el artículo 2 del Real Decreto 95/2022, estos “indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área en un momento determinado de su proceso de aprendizaje” (p. 5). Se especifican en el Decreto 36/2022, en el apartado de Áreas; se encuentran numerados, de manera que a cada Competencia Específica le corresponden entre dos y seis criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación recogen los aspectos a evaluar en cada Unidad Didáctica, es decir, responden al **qué** evaluar. Por tanto, en las fichas se encuentra desglosado los criterios con su respectiva numeración según indica la normativa.

Se destaca, además, la importancia de evaluar varios aspectos para asegurar la educación integral. En primer lugar, se debe valorar el grado de **comprensión de contenido** y la **capacidad creativa**, así como reconocer el dominio de **habilidades matemáticas** fundamentales trabajadas a lo largo de la programación. Por otro lado, es esencial analizar el progreso en la **regulación emocional** y la **implicación** en el trabajo. Finalmente, es esencial analizar la **participación** del alumnado, teniendo en cuenta la **integración en el grupo** y su **capacidad de trabajo colaborativo**.

8.2. Estructura de la evaluación

Sabiendo **qué** evaluar, es imprescindible organizar **cómo** y **cuándo** hacerlo. Estos elementos deben favorecer a la evaluación formativa, generando retroalimentación en el momento del aprendizaje, no solo al final, y ajustando así el proceso de enseñanza desde el reconocimiento de fortalezas y debilidades.

8.2.1. Técnicas e instrumentos de evaluación

Para identificar el desenvolvimiento del alumnado a nivel cognitivo, emocional, lingüístico y social, es imprescindible utilizar diferentes estrategias de evaluación. Estas técnicas son el **cómo evaluar**, ya que son los procedimientos para utilizar en la valoración de los diferentes aspectos. A continuación, se observa un cuadro resumen, [Tabla 14](#), de las técnicas de evaluación que se utilizarán para cada aspecto.

Aspecto	Qué	Cómo
Desarrollo cognitivo	Comprensión de contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de productos individuales. • Formulación de preguntas. • Autoevaluación del alumnado.
	Capacidad creativa	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de productos individuales y grupales. • Observación en actividades que requieran la creatividad.
	Habilidades matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> • Observación en juegos matemáticos. • Valoración de productos individuales y grupales.
Desarrollo emocional	Regulación emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de la utilización de estrategias de regulación emocional.
	Implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Observación del interés durante las actividades. • Autoevaluación del alumnado.
Desarrollo lingüístico	Participación en situaciones comunicativas	<ul style="list-style-type: none"> • Observación en los momentos de reflexión y conversación. • Formulación de preguntas.
Desarrollo social	Integración en el grupo	<ul style="list-style-type: none"> • Observación del comportamiento, registro del cumplimiento de normas sociales.
	Capacidad de trabajo colaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Observación en actividades grupales. • Valoración de productos grupales. • Autoevaluación del alumnado.

Tabla 14. Relación entre el qué y cómo evaluar.

Para la correcta utilización de técnicas de evaluación, se requiere de los instrumentos de evaluación, estos varían en función de las necesidades del docente. Para las técnicas presentadas anteriormente se utilizarán los siguientes instrumentos:

- **Fichas:** para las actividades más cortas y sencillas, se utilizarán fichas como elemento de valoración de productos individuales y grupales; de manera que, con la corrección respectiva, se recoja información sobre el desempeño del alumnado y se ofrezca una retroalimentación.
- **Productos finales:** se utilizarán para la valoración de productos que impliquen un mayor esfuerzo en su realización y que combinen diferentes conceptos, ya sean realizados de forma individual o grupal.
- **Juegos:** para la formulación de preguntas, se utilizarán distintos juegos que involucren la interacción comunicativa, de forma que permitan comprobar los conocimientos de forma grupal o individual.
- **Diario de observación:** para tener un registro más global de la observación, se utilizará un diario donde el docente podrá anotar aquellos comportamientos, habilidades demostradas y actitudes que considere importantes para reforzar o para tener en cuenta en la evaluación final.

Por otro lado, se recalca la autoevaluación del alumnado, de manera que al finalizar cada situación de aprendizaje se realizará una **asamblea** para reflexionar sobre su desempeño en las actividades propuestas. Para ello, se harán preguntas que permitan a los niños iniciarse en el proceso de metacognición. Además, los alumnos tendrán que realizar su autoevaluación por escrito, llenando un **cuestionario** de una o dos preguntas, donde rodeen el pictograma de acuerdo a si su participación ha sido buena o mala.

8.2.2. Momentos de la evaluación

Respecto al **cuándo evaluar**, cada uno de estos instrumentos servirá para ofrecer una retroalimentación a los alumnos durante el proceso de aprendizaje, indicando las fortalezas y los aspectos de mejora en las distintas actividades.

Se realizará un informe corto al finalizar cada Unidad Didáctica, de manera que se reconozca si el alumnado en general ha alcanzado los logros esperados y cuáles han sido las dificultades encontradas; además, se indicará si algún estudiante en específico ha tenido mayores dificultades. Finalmente, en cada trimestre se realizará un informe de cada alumno, donde se describa su evolución y aspectos de mejora.

8.3. Evaluación del docente

La evaluación del docente es un proceso fundamental en la educación, ya que permite evaluar su desempeño como guía del aprendizaje y su impacto en el desarrollo del alumnado. Esta valoración se enfoca en su capacidad de motivar e inspirar a los alumnos, así como las habilidades didácticas que demuestra; además, resulta esencial para adaptar la enseñanza a las necesidades de cada grupo y clase.

Se plantea, por tanto, la realización de una evaluación docente al finalizar cada trimestre, teniendo en cuenta la percepción del alumnado, los comentarios de las familias y la propia reflexión del profesor. Con esto se pretende generar una evaluación formativa, de manera que la programación no se considere estática, sino que sea versátil para llegar a todo el alumnado.

En cuanto a la percepción del alumnado, se aumentará un apartado en la escala de autoevaluación para que compartan su opinión del docente. Por otro lado, las familias tendrán un canal abierto con el docente por Teams y por correo para poder compartir sus opiniones del proceso de enseñanza-aprendizaje; además, se tendrá en cuenta las tutorías grupales e individuales para conocer su perspectiva. Finalmente, para la propia reflexión del docente, se recogerán comentarios sobre el desarrollo de las sesiones en el diario de observación, además del cumplimiento de un cuestionario de autoevaluación, [Tabla 15](#), al finalizar cada Unidad Didáctica.

ASPECTO	Mal	Regular	Bien
El cuento ha generado interés en los alumnos y permitió contextualizar los conceptos.			
Mantuve una buena comunicación con mis alumnos en todo momento, mostrando respeto y dando el ejemplo para una buena convivencia.			
Los materiales utilizados fueron los adecuados para asegurar el aprendizaje de los alumnos.			
He favorecido la participación de todos los alumnos, fomentando su implicación en las actividades.			
Realice un buen seguimiento de su evolución, ofreciéndoles una retroalimentación individual sobre sus fortalezas y puntos de mejora.			
Comentarios:			

Tabla 15. Cuestionario de autoevaluación docente.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Una visión inclusiva de la educación requiere de estrategias para dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado. Este principio se caracteriza por ofrecer una educación flexible, adaptándose a las diferencias individuales, teniendo en cuenta las diversas capacidades, ritmos, intereses y situaciones. En este apartado se revisarán las medidas de atención a la diversidad que acompañan a la propuesta, cabe destacar que, por las características del alumnado, no se contemplan medidas extraordinarias.

9.1. Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)

En línea con el compromiso de inclusión escolar, se propone la utilización del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA); este modelo de programación se plantea desde la flexibilización de los objetivos, metodologías, recursos y evaluación, de manera que estos se ajusten a las necesidades de cada alumno. Es decir, se propone la formulación de actividades variables, que integren diferentes opciones didácticas desde su planificación.

Para organizar la programación se toman como eje tres redes neuronales, las cuales están vinculadas directamente con los procesos de enseñanza y aprendizaje (Pastor, 2019). Con esto se pretende que los alumnos no sean meros espectadores, sino que interactúen con los contenidos para construir sus propio aprendizaje.

La primera es la **red afectiva**, implicando a la parte emocional para responder al “porqué” del aprendizaje. Esto es esencial para asegurar la adquisición de aprendizajes significativos, ya que se demuestra la utilidad de los conocimientos, habilidades y actitudes que se desarrollan, generando a su vez motivación.

En este sentido, la propuesta *Contando mundos* destaca por relacionar el área del pensamiento lógico matemático con situaciones contextualizadas, a través de los cuentos, y así con la propia vida del alumnado. A lo largo de las Unidades Didácticas se comprueba que, si bien los cuentos se usan como pretexto para la creación de situaciones de aprendizaje, es la propia experiencia de los alumnos lo que conlleva a la construcción de conocimientos; esto implica la matematización del entorno, involucrando a la vida cotidiana para la adquisición de habilidades matemáticas.

El segundo eje a tener en cuenta es la **red de conocimiento**, esta se enfoca en la recepción de información y la asimilación de significados, respondiendo al “qué” del aprendizaje. En este sentido, es imprescindible presentar la información en diversos formatos, de manera que se pueda llegar a todo el alumnado; para ello, se requiere de múltiples opciones para la presentación y comprensión de conceptos.

La programación que se presenta destaca por la utilización de diversos elementos, desde recursos manipulativos, pasando por materiales gráficos, hasta los digitales. Por otro lado, los diferentes conceptos matemáticos se presentan con soportes visuales y auditivos, junto a actividades motrices y manipulativas; con ello se pretende abarcar los diferentes estilos de aprendizaje.

Como tercer elemento, se encuentra la **red estratégica**, caracterizada por contener a las funciones ejecutivas, respondiendo al “cómo” del aprendizaje. Es decir, se implica en la capacidad de planificar y realizar una tarea; relacionándose, por tanto, con la expresión del aprendizaje, ya que esta es la demostración del proceso realizado.

Con esto en mente, se recalca la utilización del aprendizaje dialógico y la producción de elementos plásticos, con ello se permite un espacio de reflexión, así como la concreción del conocimiento matemático a través de expresiones artísticas. Esto se refleja especialmente en la asamblea, siendo un momento de comunicación que se utiliza en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, en cada una de las Unidades Didácticas se incluye un producto final que se relaciona con la expresión de los aprendizajes; este elemento ha sido pensado para compartir con otros, tanto familiares como estudiantes, lo que se ha trabajado.

Teniendo en cuenta los principios del DUA, se comprende a los objetivos como los logros de aprendizaje esperado; no obstante, se debe reconocer su variabilidad en función de las capacidades y necesidades de cada alumno. Esto se acompaña de la evaluación, siendo esta un instrumento para la recolección de datos sobre el desempeño, dando importancia los apoyos y el andamiaje para la consecución de objetivos (CAST, 2018).

9.2. Método TEACCH

El Trastorno del Espectro del Autismo (TEA) es un trastorno del neurodesarrollo, caracterizado, según el DSM-5 (2014), por “deficiencias persistentes en la comunicación social y en la interacción social”, así como la presencia de “patrones restrictivos y repetitivos de comportamiento, intereses o actividades” (p. 28). La presente programación se plantea para un curso con un alumno diagnosticado con TEA en un grado leve; este estudiante no presenta signos de discapacidad intelectual asociada, pero sí un retraso poco significativo en el lenguaje.

Para favorecer al desarrollo de este alumno se propone la utilización del método TEACCH, el cual se fundamenta en la realización de una evaluación inicial para ajustar la intervención a las necesidades específicas que pueda presentar. El objetivo de este sistema es capacitar a la persona con necesidades para acoplarse al mundo de manera productiva, funcional y autónoma (Barrios et al., 2018).

Para ello se requiere de una **estructuración física**; el aula de clase debe estar organizada, otorgando un lugar a cada recurso y un espacio para que cada alumno guarde sus materiales. Por otro lado, se destaca el uso de **rutinas**, reflejado en la asamblea inicial, donde se organiza el día con un horario visual para anticipar las actividades a todo el alumnado. Finalmente, como **sistema de trabajo** se ofrecerán pautas para las actividades en caso de ser necesario, así como alternativas para la comunicación, apoyándose en el uso de pictogramas.

9.3. Educación socioemocional

La elección de cuentos y temáticas a trabajar han sido pensadas para la **prevención de problemas sociales**; fomentando de manera implícita y explícita estrategias de **regulación emocional**, a la par que se generan oportunidades para la **integración** del grupo y la **valoración de las diferencias**. Se pretende plantear el desarrollo del pensamiento lógico-matemático desde lo afectivo, promoviendo un buen clima de aula y la creación de redes afectivas (motivación) en el alumnado hacia las matemáticas. Esto se consigue gracias al enfoque competencial, relacionando conocimientos y habilidades con las actitudes y, por tanto, con la buena convivencia.

10. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

En este apartado se describe la aportación de la programación a los diferentes planes que se desarrollan como parte del Proyecto Educativo de Centro (PEC).

10.1. Contribución al desarrollo de la lengua inglesa.

En cuanto a la enseñanza del inglés, rescatando la labor bilingüe en el centro, se propone la utilización de tres **cuentos en inglés**, uno en cada trimestre. Los cuentos seleccionados manejan un lenguaje y estructura sencillos, además de tener ilustraciones claras y de manejar conceptos matemáticos de forma explícita. De esta forma, se asegura la interdisciplinariedad con el área de lengua extranjera en tres Unidades Didácticas (páginas [59](#), [62](#), [83](#)). Esto se observa de manera detallada en la Unidad desarrollada, describiendo el trabajo en conjunto de ambas áreas.

10.2. Contribución en el desarrollo de la convivencia y la ciudadanía.

Si bien la programación se centra en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, también favorece a la integración del grupo de clase y la identificación de las normas sociales. Esto se fomenta a través del Aprendizaje Dialógico (página [42](#)), otorgando relevancia a la inclusión y a la adquisición de habilidades sociales.

10.3. Contribución al desarrollo de las TIC y la competencia digital.

La propuesta emplea diversos formatos para la presentación del conocimiento, además de apoyarse en herramientas como la pizarra digital para la construcción del aprendizaje. Se destaca la utilización del Bee-Bot (página [45](#)), iniciando al alumnado en conceptos básicos de programación para comprender el mundo digital.

10.4. Contribución al plan lector.

Este se ve directamente relacionado con la programación, incluyendo la lectura en todas las Unidades Didácticas ([Anexo 3](#)) y, por tanto, contribuyendo al desarrollo lector, así como a la creación de vínculos con la lectura desde la infancia. Cada cuento ha sido seleccionado para cubrir las necesidades del área de matemáticas, pero también considerando el aspecto lúdico y afectivo para favorecer al disfrute.

11. UNIDADES DIDÁCTICAS

En este apartado se presentan las fichas de las quince Unidades Didácticas (UD), en ellas se recoge una breve explicación de las actividades a realizar, así como una tabla con los diferentes elementos didácticos a tener en cuenta.

Las fichas siguen el mismo código de color del apartado de saberes básicos, comenzando siempre con la imagen de la portada del cuento. Además, se describe un producto final por cada UD, este generalmente es una manualidad sencilla o una presentación del alumnado para cerrar la temática trabajada. Por otro lado, se adjunta también la temporalización con las fechas y el número de sesiones, de manera que se sintetiza la información del horario ([Ilustración 2](#)) y del calendario ([Ilustración 3](#)).

Los objetivos planteados para cada Unidad se relacionan directamente con las Competencias Clave (C.C.). De igual forma, en los saberes básicos se indica el área a la que pertenecen, así como el bloque con la letra correspondiente antes de cada contenido. Finalmente, los criterios de evaluación se vinculan a las competencias específicas de cada área, indicándolo con el respectivo número del Decreto 36/2022.

Se recalca que los cuentos corresponden al punto de partida para UD, de manera que se leerán al iniciar cada una de ellas; se puede encontrar la descripción de cada cuento en el [Anexo 3](#). Se destaca la utilización de la asamblea como estrategia para generar una motivación inicial y ofrecer un espacio de reflexión al finalizar las diversas situaciones de aprendizaje. Por otro lado, recordando que la primera Unidad Didáctica comienza tras el periodo de adaptación, los alumnos manejarán rutinas de conteo y solución de problemas sencillos al iniciar cada clase de matemáticas.

Finalmente, cabe destacar el desarrollo de la *UD. 7. Visitamos el circo*. (página [62](#)). En ella, se presentan las actividades de cada sesión con sus respectivos recursos; con ello, además de integrar los diferentes apartados del trabajo, se ejemplifica el desenvolvimiento de las demás Unidades en la programación. Se ha seleccionado esta por ser del segundo trimestre, de manera que permite mostrar todos los recursos expuestos; además, por su relación con el área de inglés, permite explicar cómo se desarrolla el trabajo interdisciplinar.

11.1. UNIDAD DIDÁCTICA 1: Visitamos a dragones

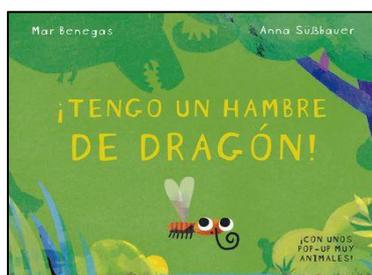


Ilustración 4. Cuento UD1.
Fuente: Benegas y SüBbauer (2022).

Se utiliza la secuencia del cuento para comprender los números ordinales, siguiendo el orden del primero al último; los animales servirán para la realización de comparaciones. Las actividades serán progresivas, primero con la utilización del cuerpo para representar los personajes, luego con la manipulación de peluches y bloques lógicos, hasta la representación gráfica. También

se introducirá del número uno (1), iniciándose en la correspondencia numérica. Finalmente, se usará como pretexto al dragón para conocer su hogar, el castillo; con ello, se trabajará el rectángulo y el cuadrado, utilizando los términos alto y bajo.

TEMPORALIZACIÓN		25/09/2023 – 11/10/2023 (10 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Creación de un castillo con cuadrados y rectángulos.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.M.C.T.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprender el concepto de secuenciación, ordenando de pequeño a grande. ➤ Representar con el cuerpo situaciones matemáticas. 	
	C.P.S.A.A.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participar de manera activa en la interacción social. 	
SABERES BÁSICOS			
ÁREAS	Área 1.	A. Control tónico y postural en función de los animales a representar y las acciones.	
	Área 2.	A. Números ordinales. A. Comparación, más grande/pequeño que. A. Cuadrado y rectángulo. A. Concepto de alto y bajo.	
	Área 3.	C. Participación en juegos lingüísticos. H. Dramatización de textos literarios.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	1.	1.1. Realizar acciones corporales ajustadas para representar animales y comparar tamaños.
	C.E.2.	1.	1.1. Establecer relaciones de tamaño. 1.4. Identificar situaciones en las que se requiere del cuerpo para medir.
	C.E.3.	3.	3.7. Representar animales, utilizando acciones que favorezcan a la creatividad.

Tabla 16. Elementos didácticos de la UD.1. Visitamos a dragones.

11.2. UNIDAD DIDÁCTICA 2: Visitamos a las brujas



Esta UD se contextualiza en la época de Halloween, el alumnado tendrá la tarea de salvar los círculos de la bruja, para lo cual deberán señalar los elementos circulares que estén a su alrededor; posteriormente, se aumentará la complejidad al tener que nombrar en qué parte se encuentran los círculos en relación a su cuerpo (arriba, abajo, a un lado, detrás). Además, se pretende trabajar con el número uno (1), identificando la unidad y su grafía. Con el estudio del círculo, se trabajará la diferencia entre recta y curva, así como las nociones de dentro y fuera con aros. Finalmente, el alumnado recreará la canción del [círculo](#) en formato de video con elementos que ellos encuentren.

TEMPORALIZACIÓN		13/10/2023 – 30/10/2023 (10 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Recreación de la canción del círculo en video.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.M.C.T.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconocer características del círculo, identificando la figura geométrica en su entorno. ➤ Utilizar referencias espaciales con el propio cuerpo. 	
	C.D.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participar en el proceso de creación de un video musical, utilizando diversas herramientas digitales. 	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	A. Referencias espaciales con el mismo cuerpo.	
	Área 2.	A. Números cardinales, el uno (1). A. Círculo. A. Líneas rectas y curvas. A. Diferencia entre dentro/fuera.	
	Área 3.	D. Grafía del círculo y el número uno (1). F. Propuestas musicales en distintos formatos. I. Herramientas digitales para la creación.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	1.	1.1. Progresar en la construcción del esquema corporal.
	C.E.2.	1.	1.1. Reconocer las cualidades del círculo.
	C.E.3.	1.	1.4. Interactuar con medios digitales.
		3.	3.5. Interpretar propuestas musicales, explorando con la utilización de instrumentos y herramientas.

Tabla 17. Elementos didácticos de la UD.2. Visitamos a las brujas.

11.3. UNIDAD DIDÁCTICA 3: Visitamos superhéroes



Ilustración 6. Cuento UD3.
Fuente: Becker y Kaban (2021).

En esta UD, se trabaja el número cero (0) como protagonista; esto va de la mano con la gestión emocional que se propone en la historia, buscando alternativas a la agresión para la resolución de conflictos; además, en estas semanas se realiza el taller de Educación Emocional que se imparte como parte del Proyecto de Centro. Se realizarán actividades dirigidas a practicar la inhibición, haciendo analogías con el cero (cero movimientos, cero golpes, etc.). Esto se relaciona con la introducción de la negación, buscando elementos que NO tengan ciertos atributos entre los bloques lógicos. Se reforzará el conocimiento del rectángulo, utilizándolo para la creación de capas de superhéroes; con ello también se trabaja la comparación de largo y corto.

TEMPORALIZACIÓN		02/11/2023 – 16/11/2023 (9 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Decoración de sus propias capas de superhéroe.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.M.C.T.	➤ Comprender el concepto de negación en relación a cualidades de los objetos.	
	C.P.S.A.A.	➤ Reconocer alternativas para la gestión emocional.	
	C.Ci.	➤ Utilizar herramientas para la convivencia pacífica.	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	B. Identificación y expresión de emociones. B. Control de la agresión, inhibición.	
	Área 2.	A. Números cardinales, el cero (0). A. Características del rectángulo. A. Concepto de largo y corto. A. Utilización de la negación.	
	Área 3.	C. Utilización de oraciones negativas. D. Grafía del número cero (0). H. Posibilidades expresivas del cuerpo.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	2.	2.1. Ajustar el control de sus emociones.
	C.E.2.	1.	1.2. Emplear cuantificadores básicos significativos (negación), en el juego y la relación con otros.
	C.E.3.	1.	1.2. Expresar sus necesidades.

Tabla 18. Elementos didácticos de la UD.3. Visitamos superhéroes.

11.4. UNIDAD DIDÁCTICA 4: Visitamos monstruos

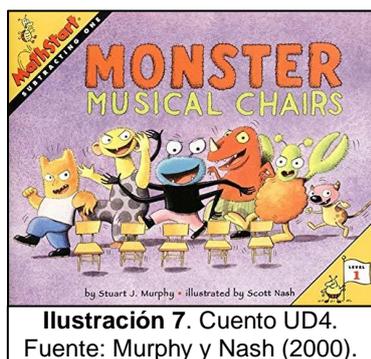


Ilustración 7. Cuento UD4.
Fuente: Murphy y Nash (2000).

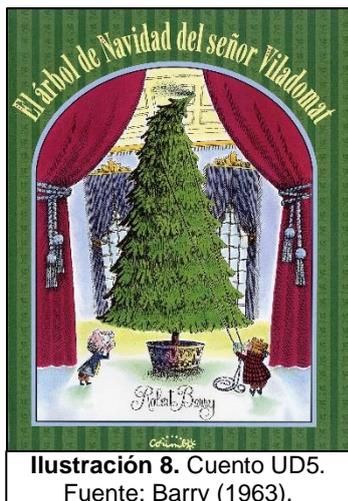
A través del juego de la silla se trabaja la transformación, practicando el conteo hacia atrás e iniciando a los alumnos en el concepto de restar. Además de realizar el juego con música para reconocer el orden de los niños al salir del juego, se puede hacer variaciones indicando características, de manera que se sienten niños con rasgos similares, analizando ciertas diferencias

en la clase. Por otra parte, con la utilización de los monstruos, se puede utilizar los términos igual y diferente, además de hacer ejercicios de secuencias contextualizados; también, se puede identificar el número dos (2); contando, para ello, sus ojos, brazos, antenas, pinzas, cuernos, entre otros. Finalmente, se identificará el número dos en la vida real, reconociendo pares de elementos.

TEMPORALIZACIÓN		20/11/2023 – 04/12/2023 (9 sesiones).
PRODUCTO FINAL		Realización de un monstruo con arcilla.
OBJETIVOS		
C.C.	C.P.S.A.A.	➤ Tener una actitud de respeto hacia las diferencias.
	C.M.C.T.	➤ Utilizar el lenguaje matemático adecuado para la identificación de similitudes y diferencias.
	C.P.	➤ Reconocer el vocabulario básico en inglés.
SABERES BÁSICOS		
ÁREA	Área 1.	A. Aceptación de las normas del juego. D. Identificación y respeto de las diferencias.
	Área 2.	A. Números cardinales, el dos (2). A. Utilización de términos igual/diferente que. A. Secuenciación, relación de orden. A. Transformación, iniciación a la resta (quitar).
	Área 3.	D. Grafía del dos (2). J. Adquisición de vocabulario básico: numbers.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
C.E.	C.E.1.	1. 1.4. Participar en juegos organizados con respeto.
	C.E.2.	1. 1.1. Establecer distintas relaciones de orden. 1.5. Organizar su actividad, ordenando secuencias.
	C.E.3.	5. 5.4. Mostrar una actitud positiva en la aproximación de cuentos en inglés.

Tabla 19. Elementos didácticos de la UD.4. Visitamos monstruos.

11.5. UNIDAD DIDÁCTICA 5: Visitamos la Navidad



En esta UD se refleja el espíritu navideño, acercando al alumnado a las costumbres y tradiciones de su entorno cercano; por tanto, la conversación inicial versará sobre los recuerdos que tienen de navidad. A través del cuento se puede repasar la utilización de alto/bajo y grande/pequeño; además, se propone trabajar con analogías de los regalos de navidad, haciendo actividades de quitar y repartir. Por otro lado, al hablar de Santa Claus y los Reyes Magos, se puede enfocar el trabajo al tiempo, diferenciando el momento en que llegan (noche), con el de abrir los presentes (día). Finalmente, el eje central será el árbol de navidad, trabajando así el triángulo y los conceptos de arriba/abajo como referencia para la ubicación de las decoraciones; esto se concreta a través de manifestaciones artísticas para celebrar la época navideña.

TEMPORALIZACIÓN		11/12/2023 – 22/12/2023 (8 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Collage de triángulos para formar un árbol de navidad.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.Cu.	➤ Reconocer las tradiciones navideñas del entorno.	
	C.M.C.T.	➤ Identificar las características del triángulo.	
	C.C.L.	➤ Demostrar intención de comunicar recuerdos.	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	D. Celebraciones y tradiciones navideñas.	
	Área 2.	A. Transformación, quitar y repartir. A. Características del triángulo. A. Diferencia entre el día y la noche. A. Nociones espaciales: arriba/abajo.	
	Área 3.	C. Intención comunicativa para contar recuerdos. G. El uso del collage como manifestación artística.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	4.	4.5. Participar en actividades relativas a costumbres.
	C.E.2.	1.	1.1. Establecer relaciones por sus cualidades. 1.6. Utilizar nociones temporales básicas.
	C.E.3.	3.	3.1. Hacer uso funcional del lenguaje oral. 3.4. Elaborar creaciones plásticas con materiales varios.

Tabla 20. Elementos didácticos de la UD.5. Visitamos a la Navidad.

11.6. UNIDAD DIDÁCTICA 6: Conocemos mascotas

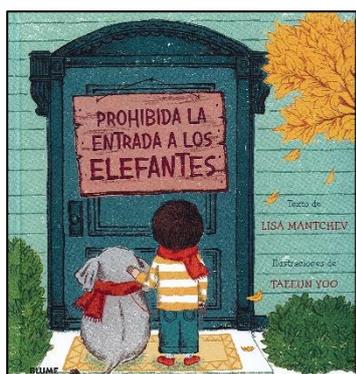


Ilustración 9. Cuento UD6.
Fuente: Mantchev y Yoo (2022).

Después de leer el cuento se realizarán actividades con los cuantificadores básicos con ejemplos de lugares donde se permiten todas, algunas o ninguna mascota; posteriormente se harán ejercicios con los bloques lógicos. Se hará una investigación en la biblioteca, los alumnos podrán revisar diferentes textos en busca de imágenes y recolectar todos los animales que consideren que pueden ser mascotas; partiendo de esto se harán rutinas de

comparar y contrastar. Se confeccionarán huellas de los animales para ordenarlas por tamaños, iniciando a los alumnos en la medida con herramientas como las regletas o los policubos. Además, al contar las patas del elefante, se empezará a trabajar el número cuatro (4). Finalmente, se realizarán gráficos de barra para comparar cuántos alumnos tienen mascotas y cuáles son las mascotas más comunes. Cabe destacar que en esta UD se destinará una sesión para introducir el Bee-Bot.

TEMPORALIZACIÓN		08/01/2024 – 23/01/2024 (10 sesiones).
PRODUCTO FINAL		Creación de la huella de su mascota ideal.
OBJETIVOS		
C.C.	C.Ci.	➤ Identificar normas sociales para la convivencia.
	C.M.C.T.	➤ Aplicar estrategias de exploración y comparación de medidas con diversas herramientas.
	C.C.L.	➤ Reconocer los textos como fuente de información.
SABERES BÁSICOS		
ÁREA	Área 1.	D. Pautas básicas de convivencia.
	Área 2.	A. Utilización de términos: todos/algunos. A. Comparación de medidas. A. Iniciación a los gráficos de barras (estadística).
	Área 3.	E. La biblioteca como fuente de información.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
C.E.	C.E.1.	4. 4.3. Participar en actividades de reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia.
	C.E.2.	1. 1.1. Establecer relaciones de tamaño entre los objetos. 1.4. Identificar situaciones y herramientas de medida.
	C.E.3.	4. 4.3. Recurrir a la biblioteca como fuente de información.

Tabla 21. Elementos didácticos de la UD.6. Conocemos mascotas.

11.7. UNIDAD DIDÁCTICA 7: Conocemos el circo

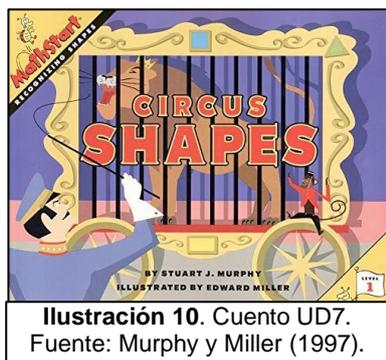


Ilustración 10. Cuento UD7.
Fuente: Murphy y Miller (1997).

En esta UD se trabajará en la clasificación de las diferentes formas. Se realizarán actividades con el Bee-Bot para comprender la secuenciación de acciones, también se hablará de las rutinas de la mañana y de la tarde; con esto se pretende que el alumnado domine los términos antes y después. Por otro lado, se seguirá con el trabajo del número cuatro (4), centrándose en su

descomposición y grafía. Finalmente, de forma interdisciplinar con el área de inglés, se creará un acto de circo con cuatro partes para presentar en el desfile de carnaval (09 de febrero), de manera que el alumnado recree las figuras geométricas con movimientos, aplicando la secuenciación y orientación en el espacio.

TEMPORALIZACIÓN		24/01/2024 – 09/02/2024 (10 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Acto de circo para carnaval.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.C.M.T.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ubicarse en el espacio en relación a otros. ➤ Reconocer las figuras geométricas en movimiento. 	
	C.Cr.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Crear un acto de circo de forma colectiva. 	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	C. Rutinas y planificación de acciones.	
	Área 2.	A. Números cardinales, el cuatro (4). A. Utilización de términos antes/después, mañana/tarde. A. Cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo. A. Secuenciación. B. Creatividad.	
	Área 3.	C. Verbalización de secuencias de acciones. D. Grafía del número cuatro (4). H. Posibilidades motrices en el espacio y con los demás. J. Vocabulario básico en inglés: shapes.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	4.	4.4. Proponer ideas creativas para el producto final.
	C.E.2.	1.	1.1. Establecer clasificaciones con las formas.
		2.	2.5. Programar secuencias de acciones.
C.E.3.	1.	1.3. Expresar y comunicar secuencias de acciones.	
	3.	3.6. Ajustar su movimiento a los demás y el espacio.	

Tabla 22. Elementos didácticos de la UD.7. Conocemos el circo.

11.7.1. Desarrollo de la UD.7 – Metodología y recursos

Esta UD se contextualiza en el segundo trimestre, por lo que se espera que el alumnado tenga adquiridas las rutinas con las que se inicia la clase de matemáticas. Siguiendo la normativa actual, las actividades se organizan en situaciones de aprendizaje, las cuales trabajan diferentes temas a través de actividades **grupales, por equipos e individuales**; estas destacan por el uso de **materiales manipulativos**, además de la utilización del **cuaderno del alumno** (Anexo 6). Las sesiones planteadas trabajan el área de matemáticas, con el apoyo paralelo del área de inglés, de manera que se integran para la creación del producto final.

11.7.2. Desarrollo de la UD.7 – Situaciones de aprendizaje

Se propone la siguiente organización, [Tabla 23](#), para el desarrollo de las diez sesiones de la UD, cada sesión se considera de 50 min.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	SESIONES		SABERES BÁSICOS
Descubrimos el circo	1	25 de enero	<ul style="list-style-type: none"> • Área 3. J. Vocabulario en inglés: shapes. • Transversal: relación lúdica con los cuentos.
Cada figura a su lugar	2	26 de enero	<ul style="list-style-type: none"> • Área 2. A. Figuras geométricas: cuadrado, círculo, rectángulo y triángulo.
Programamos rutinas	3	29 de enero	<ul style="list-style-type: none"> • Área 1. C. Rutinas. • Área 2. A. Utilización de los términos mañana/tarde y antes/después. • Transversal: el diálogo.
	4	30 de enero	
El cirquero protagonista, el número 4	5	1 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> • Área 2. A. Números cardinales, el cuatro (4). • Área 3. D. Grafía del número cuatro (4). • Transversal: relación positiva con las matemáticas.
	6	2 de febrero	
¿Qué viene después?	7	5 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> • Área 1. C. Planificación de acciones. • Área 2. A. Secuenciación. • Área 3. C. Verbalización de secuencias de acciones.
	8	6 de febrero	
Creamos un acto de circo	9	8 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> • Área 2. B. Creatividad. • Área 3. H. Posibilidades motrices en el espacio y con los demás. • Transversal: habilidades sociales.
	10	9 de febrero	

Tabla 23. Situaciones de aprendizaje de la UD.7. Conocemos el circo.

A continuación, se presentan las seis situaciones de aprendizaje con su respectivo desarrollo, describiendo las diferentes actividades y recursos.

• SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 1. Descubrimos el circo

Temporalización: 1 sesión (jueves, 25 de enero).

Previo a esta sesión, en la clase de inglés, se habrá trabajado el vocabulario, reconociendo los términos: square, circle, rectangle y triangle.

Parte de la sesión	Actividad	Tiempo	Agrupación
Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
	Preguntas de motivación.	5 min	Todo el grupo.
Parte principal	Lectura del cuento.	10 min	Todo el grupo.
	Figuras del entorno.	15 min	Equipos.
	Realización de la ficha.	10 min	Individual.
Asamblea final	Reflexión.	5 min	Todo el grupo.

Tabla 24. Organización de la primera situación de aprendizaje.

JUEVES, 25 DE ENERO

Asamblea inicial – 10 min

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- María tiene 5 cuentos, pero le da 3 a su hermana. ¿Cuántos tiene ahora?
- Carlos, Ana y Susan quieren ir a ver la obra del Rey León, pero solo tienen 2 entradas. ¿Cuántas entradas faltan de comprar?

Posteriormente, se pasa a contestar las siguientes **preguntas**. Estas están pensadas para guiar la conversación en torno al tema del cuento, generando así una motivación inicial antes de la lectura.

- ¿Qué aprendimos en la clase de inglés?
- ¿Qué os gusta hacer por la tarde? ¿Han ido a ver un espectáculo?
- ¿Alguien ha ido al circo? ¿Alguien sabe lo que es el circo?

Parte principal – 35 min

La primera actividad es la **lectura**, para ello el alumnado se quedará en la posición de asamblea para escuchar el cuento⁷ Una vez que se haya leído en inglés, se realizan preguntas en español para verificar la comprensión del texto.

Posteriormente, se identificarán figuras geométricas en la clase (círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos). Partiendo de este juego, se realizará por equipos el ejercicio **figuras del entorno** (Anexo 7); este consiste en clasificar imágenes de objetos cotidianos con las figuras que se observan. Cada equipo tendrá una tabla para clasificar, así como un pegamento; además, cada alumno tendrá cinco imágenes, de manera que deberán rellenar la tabla de clasificación.

Una vez hecho el trabajo por equipos, cada alumno deberá rellenar la primera **ficha del cuaderno del alumno** (Anexo 6, página 1). En ella se encuentran los animales del cuento y deberán dibujar las figuras geométricas correspondientes, practicando la grafía de las figuras y recordando el texto leído.

Asamblea final – 5 min

Finalmente, el alumnado comparte su percepción sobre el cuento, recordando lo que ocurre en él y lo que es un circo. La profesora presenta el producto final, anunciando que se va a realizar un acto de circo para Carnaval; se explica que lo prepararán en clase de inglés.

• SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 2. Cada figura a su lugar

Temporalización: 1 sesión (viernes, 26 de enero).

Parte de la sesión	Actividad	Tiempo	Agrupación
Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
	Conversación.	5 min	Todo el grupo.
Parte principal	Geoplano.	5 min	Todo el grupo.
	Buscando figuras.	10 min	Equipos.
	Realización de la ficha.	20 min	Individual.
Asamblea final	¿Qué figura te gusta más?	5 min	Parejas.

Tabla 25. Organización de la segunda situación de aprendizaje.

VIERNES, 26 DE ENERO**Asamblea inicial** – 10 min

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- Tienes 3 libros y te cojo 2, ¿cuántos libros te quedan?
- Si tienes 2 coches y tu hermana te regala 2, ¿cuántos coches tienes?

Posteriormente, se tiene una **conversación** breve recordando el cuento, además, los alumnos mencionan lo que saben sobre las figuras geométricas.

Parte principal – 35 min

Se comienza trabajando con el **geoplano**, la maestra pedirá a algunos niños que le ayuden a poner las gomas en los espacios correspondientes para formar las figuras geométricas (cuadrado, rectángulo y triángulo), observando estas figuras se hablará de sus características (cuántos lados tienen, cuántas esquinas se forman...). Se dejará para el final el círculo, ya que este se trabajará con un [geoplano virtual](#).

Se realiza, por equipos, la actividad **buscando figuras**; esta consiste en esconder bloques lógicos en botes con arena, de manera que los alumnos tengan que buscarlos y ordenarlos por figuras. Cada equipo recibirá un bote con diversas figuras ocultas, deberán encontrarlas y clasificarlas, luego determinarán cual es la que más se repite.

Se concluye con la realización de la segunda y tercera **ficha del cuaderno del alumno** ([Anexo 6](#), página 2 y 3). En la primera, deberán identificar los puntos que crean la figura geométrica; en la segunda utilizarán su creatividad para crear su pizza de figuras usando pegatinas, también deberán anotar cuántas hay de cada tipo.

Asamblea final – 5 min

Los alumnos se reúnen y responden a la pregunta: **¿Qué figura te gusta más?** Por parejas cada uno podrá explicar cuál es su figura favorita y los motivos.

• SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 3. Programamos rutinas

Temporalización: 2 sesiones (lunes, 29 de enero - martes, 30 de enero).

Parte de las sesiones		Actividad	Tiempo	Agrupación
29-enero	Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
	Parte principal	¿Qué va antes?	10 min	Todo el grupo.
		Juego con el Bee-Bot.	15 min	Equipos.
		Siguiendo instrucciones.	20 min	Dos grupos.
30-enero	Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
		Preguntas.	5 min	Todo el grupo.
	Parte principal	Mañana o tarde.	10 min	Equipos.
		Realización de la ficha.	20 min	Individual.
	Asamblea final	Repaso de los términos.	5 min	Todo el grupo.
		Reflexión.	5 min	Parejas.

Tabla 26. Organización de la tercera situación de aprendizaje.

LUNES, 29 DE ENERO

Asamblea inicial – 5 min

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- Ana tiene 3 paraguas y sus abuelos le regalan 1, ¿cuántos paraguas tiene?
- Mi tía comió un helado de chocolate, otro de fresa y uno de crema, ¿cuántos helados comió?

Parte principal – 45 min

Se ordenan imágenes ([Anexo 8](#)) con la pregunta: **¿qué va antes?** En este ejercicio se trabajan los términos antes y después.

Posteriormente, nos repartimos en equipos cooperativos y, después de ver la demostración, se realiza el **juego con el Bee-Bot**. Para esta actividad cada grupo tendrá una alfombra de figuras ([Anexo 9](#)), de manera que por turnos vayan siguiendo las indicaciones de la profesora; las instrucciones serán similares a las siguientes:

- Comenzamos en el cuadrado rojo y vamos al círculo verde.
- Comenzamos en el triángulo amarillo y vamos al cuadrado azul.
- Comenzamos en el rectángulo verde y vamos al círculo amarillo.
- Comenzamos en el círculo azul y vamos al triángulo rojo.

Se recogen los Bee-Bots y se divide a la clase en dos grupos de diez integrantes cada uno. En cada extremo de la clase la maestra habrá colocado figuras en el suelo a modo de twister, y se entregará a los alumnos el código que deben seguir ([Anexo 10](#)), cada niño podrá pasar por el juego **siguiendo las instrucciones** que les den sus compañeros; se pretende que los alumnos usen el término “después” para indicar la secuencia de pasos.

MARTES, 30 DE ENERO

Asamblea inicial – 10 min

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- Mamá me compra 3 muñecas y pierdo una, ¿cuántas me quedan?
- Rosa tiene 4 canicas y se encuentra 2 en la calle, ¿cuántas tiene ahora?

Después, se realizará una serie de **preguntas** para trabajar sobre las rutinas.

- ¿Qué hacéis por la mañana antes de venir al cole?
- ¿Qué hacéis por la tarde después del cole?
- ¿Qué actividades se hacen de mañana y de tarde? ¿Qué hacéis por la mañana que no hacéis de tarde? Y por la tarde, ¿qué es diferente a la mañana?

Parte principal – 30 min

Se realiza un juego de mímica donde cada equipo tendrá que clasificar cuatro tarjetas con acciones ([Anexo 11](#)). Cada alumno deberá hacer la mímica de la actividad que le haya tocado para que sus compañeros lo adivinen, una vez que comprendan de que actividad se trata deberán decidir si esta se realiza por la **mañana o la tarde**.

Las acciones por representar son: vestirse e ir al colegio (mañana) / ir al parque y ponerse el pijama (tarde). Luego, se ponen las respuestas en común.

De forma individual, cada alumno deberá realizar la cuarta **ficha del cuaderno del alumno** (Anexo 6, página 4). En la parte posterior del cuaderno encontrarán imágenes con actividades de la mañana y la tarde, los alumnos deberán recortar y pegarlas en los espacios correspondientes, respetando el orden para que tengan sentido las rutinas.

Asamblea final – 10 min

Se vuelven a reunir todos en asamblea, donde se realiza un **repaso de los términos** aprendidos: antes/después y mañana/tarde. Se mostrarán tarjetas con las palabras escritas y se recordará lo que significa cada una, estas palabras se colocarán en la cartelera para que sea fácil recordarlas. En la clase de lectoescritura, se analizarán las palabras para identificar las vocales que contienen.

Finalmente, se hará una breve **reflexión** sobre las rutinas, de manera que cada alumno pueda contarle a su pareja cuál es su actividad favorita en la mañana y qué es lo que más le gusta hacer por la tarde.

• **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 4. El cirquero protagonista, el número 4**

Temporalización: 2 sesiones (jueves, 1 de febrero – viernes, 2 de febrero).

Parte de las sesiones		Actividad	Tiempo	Agrupación
1-febrero	Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
		Descubrir el número.	5 min	Todo el grupo.
	Parte principal	Dictado musical.	5 min	Todo el grupo.
		La casa del cuatro (4).	15 min	Todo el grupo.
		Realización de la ficha.	20 min	Individual.
2-febrero	Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
		Número protagonista.	15 min	Todo el grupo.
	Parte principal	El juego de los números.	10 min	Equipos.
		Repasar la grafía.	15 min	Individual.
	Asamblea final	Reflexión.	5 min	Todo el grupo.

Tabla 27. Organización de la cuarta situación de aprendizaje.

JUEVES, 1 DE FEBRERO**Asamblea inicial** – 10 min

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- María tiene 5 lápices, pero le presta 1 a su amiga, ¿cuántos lápices tiene?
- Si tienes 2 pegatinas y te doy otras 2, ¿cuántas pegatinas tienes ahora?

Pasamos a **descubrir el número** protagonista, para ello los alumnos deberán adivinar cuál es el número que se va a trabajar. La profesora esconde la regleta del número cuatro (4) en su espalda y ofrece a los alumnos algunas pistas:

- Es un número mayor a 1.
- Es un número menor a 5.
- Es un número diferente de 3.

Parte principal – 45 min

Se realiza un **dictado musical** donde la profesora toca un pandero entre 0 y 4 veces sin que los alumnos lo vean, ellos deberán contar mentalmente y decir cuántas veces ha sonado.

En grupo, se trabaja la descomposición del número cuatro (4), juntando los pares que lo forman (4-0; 3-1; 2-2; 1-3; 0-4). Para ello la maestra presenta **la casa del cuatro (4)** ([Anexo 12](#)), y le da a cada alumno un policubo. Por turnos, cada niño pondrá su policubo en un espacio de la casa, de manera que se vayan completando las parejas de descomposición.

Finalmente, se realiza la quinta **ficha del cuaderno del alumno** ([Anexo 6](#), página 5). Para ello, la profesora deberá explicar cómo se realiza el trazo del cuatro con apoyo de la pizarra. En la ficha los alumnos practican el trazo, además de identificar su forma en una sopa de números.

VIERNES, 2 DE FEBRERO**Asamblea inicial – 20 min**

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- 1 lápiz y 5 lápices, ¿cuántos lápices son?
- Si tienes 5 manzanas y te comes 2, ¿cuántas te quedan?

En la misma situación de asamblea, se completa el **panel del número protagonista** (Anexo 4) con el cuatro (4), permitiendo que diferentes niños pasen a realizar las actividades propuestas.

Parte principal – 25 min

Para el **juego de los números** se harán 4 equipos de 5 estudiantes, los alumnos llevarán un cartel con números del uno al cinco (1-5). Bailarán por el espacio mientras suena música, cuando se detenga la profesora indicará el número protagonista, estos pueden ser el dos, tres o cuatro (2, 3, 4). Aquel que tenga el número mencionado se pondrá en el centro y los números que vayan antes y después se ubicarán a los lados respectivamente; el resto del equipo comprobarán si están bien colocados.

Posteriormente, se pasa a **repasar la grafía** de los números 1-0-2-4 y el trazo de figuras geométricas con cajas de arena de manera individual. Para ello, se hará el juego de **simón dice**, de manera que la profesora guíe la actividad y los alumnos deban escribir únicamente cuando se diga *simón dice*. Con este recurso manipulativo, a través del juego, se trabaja la grafomotricidad, de manera que el alumnado vaya adquiriendo soltura para escribir los números estudiados y las figuras.

Asamblea final – 5 min

Para concluir esta situación de aprendizaje, se recuerda el conteo del cuatro, practicando la correspondencia numérica con los dedos. Finalmente, los alumnos podrán hacer una **reflexión** y comentar que actividad les gustó más.

• **SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 5. ¿Qué viene después?**

Temporalización: 2 sesiones (lunes, 5 de febrero – martes, 6 de febrero).

Parte de las sesiones		Actividad	Tiempo	Agrupación
5-febrero	Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
		Diagrama de venn.	15 min	Todo el grupo.
	Parte principal	¿Qué cambió?	10 min	Todo el grupo.
		Series con figuras.	10 min	Equipos.
		Seriaciones.	10 min	Individual.
6-febrero	Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
		Preguntas.	5 min	Todo el grupo.
	Parte principal	Realización de la ficha.	20 min	Individual.
	Asamblea final	Planificación del acto.	10 min	Todo el grupo.
		Panel de carnaval.	5 min	Todo el grupo.
		Reflexión.	5 min	Parejas.

Tabla 28. Organización de la quinta situación de aprendizaje.

LUNES, 5 DE FEBRERO

Asamblea inicial – 20 min

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- Mi abuela me regala 5 pares de zapatos, pero un par no me queda, ¿cuántos pares puedo usar?
- Si juntamos 2 rotuladores rojos con 2 azules, ¿cuántos rotuladores hay?

Para continuar con la motivación inicial se realiza un **diagrama de venn** en el centro de la asamblea con dos aros que se junten en el centro, colocando en cada aro una tarjeta de atributos ([Anexo 13](#)); es importante tener en cuenta que las tarjetas colocadas no pueden ser contrarias, es decir, que debe haber elementos que puedan cumplir con ambos atributos. Los alumnos deberán pasar uno por uno a sacar una pieza de los bloques lógicos al azar, y ubicarlas en el espacio correspondiente; las piezas pueden estar en los lados, en el centro o fuera de los aros si no corresponden a ningún conjunto. Dependiendo del desempeño, se puede realizar varias veces.

Parte principal – 30 min

Posteriormente, la profesora realiza una serie con los bloques lógicos, los alumnos observan atentamente y, sin que los niños vean, se cambia una pieza de la serie. Entonces se pregunta a los alumnos: **¿qué cambió?** Estos deberán fijarse en la serie y determinar dónde se ha producido el cambio, la actividad se repite dos o tres veces.

Los alumnos se sientan en sus respectivos equipos y, con una caja de bloques lógicos, se les encarga crear **series con figuras geométricas**. Cada alumno deberá proponer una serie diferente, de manera que el equipo complete en la mesa hasta cuatro series distintas.

Para finalizar la sesión, cada alumno recibirá pompones de colores y una cubeta de seis huevos vacía, las cuales se habrán solicitado a las familias con anterioridad. La profesora entregará a cada alumno las instrucciones ([Anexo 14](#)) para hacer **seriaciones** distintas; si terminan su serie, la profesora podrá darles guías nuevas.

MARTES, 6 DE FEBRERO**Asamblea inicial – 10 min**

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- Juan tiene 3 chuches y su amigo le regala 1 más, ¿cuántas chuches tiene?
- José encuentra 6 folios y le da 2 a María, ¿cuántos folios le quedan?

Para hablar de las secuencias de acciones, se retoma el tema de las rutinas con **preguntas**; se pretende hablar de los pasos para la realización de ciertas rutinas, profundizando en qué se hace primero y qué va después.

- ¿En qué momento nos cepillamos los dientes? ¿Qué pasos seguimos para poder lavarnos los dientes?
- ¿Cómo nos lavamos las manos? ¿Qué elementos necesitamos? ¿Qué hacemos primero?

Parte principal – 20 min

Esta sesión estará dedicada a completar la sexta **ficha del cuaderno del alumno** (Anexo 6, página 6), en ella deberán encontrar el error en una serie, completar otra y crear su propia serie con pegatinas.

Asamblea final – 20 min

Para cerrar esta situación de aprendizaje, los alumnos realizarán la **planificación del acto de carnaval**, describiendo las figuras que quieren representar y de qué animales se piensan disfrazar. Esta planificación se compartirá con el área de inglés, ya que montarán el acto en esta asignatura.

Teniendo en cuenta que se acerca la fecha del desfile y el acto, se completará un **panel de carnaval** en el que se hará una cuenta regresiva de los días que faltan para que llegue, así como anotar las figuras geométricas que se van a presentar.

Concluyendo con la situación de aprendizaje, los alumnos podrán compartir con su pareja cuál ha sido la actividad que más les gustó; además, harán una **reflexión** sobre lo que implica el acto de carnaval, preguntándose si están emocionados o si alguno está nervioso.

• SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 6. Creamos un acto de circo

Temporalización: 2 sesiones (jueves, 8 de febrero – viernes, 9 de febrero).

Parte de las sesiones		Actividad	Tiempo	Agrupación
8-febrero	Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
		Recordar.	5 min	Todo el grupo.
	Parte principal	Practicar el acto.	15 min	Todo el grupo.
		Realización de la ficha.	25 min	Individual.
9-febrero	Asamblea inicial	Rutinas.	5 min	Todo el grupo.
		Recordar.	5 min	Todo el grupo.
	Parte principal	Practicar el acto.	10 min	Todo el grupo.
	Asamblea final	Autoevaluación.	10 min	Individual.
		Coevaluación.	10 min	Todo el grupo.
		Reflexión.	10 min	Todo el grupo.

Tabla 29. Organización de la sexta situación de aprendizaje.

Previo a esta situación de aprendizaje, los alumnos habrán tenido tres sesiones de inglés (martes por la tarde, miércoles y jueves por la mañana) para preparar y ensayar el acto de circo.

JUEVES, 8 DE FEBRERO

Previamente, en la clase de inglés, habrán terminado de preparar el acto, por lo que en esta sesión se tomará consciencia sobre lo que se hará.

Asamblea inicial – 10 min

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- Mi mamá tenía 4 huevos, pero se han caído todos al suelo, ¿cuántos huevos le quedan?
- Mi mamá compra 1 mochila para mí y 1 para mi hermano, ¿cuántas compra?

Revisando el panel de carnaval, los alumnos deberán **recordar** lo que se hará el día viernes, explicando lo que han preparado con la profesora de inglés.

Parte principal – 40 min

Ya que lo han preparado en inglés, llega el momento de **practicar el acto de circo**, mostrándoselo a la profesora de matemáticas y pensando en su posición respecto a los demás. La profesora podrá contribuir a la toma de consciencia con preguntas como: *¿quién está delante de ti? ¿y detrás? ¿recuerdas a dónde debes moverte en la siguiente parte?* En este momento es importante asegurarse de que los alumnos conocen sus posiciones y que son capaces de seguir la secuencia.

Después de haber repasado el acto, se realiza la última **ficha del cuaderno del alumno** para esta UD ([Anexo 6](#), página 7). En ella, deberán dibujar los cuatro momentos del acto de circo en su respectivo orden, practicando así el trazo de figuras geométricas. Finalmente, se hace un último repaso del número cuatro (4), recordando que el acto creado tiene cuatro partes.

VIERNES, 9 DE FEBRERO (Carnaval)

Este es el día de carnaval, por lo que los alumnos irán disfrazados de animales al cole y representarán por la tarde su acto de circo, después de ellos lo harán los otros paralelos. Estos actos servirán como apertura para el desfile que preparan los alumnos de Primaria alrededor del patio, por lo que las familias estarán invitadas. Después del desfile, el cierre estará a cargo de los alumnos de 3º de Infantil.

Asamblea inicial – 10 min

Se comienza con las **rutinas: conteo hasta el diez (10)** y problemas con la modalidad de **pienso, preparo y muestro**, esto se realiza con apoyo de los dedos.

Problemas del día:

- Julia tiene 3 ceras, y su maestra le entrega 2 más, ¿cuántas ceras tiene?
- Si tengo levantados 8 dedos y bajo 4, ¿cuántos dedos tengo levantados?

Nuevamente, se utiliza el panel de carnaval para **recordar** el festejo que se realiza por la tarde y lo que presentarán.

Parte principal – 10

Podrán **practicar el acto de circo** por última vez en el aula de clase. Posteriormente, en la sesión de inglés, bajarán a practicar en el patio.

Asamblea final – 30 min

Se realiza la **autoevaluación** del cuaderno del alumno ([Anexo 6](#), página 8), en ella podrán indicar cómo han participado a lo largo de esta UD. Se realizará con la guía del docente.

Posteriormente, en situación de asamblea, se hará una **coevaluación**, de manera que los alumnos puedan compartir cómo creen que han trabajado sus compañeros y cuál ha sido su percepción del equipo.

Finalmente, en parejas harán una **reflexión** sobre lo que más les gusta del acto de circo y lo que esperan para esa tarde.

11.7.3. Desarrollo de la UD.7 – Atención a la diversidad

Se reconoce la utilización del DUA, implicando todos los estilos de aprendizaje y diversos recursos para facilitar la comprensión de conceptos. Esta UD ha sido pensada para conectar con la vida de los alumnos; tomando como eje la red afectiva, generando motivación por utilizar las matemáticas, la red de conocimiento, utilizando diversos soportes y actividades, y la red estratégica, planteando situaciones de metacognición para crear consciencia de su proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta a los ACNEAE no se presentan adaptaciones significativas para las actividades, pero si se reconoce el uso de pictogramas⁵ como apoyo para la comunicación del ACNEE, el alumno con TEA ([Anexo 15](#)). Se recoge también un listado de normas con sus respectivos pictogramas para gestionar el trabajo en clase ([Anexo 16](#)); además, varias actividades utilizan pictogramas o imágenes sencillas.

11.7.4. Desarrollo de la UD.7 – Evaluación

La evaluación se verá como un proceso continuo. Para ello, se tendrá en cuenta el cuaderno del alumno, donde estarán las fichas como evidencia del trabajo de cada niño; además, con el acto de circo, se analizará el desempeño del grupo. Por otro lado, la participación en los juegos se tendrá en cuenta, recogiendo comentarios y anotaciones en el cuaderno de observación; este instrumento servirá a lo largo de la UD, pero dando cierta relevancia a la coevaluación que se realiza en la última sesión.

Un elemento esencial será la autoevaluación que se encuentra al final del cuaderno del alumno ([Anexo 6](#), página 8). En ella deberán responder a la preguntas: *¿me divertí creando un acto de circo? ¿participé en las actividades?* Para facilitar su respuesta únicamente deben rodear entre sí (pulgar hacia arriba) o no (pulgar hacia abajo), actividad que se hará con la guía de la profesora. Esto permite involucrar al alumnado en su proceso de evaluación, reconociendo además cuál es su percepción de lo que han realizado.

⁵ Todos los pictogramas utilizados han sido seleccionados de [ARASAAC](#).

11.8. UNIDAD DIDÁCTICA 8: Conocemos el bosque

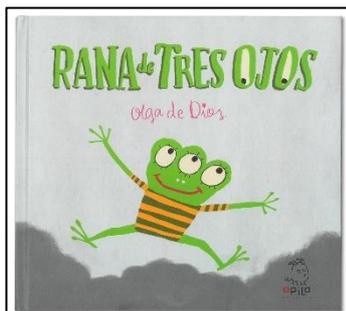


Ilustración 11. Cuento UD8.
Fuente: de Dios (2017).

A lo largo de esta UD el centro estará trabajando con el proyecto [Naturaliza](#) de Ecoembes en la modalidad de sesiones, por tanto, se realizará una de las dos sesiones propuestas para el área de matemáticas. Por otro lado, aprovechando las características del cuento elegido se hablará sobre el ciclo vital de las ranas; además, se trabajará la descomposición y grafía del número tres (3).

Se harán juegos en la pizarra digital para reforzar el reciclaje, clasificando cada residuo en el bote correspondiente. De forma manipulativa se realizará la comparación de pesos entre los distintos materiales que se reciclan, así como juegos para entender los conceptos de aumentar y quitar. Finalmente, se realizará, por equipos cooperativos, carteles con tres normas para hacer correctamente el reciclaje.

TEMPORALIZACIÓN		13/02/2024 – 23/02/2024 (7 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Carteles del reciclaje.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.Ci.	➤ Mostrar actitudes de cuidado del entorno.	
	C.C.M.T.	➤ Relacionar las matemáticas con acciones dirigidas al cuidado del medio ambiente, integrando las ciencias.	
	C.D.	➤ Seguir pautas para el uso de medios digitales.	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	C. Hábitos responsables con el medio ambiente.	
	Área 2.	A. Números cardinales, el tres (3). A. Comparación de pesos. A. Transformación, aumentar y quitar elementos. C. Influencia en el medio ambiente, el reciclaje. C. Aproximación al ciclo vital de las ranas.	
	Área 3.	D. Grafía del número tres (3). I. Herramientas digitales para el aprendizaje.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	3.	3.1. Realizar actividades colectivas para cuidar el entorno.
	C.E.2.	1.	1.2. Emplear cuantificadores básicos correctamente.
		2.	2.3. Experimentar con diferentes materiales.
		3.	3.1. Mostrar actitud de cuidado con el medio natural.
C.E.3.	1.	1.4. Interactuar con medios digitales.	

Tabla 30. Elementos didácticos de la UD.9. Conocemos el bosque.

11.9. UNIDAD DIDÁCTICA 9: Conocemos el agua

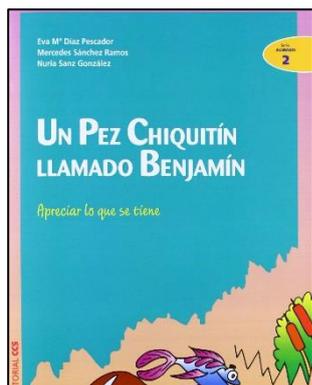


Ilustración 12. Cuento UD9. Fuente: Díaz et al. (2002).

A lo largo de esta UD, de forma interdisciplinar con el área de Ciencias, se estudiará a los animales marinos y terrestres, conociendo sus principales características. A través de los personajes del cuento se hará el conteo hasta diez (10), practicando la correspondencia numérica; además, se concluirá con el número tres (3), repasando lo aprendido. La clasificación se trabajará por colores y tamaños, introduciendo la temperatura. Por otro lado, para las nociones espaciales se utilizará el Bee-Bot y juegos de representación motriz. Finalmente, se utilizarán ejemplos de disyunción, diferenciando lo que pueden o no hacer los animales (verdad y mentira), además de actividades con los bloques lógicos. Posteriormente, se tomará a los alumnos como ejemplo, identificando sus capacidades y limitaciones.

TEMPORALIZACIÓN		26/02/2024 – 08/03/2024 (8 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Dibujo de su animal acuático preferido.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.P.S.A.A.	➤ Progresar en el conocimiento de uno mismo.	
	C.C.L.	➤ Utilizar el lenguaje de forma asertiva, diferenciando la verdad de la mentira.	
	C.M.C.T.	➤ Identificar características de los animales para hacer una correcta clasificación.	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	B. Reconocimiento de sus posibilidades.	
	Área 2.	A. Conteo hasta el número diez (10). A. Diferenciación de colores, tamaños y temperaturas. A. Nociones espaciales: dentro/fuera, a un lado y a otro. A. Disyunción (o). C. Clasificación de animales acuáticos y terrestres.	
	Área 3.	A. Uso del lenguaje para decir la verdad.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	2.	2.3. Mostrar seguridad sobre sus posibilidades.
	C.E.2.	1.	1.1. Establecer relaciones entre distintos animales. 1.3. Aplicar las nociones espaciales trabajadas.
		3.	3.2. Identificar similitudes y diferencias en animales.
	C.E.3.	1.	1.2. Ajustar su repertorio comunicativo de forma asertiva.

Tabla 31. Elementos didácticos de la UD.9. Conocemos el agua.

11.10. UNIDAD DIDÁCTICA 10: Conocemos las plumas



Ilustración 13. Cuento UD10.
Fuente: Deneux (2019).

Esta UD utiliza el clásico cuento del Patito Feo, pero en una adaptación sensorial. Aprovechando las ilustraciones de los patos haciendo fila, se trabajará la introducción a la recta numérica; junto a ello se practicará la grafía del número cinco (5). Ubicando a los alumnos en fila se podrán utilizar los términos delante/detrás/en medio, de manera que describan su posición en relación a sus compañeros; posteriormente se realizará con ayuda del

Bee-Bot y con gráficos. Se hablará en la asamblea sobre los grupos de pertenencia, sus rutinas y tradiciones, haciendo referencia al grupo de clase, la familia y el país del que forman parte. Por otro lado, se realizará una comparación entre patos y cisnes, utilizando los términos igual/diferente. Por último, los alumnos deberán pensar en que materiales utilizar para obtener diversas texturas suaves y ásperas, esto se comprobará con la experimentación, creando un cuaderno colectivo de texturas.

TEMPORALIZACIÓN		11/03/2024 – 22/03/2024 (8 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Libro de texturas.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.Cu.	➤ Identificar rasgos de los grupos de pertenencia.	
	C.M.C.T.	➤ Comprobar ideas a través de la experimentación.	
	C.Cr.	➤ Utilizar diversos materiales para generar texturas.	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	D. Grupos de pertenencia, el entorno próximo.	
	Área 2.	A. Representación gráfica de la serie numérica. A. Utilización de términos: igual/diferente que. A. Nociones espaciales: delante/detrás/en medio. B. Formulación y comprobación de hipótesis.	
	Área 3.	D. Grafía del número cinco (5). G. Experimentación de diversas texturas.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	3.	3.2. Respetar las rutinas establecidas por el grupo.
	C.E.2.	1.	1.2. Emplear cuantificadores básicos significativos.
		2.	2.4. Utilizar estrategias para la toma de decisiones.
C.E.3.	3.	3.4. Elaborar creaciones plásticas con diversas texturas.	

Tabla 32. Elementos didácticos de la UD.10. Conocemos las plumas.

11.11. UNIDAD DIDÁCTICA 11: Descubrimos nuestra familia

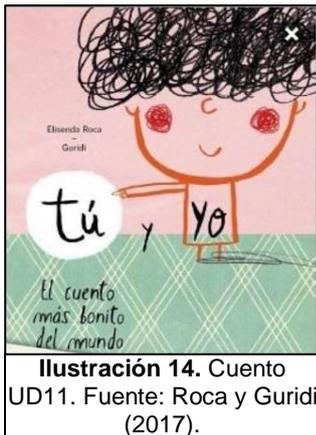


Ilustración 14. Cuento UD11. Fuente: Roca y Guridi (2017).

A lo largo de esta UD se trabajará en torno a las familias, de manera que cada alumno pueda crear su propio árbol genealógico al finalizar. Al inicio de la unidad los alumnos deberán realizar una investigación en casa sobre un familiar de su preferencia, recolectando información sobre sus rasgos físicos, sus actividades preferidas, su pasado y su presente; con esta investigación se procederá a recoger el conjunto de características de las familias de la clase. Se hablará sobre el pasado y el presente, haciendo comparativas con la propia vida de los alumnos. Por otro lado, se harán comparaciones de tamaño de los diferentes miembros de la familia, así como de algunos niños en clase. Una sesión se destinará a la grafía de los números cinco y seis (5-6), y otra a la utilización del Bee-Bot. Finalmente, se trabajará la conjunción con los bloques lógicos, introduciendo los grupos con dos atributos; esto se relaciona con el concepto de familia, identificando **conjuntos**.

TEMPORALIZACIÓN		02/04/2024 – 16/04/2024 (9 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Árbol genealógico.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.P.S.A.A.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer a sus familiares cercanos. ➤ Compartir hechos significativos. 	
	C.M.C.T.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar la conjunción en la vida cotidiana. 	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	D. La familia, características.	
	Área 2.	A. Comparación de tamaños. A. El pasado y el presente. A. Conjunción (y). A. Características de los conjuntos de elementos.	
	Área 3.	C. Intención comunicativa para expresar hechos. D. Grafía del número seis (6).	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	4.	4.2. Reproducir situaciones a través del juego simbólico.
	C.E.2.	1.	1.1. Establecer relaciones de conjunción. 1.2. Utilizar las nociones temporales básicas.
	C.E.3.	3.	3.3. Evocar ideas y hechos a través del lenguaje oral.

Tabla 33. Elementos didácticos de la UD.11. Nuestra familia.

11.12. UNIDAD DIDÁCTICA 12: Descubrimos nuestra naturaleza

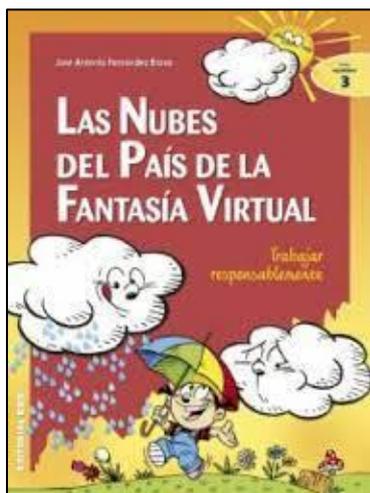


Ilustración 15. Cuento UD13. Fuente: Fernández Bravo (2002).

Siguiendo el cuento se trabajará la relación de causa y efecto; esto se hará, también, a través de ejemplos de situaciones de riesgo, de manera que se identifique causas que pueden tener un efecto peligroso. Aprovechando el día de la Tierra (22 de abril), se realizará la segunda sesión del proyecto [Naturaliza](#) de Ecoembes. Por otro lado, utilizando los ejemplos del cuento se realizará la comparación entre lleno y vacío, así como la utilización de cuantificadores como muchos, pocos y ninguno. Se dedicará una sesión al trabajo del número siete (7), y otra para la utilización del Bee-Bot. Finalmente, se realizará un Lapbook con diferentes situaciones de causa y efecto elegidas por los niños.

TEMPORALIZACIÓN		17/04/2024 – 30/04/2024 (8 sesiones).
PRODUCTO FINAL		Lapbook de causa y efecto.
OBJETIVOS		
C.C.	C.Ci.	➤ Identificar prácticas responsables con el entorno.
	C.M.C.T.	➤ Comprender las relaciones de causa y efecto.
	C.P.S.A.A.	➤ Valorar situaciones de riesgo, comprendiendo las causas y lo que se puede hacer para evitarlo.
SABERES BÁSICOS		
ÁREA	Área 1.	C. Practicas responsables con el medio ambiente. C. Valoración de situaciones de riesgo.
	Área 2.	A. Utilización de términos: muchos, pocos, ninguno. A. Comparación de lleno y vacío. A. Relaciones de causa y efecto. C. Influencia en el medio ambiente, el cambio climático.
	Área 3.	C. Intención comunicativa para explorar la causalidad. D. Grafía del número siete (7).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
C.E.	C.E.1.	3. 3.1. Realizar actividades que impliquen el cuidado de uno mismo y del medio ambiente.
	C.E.2.	1. 1.1. Establecer relaciones de causalidad. 1.2. Emplear cuantificadores básicos adecuadamente.
	C.E.3.	3. 3.3. Expresar ideas a través del lenguaje oral.

Tabla 34. Elementos didácticos de la UD.12. Nuestra naturaleza.

11.13. UNIDAD DIDÁCTICA 13: Descubrimos nuestra ciudad

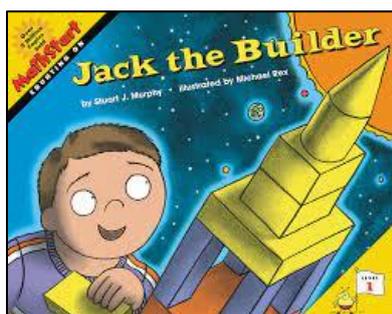


Ilustración 16. Cuento UD12.
Fuente: Murphy y Rex (2006).

Esta UD se centrará en el estudio de la ciudad, desarrollando la inteligencia espacial a través del entorno próximo. El elemento principal serán bloques, de manera que se experimente con diferentes cuerpos geométricos para la creación de construcciones que simbolicen edificios y lugares de Madrid, describiendo si están cerca o lejos. A lo largo de esta unidad se tendrá

la visita de la Policía para hablar sobre Educación vial, contribuyendo al desarrollo de la responsabilidad como ciudadanos. Al igual que en otras UD, se dedicará una sesión al número ocho (8) y otra a la utilización del Bee-Bot con elementos de la ciudad.

TEMPORALIZACIÓN		03/05/2024 – 17/05/2024 (9 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Maqueta de la ciudad hecha con bloques.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.Cu.	➤ Conocer los lugares más relevantes de la ciudad, identificando rasgos culturales de Madrid.	
	C.P.	➤ Comprender textos en inglés, uso del vocabulario.	
	C.M.C.T.	➤ Desarrollar la inteligencia espacial.	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	A. Juegos de construcción. D. El entorno próximo, la ciudad.	
	Área 2.	A. Nociones espaciales: cerca/lejos. A. Aproximación a las operaciones, transformaciones al aumentar, quitar y cambiar. A. Cuerpos geométricos. C. Interés por el entorno cercano, la ciudad de Madrid.	
	Área 3.	D. Grafía del número ocho (8). G. Representación de la ciudad, maquetas. J. Vocabulario básico en inglés: city places.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	1.	1.1. Mostrar control progresivo de la motricidad fina a través del manejo de bloques de construcción.
	C.E.2.	1.	1.3. Aplicar las nociones espaciales con objetos.
		3.	3.4. Identificar rasgos culturales de la ciudad.
C.E.3.	3.	3.4. Participar en grupo para elaborar una maqueta.	

Tabla 35. Elementos didácticos de la UD.13. Nuestra ciudad.

11.14. UNIDAD DIDÁCTICA 14: Descubrimos nuestras emociones



Esta UD les otorga una perspectiva matemática a las emociones con ayuda del cuento elegido. Nuevamente, se propone destinar una sesión para trabajar el número nueve (9) y otra para el Bee-Bot. Se destaca el establecimiento de relación entre comportamientos y emociones; esto se trabajará a través de la música, de manera que cada alumno pueda elegir una canción de su preferencia y cambiar la letra para expresar una emoción que le es difícil

regular y cómo actuar. Por otro lado, con la imagen del corazón se pretende trabajar la simetría y asimetría, reconociendo esta cualidad en el entorno y en representaciones gráficas. Con la cantidad de emociones descritas, se introducirán las decenas, teniendo en cuenta que estas se profundizarán el próximo curso.

TEMPORALIZACIÓN		10/05/2024 – 31/05/2024 (7 sesiones).
PRODUCTO FINAL		Collar de nuestro corazón.
OBJETIVOS		
C.C.	C.P.S.A.A.	➤ Conocer sus propias emociones y cómo actuar ante ellas, regulando su comportamiento.
	C.M.C.T.	➤ Explorar con la simetría, identificándola en su propio cuerpo y en otras figuras.
	C.Cr.	➤ Pensar en nuevas letras para canciones existentes.
SABERES BÁSICOS		
ÁREA	Área 1.	B. Identificación de emociones. C. Manifestación, regulación y control personal.
	Área 2.	A. Introducción a las decenas. A. Simetría y asimetría.
	Área 3.	D. Grafía del número nueve (9). F. Diferenciación de ruido, silencio y música. F. Intención expresiva de las producciones musicales.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
C.E.	C.E.1.	2. 2.1. Identificar y expresar sus sentimientos. 2.1. Ajustar el control de sus emociones.
	C.E.2.	1. 1.1. Establecer relaciones de simetría y asimetría. 1.2. Emplear cuantificadores para referirse a decenas.
	C.E.3.	5. 5.5. Expresar ideas a través de la música.

Tabla 36. Elementos didácticos de la UD.14. Nuestras emociones.

11.15. UNIDAD DIDÁCTICA 15: Descubrimos nuestro cole

La última UD se enfocará en la escuela, relacionando las matemáticas con elementos del aula de clase, a través del contexto real se trabajará el conteo, la medida y la serie numérica. También, se repasará la grafía del número diez y el uso del Bee-Bot. A diferencia de otras UD, en esta no se tiene un cuento como referente, ya que se propone la creación de un cuento sobre el cole; para ello se destinan sesiones para la planificación colectiva, reflexionando sobre las normas sociales y seleccionando las ideas que quieren expresar con ayuda del docente. Una vez que se han tomado las decisiones, se encargarán de pintar las ilustraciones, de manera que cada equipo realice el dibujo para una parte del cuento; esto se montará en formato digital, compartiéndolo con las familias como producto final del curso. Posteriormente, las últimas semanas serán de evaluación y repaso de contenidos.

TEMPORALIZACIÓN		03/06/2024 – 14/06/2024 (8 sesiones).	
PRODUCTO FINAL		Cuento creado por toda la clase.	
OBJETIVOS			
C.C.	C.C.L.	➤ Crear un texto de forma colectiva, plasmando la realidad a través de un cuento.	
	C.P.S.A.A.	➤ Identificar las normas sociales de la escuela.	
	C.M.C.T.	➤ Reconocer la utilidad de los números en situaciones cotidianas.	
SABERES BÁSICOS			
ÁREA	Área 1.	C. Características de la escuela. D. Actitud de ayuda y cooperación.	
	Área 2.	A. Conteo hasta el número veinte (20). A. La serie numérica. A. Situaciones de medida. B. Acuerdos para la toma de decisiones.	
	Área 3.	D. Grafía del número diez (10). D. Estrategias de comunicación a través del texto.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
C.E.	C.E.1.	4.	4.3. Participar en la reflexión sobre las normas sociales.
	C.E.2.	1.	1.1. Establecer relaciones numéricas con el entorno. 1.4. Identificar situaciones cotidianas de medida.
		2.	2.6. Participar en proyectos con dinámicas de grupo.
	C.E.3.	3.	3.7. Expresarse a través de herramientas textuales.

Tabla 37. Elementos didácticos de la UD.15. Nuestro cole.

12. CONCLUSIONES

Las matemáticas requieren de habilidades complejas, ya que su estudio busca generar comprensión del sentido numérico, la medida, la geometría, la estadística y la probabilidad. Con esto presente, la etapa de Educación Infantil resulta esencial para desarrollar los preconceptos que fundamenten el pensamiento lógico y abstracto.

Siguiendo esta aseveración, la escuela se encuentra con la labor de fomentar un aprendizaje eficaz a través de la curiosidad, evitando recaer en la simple memorización y en la búsqueda del beneficio inmediato. De acuerdo con De la Llave (2012), el sistema educativo se encuentra en la obligación de luchar contra la visión que tiene la sociedad sobre los números, dotando al alumnado de una mirada matemática para observar el mundo que les rodea con una nueva profundidad.

Por ello, la programación *Contando mundos*, se enfoca en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático para un curso de 2º de Educación Infantil (4 años), rescatando la importancia del factor afectivo y actitudinal, proporcionando situaciones de aprendizaje que generen motivación y utilizando diversos formatos para atender a todos los estilos de aprendizaje.

Para favorecer a la adquisición de esta mirada matemática, se propone la utilización de cuentos, dotando al alumnado de experiencias que involucran una lectura matemática de su realidad; esto implica no solo al entorno próximo que se estudia en el tercer trimestre, sino también al estudio de animales, con los que los niños se pueden ver identificados en el segundo trimestre, y a la perspectiva desde el mundo de la fantasía, integrando a la imaginación y la magia desde el primer trimestre.

La propuesta toma forma desde la matematización del entorno y la manipulación de elementos, fomentando un aprendizaje reflexivo con el diálogo; permitiendo, por tanto, que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desenvuelva desde el andamiaje, favoreciendo a la construcción de conocimientos significativos. Se destaca, además, que “las matemáticas siempre han tenido un sentido lúdico, pues al igual que las matemáticas el juego es parte de la vida y tiene un papel determinante en el desarrollo intelectual de la infancia” (Paredes y Rebellón, 2011, p. 40).

Cada una de las Unidades Didácticas planteadas utiliza al juego como eje del aprendizaje, algo que se observa claramente en la UNIDAD DIDÁCTICA 7: Conocemos el circo, la cual se desarrolla con diversas actividades que favorecen a la creatividad, la interdisciplinariedad y el establecimiento de relaciones positivas con las matemáticas. Esto demuestra que la programación considera las redes afectivas, de conocimiento y estratégicas, dedicando un gran esfuerzo por llegar a todo el alumnado con una planificación flexible.

Todos los elementos didácticos, objetivos, contenidos, metodología, criterios e instrumentos de evaluación, convergen para imaginar un modelo educativo más humano, repensando la enseñanza de las matemáticas para que sea útil en la vida de los niños, permitiendo que estos se enamoren de los números desde los primeros momentos de su infancia.

Personalmente, este trabajo me ha permitido redescubrir la magia de las matemáticas, encontrándome con un sueño que culmina y cerrando mi formación inicial como docente. Desde pequeña he disfrutado de los números y operaciones, pero siempre chocando con la perspectiva social, intrigada por la falta de interés hacia las matemáticas que demostraban las personas de mi alrededor. Es por ello que, en mi labor docente, anhelo replantear la enseñanza de esta área, generando esa mirada matemática desde el afecto y la curiosidad.

Con el desarrollo de esta programación en conjunto con las prácticas realizadas, he denotado la importancia de crear vínculos positivos con la escuela desde la infancia, permitiendo que el aula de clase sea un lugar seguro para jugar, experimentar, explorar, comunicar y aprender. Como futura maestra de Infantil, espero brindar esa seguridad a mis alumnos.

Querido lector, espero que encuentres la chispa de la mirada matemática. Finalizo reconociendo la contribución de la *Universidad Pontificia Comillas* y del *Colegio Nuestra Señora de la Consolación* en mi crecimiento profesional. Pero en especial, agradezco el apoyo de mi familia; mis padres, soporte para cumplir mis deseos, y mis hermanas, que me llenan de amor y alegría para compartir en el aula de clase. A mi yo del pasado, estamos aquí, a un paso de ser lo que siempre quisimos.

13. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Alsina, A. (2018). La adquisición de conocimientos matemáticos intuitivos e informales en la Escuela Infantil: el papel de los materiales manipulativos. *RELAdeI. Revista Latinoamericana De Educación Infantil*, 5(2), 127-136. Recuperado de: <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4922>

Álvarez, C., González, L., y Larrinag, A. (2013). Aprendizaje dialógico: una apuesta de centro educativo para la inclusión. *Tabanque: revista pedagógica*, 26, 209-224.

Arteaga, B. y Macías, J. (2016). *Didáctica de las matemáticas en Educación Infantil*. Universidad Internacional de la Rioja (UNIR). Recuperado de: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3684/Didactica_matematicas_cap_1_baja_resol.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1(1-10), 1-10.

Barrios, JL., Blau, A., & Forment. C. (2018). *Trastorno del Espectro Autista: Una guía para la comunidad educativa*. Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport. Generalitat Valenciana.

Barry, R. (1963). *El árbol de navidad del señor Viladomat*. Corimbo.

Becker, S. y Kaban, E. (2021). *Hasta los superhéroes tienen días malos*. Picarona.

Benavidez V., y Flores P. (2019). La importancia de las emociones para la neurodidáctica. *Wimb Lu*, 14(1), 25–53. <https://doi.org/10.15517/wl.v14i1.35935>

Benegas, M. y SüBbauer, A. (2022). *¡Tengo un hambre de dragón!* Combe.

Bettelheim, B. (2013). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica.

Bortolussi, M. (1985). *Análisis teórico del cuento infantil*. Alhambra.

Bracho, R., Adamuz-Povedano, N., Jiménez, N., y Gallego, M. (2014). Una experiencia de investigación-acción colaborativa para el desarrollo del sentido

numérico en los primeros años de aprendizaje matemático. En González, José Luis; Fernández-Plaza, José Antonio; Castro-Rodríguez, Elena; Sánchez, María Teresa; Fernández, Catalina; Lupiáñez, José Luis; Puig, Luis (Ed.), *Investigaciones en Pensamiento Numérico y Algebraico e Historia de las Matemáticas y Educación Matemática* (1-9). Sociedad Española de Investigación en Educación Matemática (SEIEM).

CAST (2018). *The Universal Design for Learning Guidelines*. CAST [Página Web]. Recuperado de: <http://udlguidelines.cast.org>

Cervera, J. (1989). En torno a la literatura infantil. *Revista internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, 12, 157-168. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce12/cauce_12_007.pdf

Consolación. (2023). *Proyecto Educativo: Consolación XXI*. Consolación Madrid. <https://www.consolacionmadrid.com/es/centro/consolacion-xxi>

Craig, G. y Baucum, D. (2009). *Desarrollo Psicológico*. PrenticeHall

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, 136, de 9 de junio de 2022, 1-35. Recuperado de: http://www.madrid.org/wleg_pub/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=12701&eli=true#no-back-button

De Dios, O. (2017). *La rana de tres ojos*. Apila.

De la Llave, A. (2012). Aprender y enseñar matemáticas. *Padres Y Maestros* (338), 16-19. Recuperado de: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/432>

Deneux, X. (2019). *El patito feo*. Combel.

Díaz, E., Sánchez, M. y Sanz, N. (2002). *Un pez chiquitín llamado Benjamín*. CCS.

Díez-Palomar, J., García Wehrle, P., Molina Roldán, S., & Rué Rosell, L. (2010). Aprendizaje dialógico en las matemáticas y en las ciencias. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 67(24,1), 75-88.

Di Gerónimo, M. (2000). Poética del cuento de Julio Cortázar. *Revista de Literaturas Modernas*, 30, 67-86. Recuperado de: <https://bdigital.uncu.edu.ar/2614>.

Egan, K. (1994). *Fantasía e imaginación: su poder en la enseñanza*. MEC – Morata.

Elboj, C., Puigdemívol, I., Soler, M. y Valls, R. (2002). *Comunidades de aprendizaje. Transformar la educación*. Graó.

Fernández Bravo, J. (s.f.). *La malvada bruja maluja rastreja y rastruja*.

Fernández Bravo, J. (2001). El cuento en el aprendizaje de la Matemática: Una propuesta abierta de Investigación-Acción. *Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas*, 4, 8-11.

Fernández Bravo, J. (2002). *Las Nubes del País de la Fantasía Virtual*. CCS.

Fernández Bravo, J. (2007). Metodología didáctica para la enseñanza de la matemática: variables facilitadoras del aprendizaje. En Aulas de Verano (Eds.), *Aprender Matemáticas. Metodología y modelos europeos* (pp.9-26). Ministerio de Educación y Ciencia.

Fernández Bravo, J. (2010). Neurociencias y Enseñanza de la Matemática. Prólogo de algunos retos educativos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 51 (3). Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/expe/3128FdezBravo.pdf>

Fernández Sánchez, A.; Navarro, V. y Rodrigo, J. (2021). Proyecto Colaborativo CuentaMates en Experimentamates. *Revista "Pensamiento Matemático"*, 12(1), 189-193. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11531/67582>

Fitch, F. (2003). Inclusion, exclusion, and ideology: Special education students' changing sense of self. *Urban Review*, 35, 3.

Flecha, R. (1997): *Compartiendo palabras*. Paidós.

Godino, J. (2004). *Didáctica de las matemáticas para maestros*. Departamento de Didáctica de las Matemáticas. Universidad de Granada.

Gregorio, J. (2002). El Constructivismo y las Matemáticas. *SIGMA*, 21, 113-129.

Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM-5. (2014). Asociación Americana de Psiquiatría. Burg Translation, Inc. [Trad]. Recuperado de: <https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf>

Mantchev, L. y Yoo, T. (2022). *Prohibida la entrada a los elefantes*. Blume.

Marín-Rodríguez, M. (2007). El valor matemático de un cuento. *SIGMA*, 31,11-26.

Marín-Rodríguez, M. (2013). *Cuentos para aprender y enseñar matemáticas*. Narcea.

Marín-Rodríguez, M. (2021). Pensamiento matemático y cuentos en Educación Infantil. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 10(1), 30-44. <https://doi.org/10.24197/edmain.1.2021.30-44>

Martins, D. (2006). Comprensión crítica y aprendizaje dialógico: lectura dialógica. *Lectura y vida*, 27(1), 18-28.

Mercer, N. (2010). The analysis of classroom talk: Methods and methodologies. *British Journal of Educational Psychology*, 80(1), 1-14.

Ministerio de Educación y Formación Profesional - Gobierno de España. (s.f.). *Educagob. Portal del sistema educativo español. LOMLOE. Claves, objetivo y enfoques*. <https://educagob.educacionyfp.gob.es/lomloe/claves-objetivo-enfoques.html>

Murphy, S. y Miller, E. (1997). *Circus Shapes*. MathStart.

Murphy, S. y Nash, S. (2000). *Monster musical chairs*. MarhStart.

Murphy, S. y Rex, M. (2006). *Jack the Builder*. MathStart.

Ortega, R. & Tenorio, J. M. (2006). El cuento. *Revista Digital de Investigación y Educación*, 26.

Paredes, D. y Rebellón, M. (2011). Jugar y sus implicaciones en el desarrollo de pensamiento matemático. Universidad del Valle.

Pastor, C. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación educativa*, 6(9), 55-66. Recuperado de: <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:c8e7d35c-c3aa-483d-ba2e-68c22fad7e42/pe-n9-art04-carmen-alba.pdf>

Pérez, D., Pérez, A., y Sánchez, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3c Empresa: investigación y pensamiento crítico*, 2(4), 4.

Prieto, O., & Duque, E. (2009). El aprendizaje dialógico y sus aportaciones a la teoría de la educación. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10(3), 7-30.

Rabal, J., Ganga, A., Bermejo, M., y González, M. (2020). Didáctica a través de los cuentos en educación infantil: ¿por qué es importante el uso del cuento? Validación cupedosoc. *Brazilian Journal of Development*, 6(12), 102285–102307. <https://doi.org/10.34117/bjdv6n12-649>

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 2 de febrero de 2022, 14561-14595. Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>

Riquelme, E., y Munita, F. (2011). La lectura mediada de literatura infantil como herramienta para la alfabetización emocional. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 37(1), 269-277. Recuperado de: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052011000100015&script=sci_arttext

Ro-Botica. (2021). BEE-BOT Robot infantil programable [página web]. <https://robotica.com/producto/bee-bot/>

Roca, E. y Guridi. (2017). *Tú y yo. El cuento más bonito del mundo*. Combel.

Rossini, R. y Calvo, D. (2013). Origen y Evolución del cuento infantil. Léeme un cuento. Literatura Infantil y Juvenil. Recuperado de: <http://www.leemeuncuento.com.ar/cuento-infantil.htm>

Terán, D. 2014. Análisis comparativo de las teorías del desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget en etapa preoperacional y del desarrollo psicosocial de Erik Erikson en iniciativa vs. culpa. Universidad Internacional SEK. Recuperado de: <https://repositorio.uisek.edu.ec/handle/123456789/757>

Toledo, P. (2005). *El valor educativo del cuento. Didáctica y Evolución*. Aprende-IEA. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Purificacion-Toledo-Morales/publication/324774827_El_valor_educativo_del_cuento_didactica_y_evolucion_historica/links/5ae1a736aca272fdaf8e226c/El-valor-educativo-del-cuento-didactica-y-evolucion-historica.pdf

Trigo, J. (1997). *El niño de hoy ante el cuento*. Guadalmena.

Vargas, J. y Flecha, R. (2000). El aprendizaje dialógico como “experto” en resolución de conflictos. *Contextos educativos*, 3, 81–88.

Witek, J. y Roussey, C. (2013). *Así es mi corazón*. Cubilete.

14. ANEXOS⁶

Anexo 1. Autorización del centro.



Colegio Ntra. Sra. de la Consolación
Centro Concertado
Plaza Madre Molas,1 (Chamartín)
28036 Madrid

DOCUMENTO DE AUTORIZACIÓN DEL CENTRO EDUCATIVO

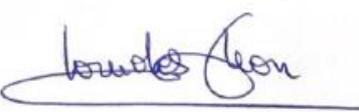
Yo, Lourdes León Molleda, con DNI 51336205 K, directora del Colegio Nuestra Señora de la Consolación; ubicado en la plaza de la Madre Molas, 1.

Después de haber sido informada del Trabajo de Fin de Grado Contando mundos, desarrollado por Marian Yesenia Pereira Quishpe, con NIE Y6451655-P, actualmente alumna de prácticas en el centro educativo.

AUTORIZO

A la utilización del centro para la contextualización de la programación presentada, permitiendo el uso del nombre y de la información pública de la institución.

Conforme a la ley de protección de datos, esta autorización no es válida para la utilización de información respecto al alumnado y los docentes.



Fecha: 29 de abril de 2023



Sello del centro

⁶ Los anexos son de elaboración propia salvo que se indique lo contrario. Los recursos de la UNIDAD DIDÁCTICA 7: Conocemos el circo han sido creados con la aplicación de [Canva Pro](#) y están disponibles para ser descargados en los enlaces de cada anexo.

Anexo 2. Calendario escolar 2022-2023. Fuente: Consejería de Educación, Universidades, Ciencia y Portavocía. [Orden 1210/2022.](#)



CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES, CIENCIA
Y PORTAVOCÍA

Calendario escolar 2022 – 2023

Cuadro síntesis informativo

SEPTIEMBRE 2022							OCTUBRE 2022							NOVIEMBRE 2022							
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	
			1	2	3	4						1	2		1	2	3	4	5	6	
5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9	7	8	9	10	11	12	13	
12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16	14	15	16	17	18	19	20	
19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23	21	22	23	24	25	26	27	
26	27	28	29	30			24	25	26	27	28	29	30	28	29	30					
							31														

DICIEMBRE 2022							ENERO 2023							FEBRERO 2023							
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	
			1	2	3	4							1			1	2	3	4	5	
5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	
12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	
19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	
26	27	28	29	30	31		23	24	25	26	27	28	29	27	28						
							30	31													

MARZO 2023							ABRIL 2023							MAYO 2023								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D		
			1	2	3	4	5							1	2	1	2	3	4	5	6	7
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14		
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21		
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28		
27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30	29	30	31						

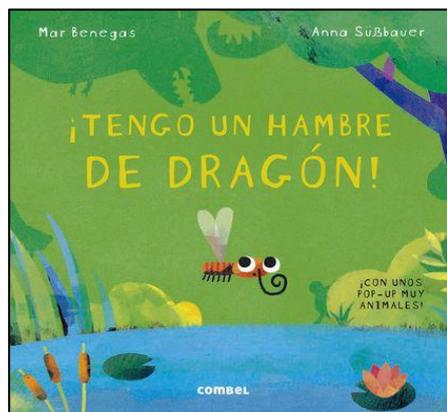
JUNIO 2023							JULIO 2023							
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	
			1	2	3	4							1	2
5	6	7	8	9	10	11	3	4	5	6	7	8	9	
12	13	14	15	16	17	18	10	11	12	13	14	15	16	
19	20	21	22	23	24	25	17	18	19	20	21	22	23	
26	27	28	29	30			24	25	26	27	28	29	30	
							31							

A efectos académicos:

- Inicio de periodo lectivo alumnado enseñanzas correspondientes.
- Día festivo/vacacional enseñanzas correspondientes.
- Otros días no lectivos enseñanzas que corresponden.
- Evaluación final ordinaria enseñanzas que correspondan.
- Repaso y actividades formativas enseñanzas que correspondan.
- Última día lectivo alumnado enseñanzas correspondientes.

Anexo 3. Cuentos.

En este anexo se recogen los diferentes cuentos, adjuntando la portada, partes del texto o enlaces a videos donde se vean los cuentos y, en la mayoría, sinopsis.

**CUENTO UD1. ¡Tengo un hambre de dragón!**

Autor: Mar Benegas

Ilustraciones: Anna SüBbauer

Editorial: Combe

<https://www.youtube.com/watch?v=7JnS1yCYLDY>

En una charca de Quito se oye de repente: «¡Tengo un hambre de dragón! ¡El más grande y más tragón!». ¿Qué ocurrirá? Levanta la solapa para descubrir unos animales con mucho apetito. Un cuento de Mar Benegas encadenado, acumulativo, rimado y con mecanismos pop-up que hará las delicias de los más pequeños...

**CUENTO UD2. La malvada bruja maluja rastreja y rastruja**

Autor: José Antonio Fernández Bravo

La bruja maluja, rustreja y rastruja tocaba los círculos u los hacía desaparecer. Ya casi no quedaban círculos en aquel país y los coches no podían rodar, no había aros en las clases de psicomotricidad y los camiones no tenían volantes.

Entonces, un grupo de niños y niñas muy listos se dieron cuenta de que la única forma de que la bruja maluja, rustreja y rastruja no lograra hacer desaparecer los círculos era buscando todas las cosas que tuvieran forma de círculo y señalándolas; tenían que nombrarlas, diciendo: círculo.

CUENTO MATEMÁTICO: Identificar los círculos en la vida cotidiana.



CUENTO UD3. Hasta los superhéroes tienen días malos

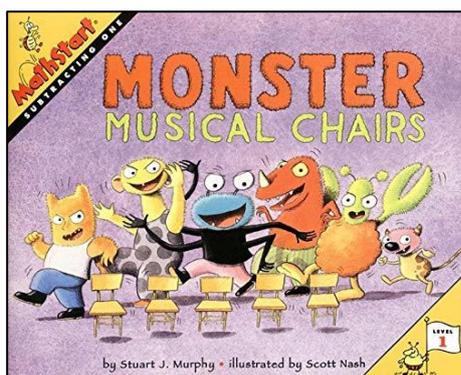
Autor: Shelly Becker

Ilustraciones: Eda Kaban

Editorial: Picarona

<https://www.youtube.com/watch?v=GIKkNqo5AeA>

Como cualquiera de nosotros, los superhéroes también tienen días malos. En esos momentos, ellos podrían usar sus superpoderes para montar una buena: podrían destruir edificios a puñetazos, calcinar cosas con su mirada de rayos láser. Pero incluso cuando se sienten muy MUY furiosos no pueden, ni quieren, actuar supermal. Este magnífico cuento rimado muestra cómo los superhéroes conocen la manera de controlar sus emociones. ¡Ellos pueden hacerlo y tú también!



CUENTO UD4. Monster musical chairs

Autor: Stuart J. Murphy

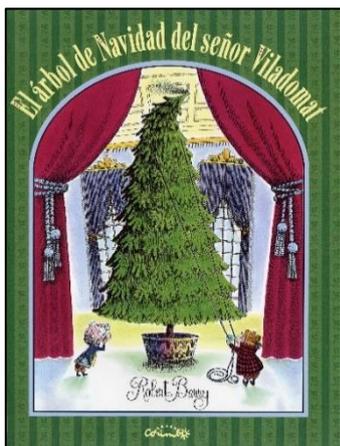
Ilustraciones: Scott Nash

Editorial: MathStart

<https://www.youtube.com/watch?v=S-xzPD69C30>

When six monsters get together to play musical chairs, you'd better watch out! "Stomp, stomp, SNORT. Shake, shimmy, SHOUT! When the music stops, one monster is OUT!," sings the leader of the monster band. One by one the players are tagged out until there's only one left: The winner!

CUENTO MATEMÁTICO: Conocer cuántos objetos quedan al retirar uno es el primer paso para entender el concepto de la sustracción (resta).



CUENTO UD5. El árbol de navidad del señor Viladomat

Autor: Robert Barry

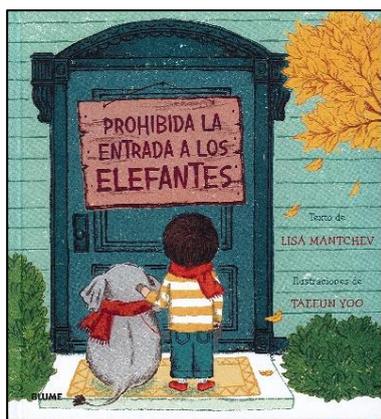
Editorial: Corimbo

<https://www.youtube.com/watch?v=lc6ekrREWUI>

Un día llegó un camión con un envío especial: el árbol de Navidad del señor Viladomat. Era grande y frondoso, de un

verde muy llamativo. Era el árbol más inmenso que él jamás había visto.

Y ese era precisamente el problema. El árbol del señor Viladomat era tan grande que no cabía en el salón, así que le pidió a su mayordomo, Bartolo, que cortara la punta. ¿Y qué pasó con el trozo que cortó? Lee este cuento y descubre cómo celebran la Navidad los animales del bosque con el árbol del señor Viladomat. Este **cuento clásico** navideño de Robert Barry es la primera vez que se publica a todo color y llegará al corazón de los lectores, incluso pasadas las fiestas navideñas.



CUENTO UD6. Prohibida la entrada a los elefantes

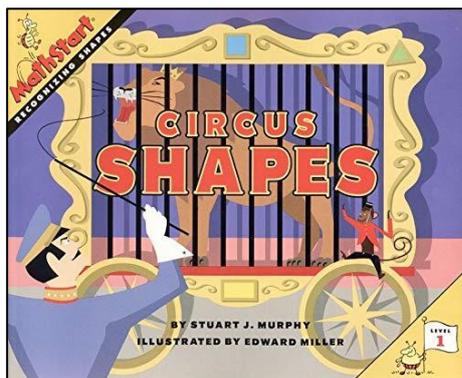
Autor: Lisa Mantchev

Ilustraciones: Taaeun Yoo

Editorial: Blume

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

El problema de adoptar un pequeño elefante como mascota es que nunca acabas de encajar... Nadie más tiene un elefante en casa. Cada día paseo a mi elefante. Él es muy considerado y no dejaría que me mojara, por nada del mundo. No le gustan las grietas de las aceras. Siempre he de cogerlo en brazos para que continúe caminando. Eso es lo que hacen los amigos: ayudarse para poder superar las grietas.



CUENTO UD7. Circus Shapes⁷

Autor: Stuart J. Murphy

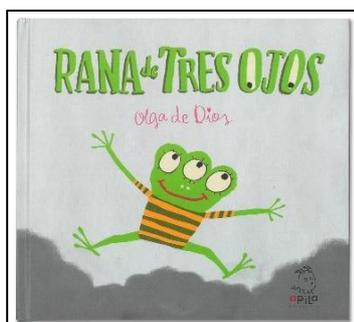
Ilustraciones: Edward Miller

Editorial: MathStart

https://www.youtube.com/watch?v=IQ3sXMKwF_g

First the elephants form a circle, then the monkeys make a square. Circus shapes are everywhere! Can you find all the circles, squares, triangles and rectangles?

CUENTO MATEMÁTICO: Reconocer las figuras geométricas es el comienzo del pensamiento geométrico.



CUENTO UD8. La rana de tres ojos

Autor e ilustraciones: Olga de Dios

Editorial: Apila

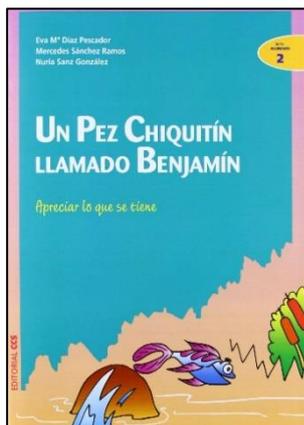
<https://www.youtube.com/watch?v=hCII92Pk6G4>

Rana de Tres Ojos crece en un lugar contaminado.

Salta muy alto para entender lo que sucede. Pronto descubre que quiere cambiar las cosas... ¿Conseguirá hacerlo sola?

Un cuento para ilusionarnos con la búsqueda de soluciones comunes.

⁷ Este es el cuento de la UNIDAD DIDÁCTICA 7: Conocemos el circo, la cual se desarrolla en la programación, por tanto, se recomienda ver el video para contextualizar mejor las situaciones de aprendizaje propuestas en dicho apartado



CUENTO UD9. Un pez chiquitín llamado Benjamín

Autores: Díaz Pescador, Eva María; Sánchez Ramos, Mercedes y Sanz González, Nuria

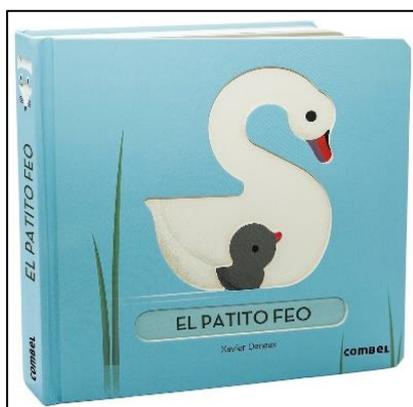
Editorial: CCS

Cuentan que hace muchos, muchos años, un pez chiquitín llamado Benjamín vivía en un gran río. Este pez chiquitín llamado Benjamín jugaba a saltar fuera del agua una y otra vez. Siempre había vivido dentro del agua y tenía mucha curiosidad por saber lo que ocurría fuera de aquel río.

Un buen día se encontró con... -Yo soy el sapo Sapón que sé un montón.

-¡Qué suerte, qué suerte! Entonces, sapo Sapón que sabes un montón, podrás contarme cómo vivís los animales fuera del río.

CUENTO MATEMÁTICO: Cuento infantil para aprender los conceptos científicos: Dentro y fuera de, y los valores: Valorar lo que se tiene.



CUENTO UD10. El patito feo

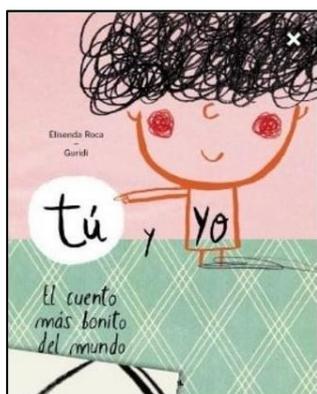
Autor: Hans Christian Andersen

Ilustración: Xavier Deneux

Editorial: Combel

<https://www.youtube.com/watch?v=B9Fh3LoS2QI>

Una nueva adaptación del **cuento clásico** del patito feo en una propuesta estética y sensorial de formas en relieve. Este título forma parte de una colección pensada para que los niños y niñas descubran una nueva manera de interactuar con los cuentos clásicos.



CUENTO UD11. Tú y yo. El cuento más bonito del mundo.

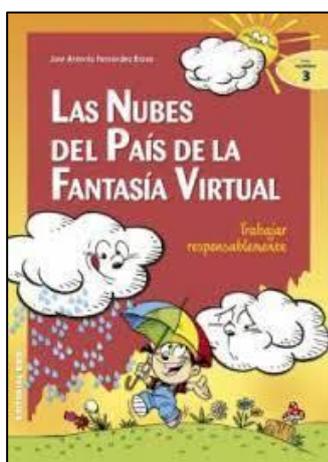
Autor: Elisenda Roca

Ilustración: Guridi

Editorial: Combel

<https://www.youtube.com/watch?v=lkaB1AzVYjw>

Este es el cuento más bonito del mundo. Un álbum ilustrado que describe con ternura y humor las dudas, los sentimientos y la emoción de un niño cuando llega un bebé a casa. Para ayudar a niños y niñas a descubrir que tener un hermano puede ser muy divertido.



CUENTO UD12. Las Nubes del País de la Fantasía Virtual

Autor: José Antonio Fernández Bravo

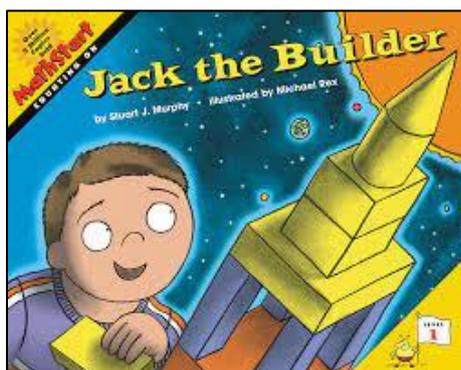
Editorial: CCS

Cuentan, que, en ese país, había... nubes que estaban cargadas de agua. Si la nube está cargada de agua entonces, las gotas presumen de su peso y se caen. Si las gotas se caen entonces llueve. Si llueve entonces la hierba

crece mucho. Si la hierba crece mucho entonces las vacas están muy gordas...

Es por eso, por lo que cuando en ese país se ve una vaca que está muy gorda, se sabe que es porque la hierba ha crecido. Y, si la hierba ha crecido es porque ha llovido. Y, si ha llovido es porque han caído gotas que presumían de su peso. Y si han caído gotas es porque la nube estaba cargada de agua.

CUENTO MATEMÁTICO: Cuento infantil para aprender los conceptos científicos: composición lógica, el sorites, relación condicional, deducción lógica. Y los valores: la felicidad y el trabajo responsable repercute en los demás.



CUENTO UD13. Jack the Builder

Autor: Stuart J. Murphy

Ilustración: Michael Rex

Editorial: MathStart

<https://www.youtube.com/watch?v=UsQVV7iFByE>

Jack has the best blocks ever. They come in all shapes (square, rectangle, cylinders, cones) and colors. In Jack's imagination, an arrangement of just two blocks is a robot. Add one more block and presto! It's a hot dog stand at the circus. Add two more blocks for a total of five for a ferry boat. And so it goes, counting on more and more blocks, all the way to the super-duper, ready-for-lift-off rocket ship. Blast off! All the blocks fall down and it's time for Jack to start over again.

CUENTO MATEMÁTICO: Contar es una estrategia que ayuda a los niños a entender la suma.



CUENTO UD14. Así es mi corazón

Autor: Jo Witek

Ilustración: Christine Roussey

Editorial: Cubilete

<https://www.youtube.com/watch?v=F0t7G-rYD9U>

Mi corazón es como una casita. Dentro pasan muchas cosas... ¡y están todas revueltas! Hay risas ruidosas y días con lluvia, enfados grandotes y ganas de saltar a la pata coja. Hoy voy a abrir la puerta de mi corazón para invitarte a pasar

Anexo 4. Panel del número protagonista.

El panel del número protagonista es un recurso que se utiliza para trabajar la correspondencia numérica, la descomposición, el conteo, la recta numérica y la grafía. En este caso, se presenta como ejemplo el panel del número protagonista para el segundo trimestre, con los ejercicios resueltos para UNIDAD DIDÁCTICA 7: Conocemos el circo, trabajando el número cuatro (4).

En este caso, al centrarse en el estudio de animales podemos ver diferentes elementos de los cuentos representados. El elefante corresponde a la UD6, el circo a la UD7, la rana a la UD8, los peces a la UD9 y el cisne a la UD10; de esta forma, el panel se relaciona directamente con las situaciones de aprendizaje. Pese a que solo se trabaje el tres (3) y cuatro (4) con este panel, se deben mantener 10 espacios en cada ejercicio, de manera que los alumnos vayan integrando la posición del número.

<https://drive.google.com/file/d/1-1d5seiYGNm-fuLdRV6T45O6sV4Be7d/view?usp=sharing>

PANEL DEL NÚMERO PROTAGONISTA

The panel includes the following elements:

- CUATRO Cuatro**: Shows the number 4 in a box and a tracing guide with arrows indicating stroke direction.
- Fishbowl**: A fishbowl with 4 fish and the question "¿Cuántos peces hay?".
- Swan**: A swan with 4 feathers and the question "¿Cuántas plumas tiene el cisne?".
- House**: A house divided into a 2x2 grid with the number 4 in the top-left corner. The grid contains: 4 pink dots, 1 pink dot, 4 pink dots, 2 pink dots. Below the house is a "Casa del número" table:

4	0
3	1
2	2
- Circus**: A circus tent with 4 children's faces and the question "¿Cuántos niños van al circo?".
- Elephant**: An elephant with a trunk labeled "3", a body labeled "4", and a tail labeled "5". Below it are the words "Anterior" and "Posterior".
- Frog**: A frog on a lily pad with a number line below it from 0 to 10. The number 4 is highlighted in pink, and the question is "¿Cuántos saltos da la rana?".

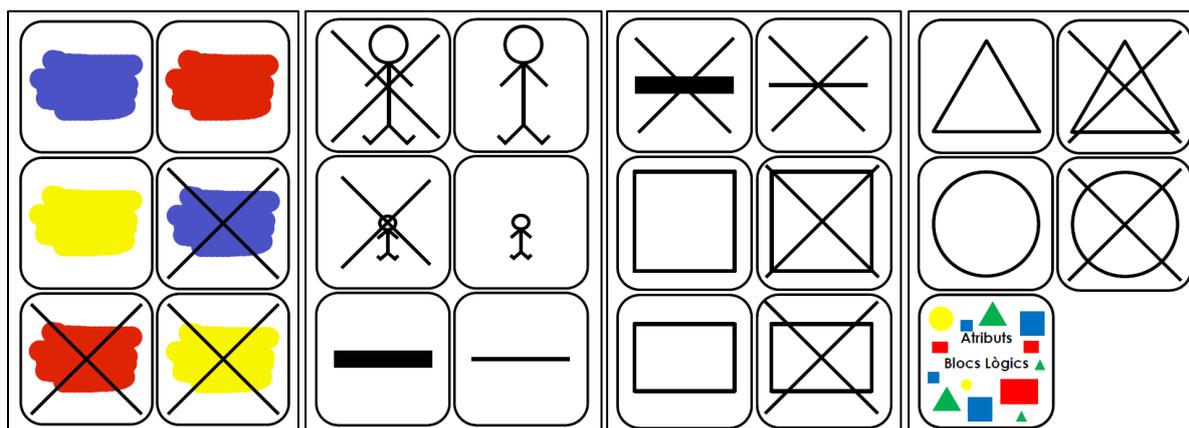
Anexo 5. Bloques lógicos. Fuente: *Atributos para los bloques lógicos.* [Creciendo con Montessori.](#) [Blog].



Se recogen las tarjetas de atributos que se utilizan para trabajar con los bloques lógicos. Estas están presentes a lo largo de la programación, ya que se utilizan para desarrollar el pensamiento lógico y practicar las clasificaciones.

Las tarjetas recogen los atributos (color, forma, tamaño y grosor), además de los NO atributos, iniciando al alumnado en la negación. Es esencial asegurarse de que las tarjetas no sean contradictorias para el desarrollo de las actividades.

<https://docs.google.com/file/d/0B7SCiArUUtKmSUdoUXN4dndBOVE/view?resourcekey=0-uC269MS9CoTmwKb7O7cakg>



Teniendo en cuenta el curso al que va dirigida la programación, se considera que el trabajo realizado el curso anterior giró en torno a la clasificación de color y forma mostrando hasta un atributo; por ello, se pretende iniciar al alumnado en la utilización de dos y hasta tres atributos juntos, introduciendo además las tarjetas de tamaño. No obstante, no se pretende trabajar con el grosor, aunque se pueda comenzar con la diferenciación de grueso y delgado.

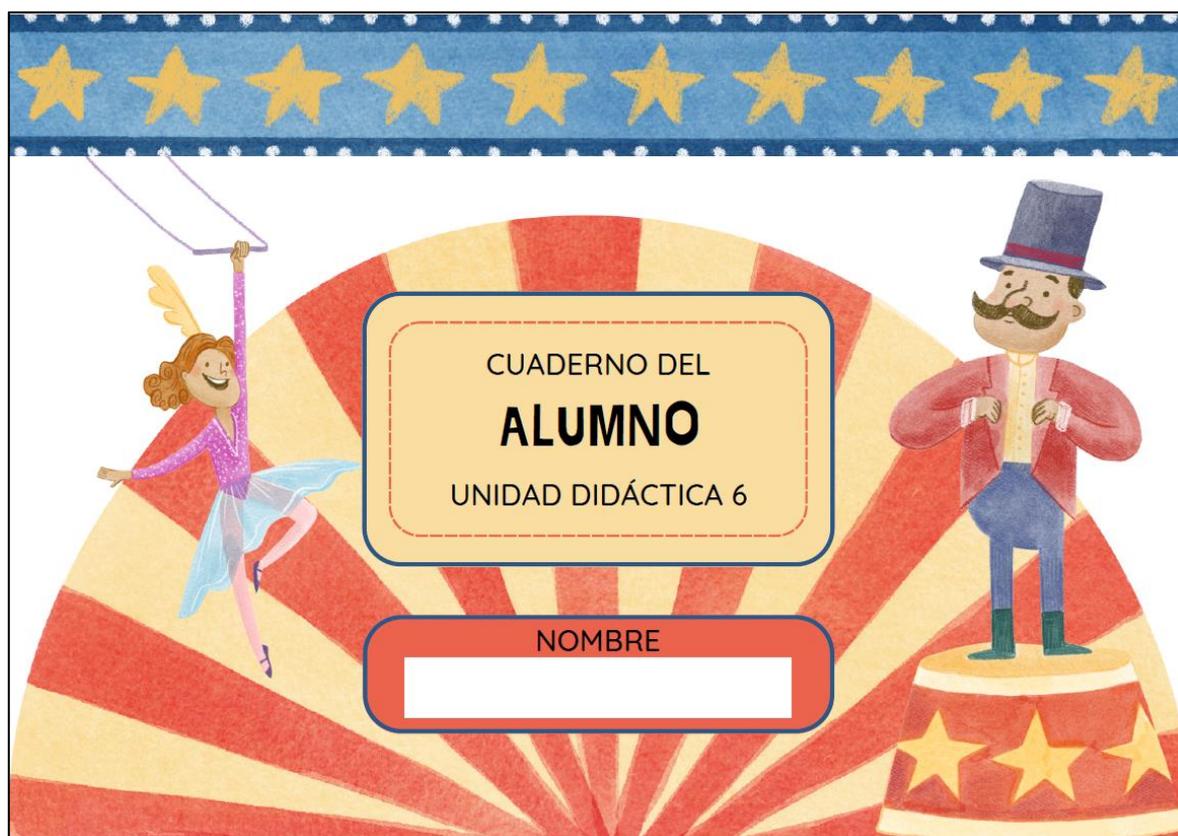
Anexo 6. Cuaderno del alumno.

El cuaderno del alumno es un recurso en el que se recogen las diversas fichas que se realizarán a lo largo de la UD. Para su utilización se puede imprimir cada ficha por separado y guardarlas en archivadores, o se puede juntar con las fichas de las demás UD del trimestre para encuadernarlo y crear un pequeño libro.

Este cuaderno, diseñado con la temática del circo, cuenta con una portada, ocho páginas de actividades, una de autoevaluación y dos páginas de recursos para completar las fichas (pegatinas y recortables). Por otro lado, se incluye un cuaderno resuelto, de manera que se vea la solución de las actividades y sirva como guía para el docente.

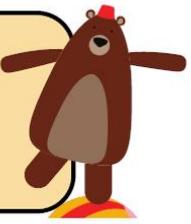
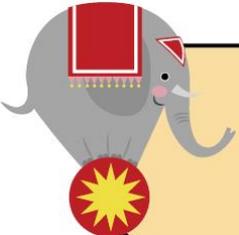
https://drive.google.com/file/d/1nj_KEx2bensvok6GHqd86dF0mThINKRp/view?usp=sharing (Cuaderno del alumno).

<https://drive.google.com/file/d/15Qo3gGuh9xqxwsgOUUSPpmUVUdkMetk4/view?usp=sharing> (Cuaderno del alumno – Solución).



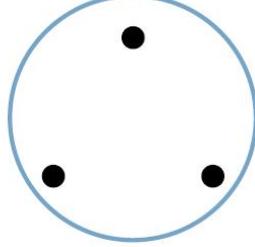
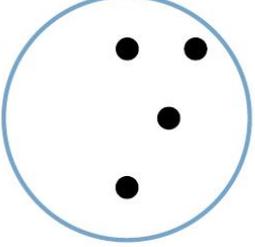
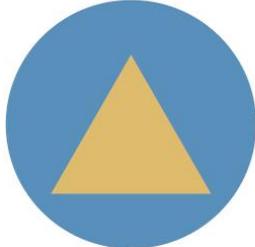
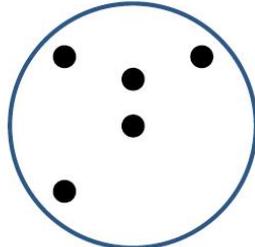
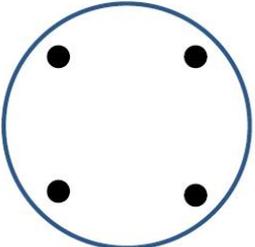
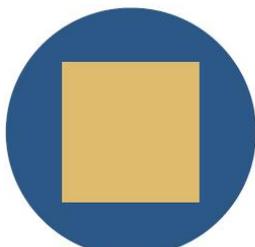
1

DIBUJA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE APARECIAN EN EL CUENTO.



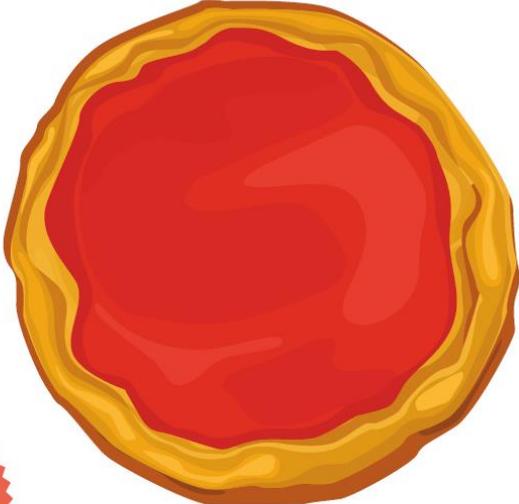
2

UNE LOS PUNTOS CORRECTOS PARA FORMAR LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.



3

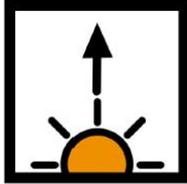
CREA TU PIZZA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS. INDICA CUÁNTAS USASTE.



Pegatinas

4

RECORTA Y PEGA LAS ACTIVIDADES DE LA MAÑANA Y LA TARDE EN ORDEN.

 MAÑANA			
 TARDE			



Recortar y pegar

5

ESCRIBE EL NÚMERO 4, LUEGO COLOREA LOS 4 QUE ENCUENTRES.

	1	4	2	0	4	4	3
	3	4	1	4	0	2	1

6

RODEA EL ERROR DE LA PRIMERA FILA, COMPLETA LA SERIE DIBUJANDO FIGURAS GEOMÉTRICAS Y CREA UNA SERIE CON PEGATINAS.

7

DIBUJA TU DISFRÁZ PARA CARNAVAL Y LAS FIGURAS QUE VAN A CREAR EN EL ORDEN CORRECTO, ESCRIBE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 4.

MI DISFRÁZ

1

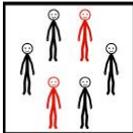
2

3

4

8

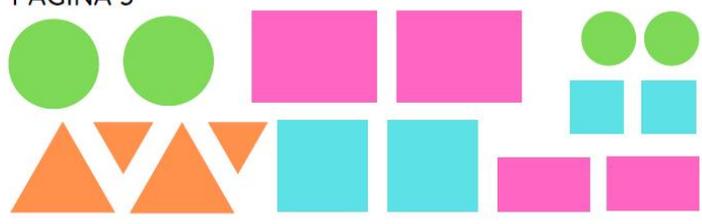
AUTOEVALUACIÓN

<p>¿ME DIVERTÍ CREANDO UN ACTO DE CIRCO?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		
<p>¿PARTICIPÉ EN LAS ACTIVIDADES?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		

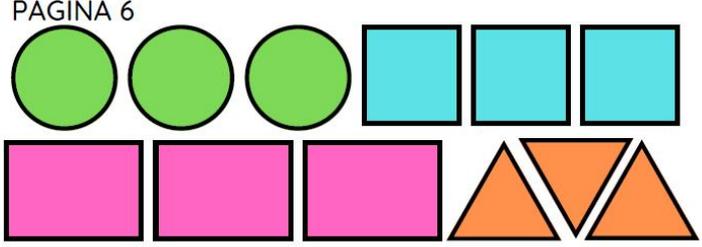
9

Pegatinas

PÁGINA 3



PÁGINA 6



10

Recortar y pegar

PÁGINA 5





1

DIBUJA LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS QUE APARECIAN EN EL CUENTO.

The page contains four boxes for drawing geometric shapes. The first box shows an elephant and a circle. The second box shows a horse and a triangle. The third box shows a monkey and a square. The fourth box shows a bear and a square. A pencil icon is in the top right corner.

2

UNE LOS PUNTOS CORRECTOS PARA FORMAR LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS.

3

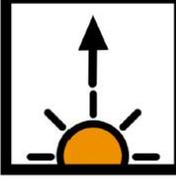
CREA TU PIZZA DE FIGURAS GEOMÉTRICAS. INDICA CUÁNTAS USASTE.

ACTIVIDAD LIBRE, SE MUESTRA UN EJEMPLO.



4

RECORTA Y PEGA LAS ACTIVIDADES DE LA MAÑANA Y LA TARDE EN ORDEN.



MAÑANA





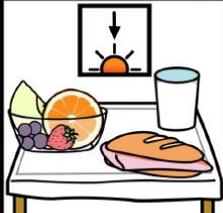




TARDE







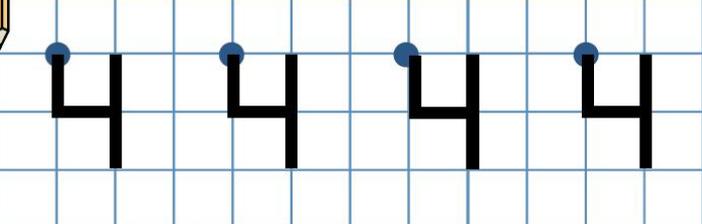
Recortar
y pegar

5

ESCRIBE EL NÚMERO 4, LUEGO COLOREA LOS 4 QUE ENCUENTRES.

4





	4	2	0	4	4	3
3	4	1	4	0	2	1



LOS ALUMNOS PUEDEN UTILIZAR LOS COLORES QUE DESEEN.

6

RODEA EL ERROR DE LA PRIMERA FILA, COMPLETA LA SERIE DIBUJANDO FIGURAS GEOMÉTRICAS Y CREA UNA SERIE CON PEGATINAS.

Pegatinas

EL ÚLTIMO EJERCICIO ES LIBRE, SE MUESTRA UN EJEMPLO.

7

DIBUJA TU DISFRÁZ PARA CARNAVAL Y LAS FIGURAS QUE VAN A CREAR EN EL ORDEN CORRECTO, ESCRIBE LOS NÚMEROS DEL 1 AL 4.

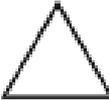
MI DISFRÁZ

ACTIVIDAD LIBRE, DEPENDE DEL ACTO CREADO.

Anexo 7. Figuras del entorno.

Para esta actividad, se deberá tener previamente recortados los elementos, además de preparar la tabla de clasificación para cada equipo. Cada alumno recibe cinco imágenes que deberá pegar en el espacio correspondiente de la tabla.

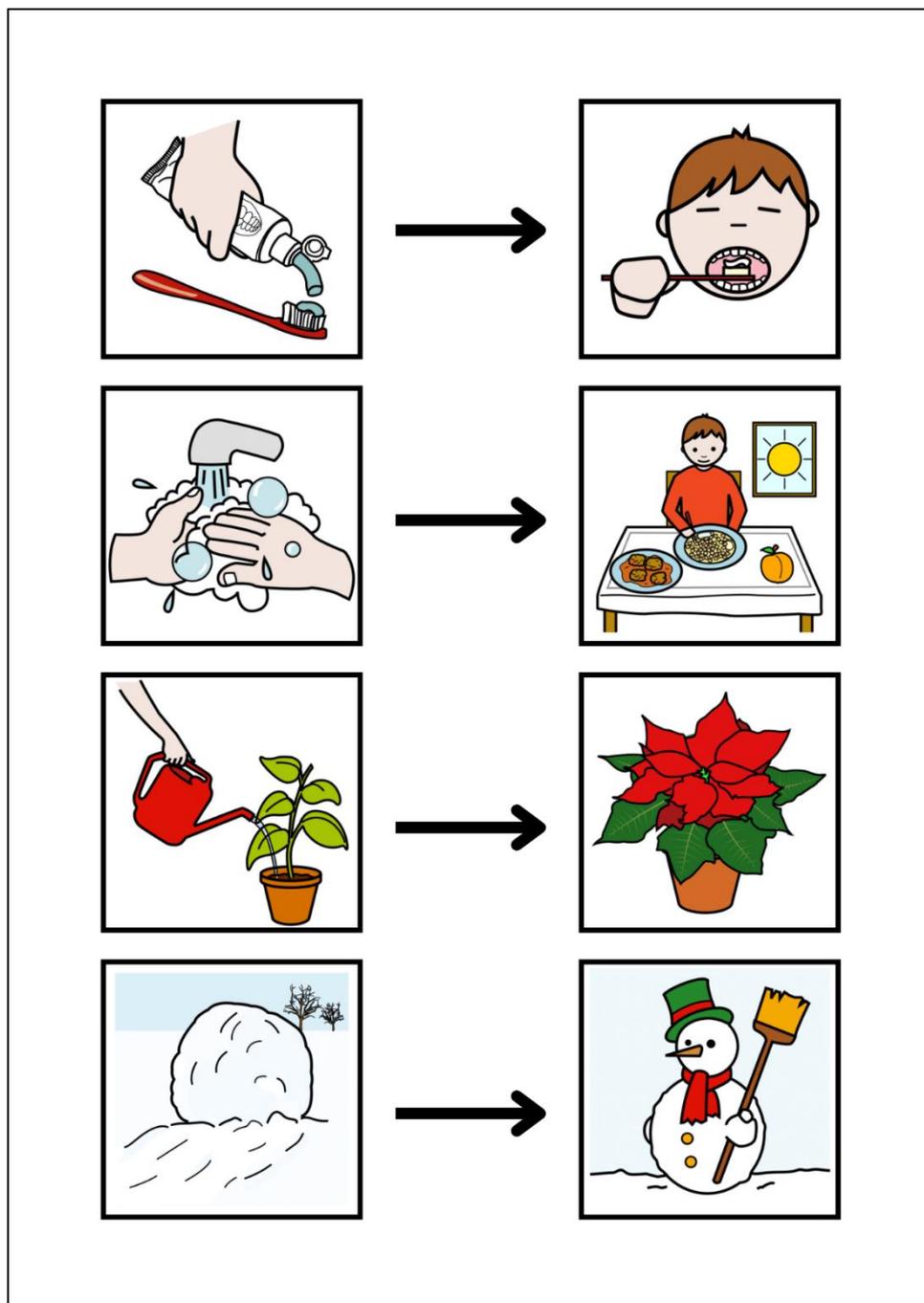
https://drive.google.com/file/d/1R2rhzHshnungJVXOwCxRBr_MiHDo1C9v/view?usp=sharing

CÍRCULOS	CUADRADOS	TRIÁNGULOS	RECTÁNGULOS
			

Anexo 8. ¿Qué va antes?

Para esta actividad se debe tener las imágenes recortadas y plastificadas, de manera que se pueda hacer la correspondencia entre lo que va antes y después. Una vez realizada, los alumnos podrán pensar en sus propios ejemplos.

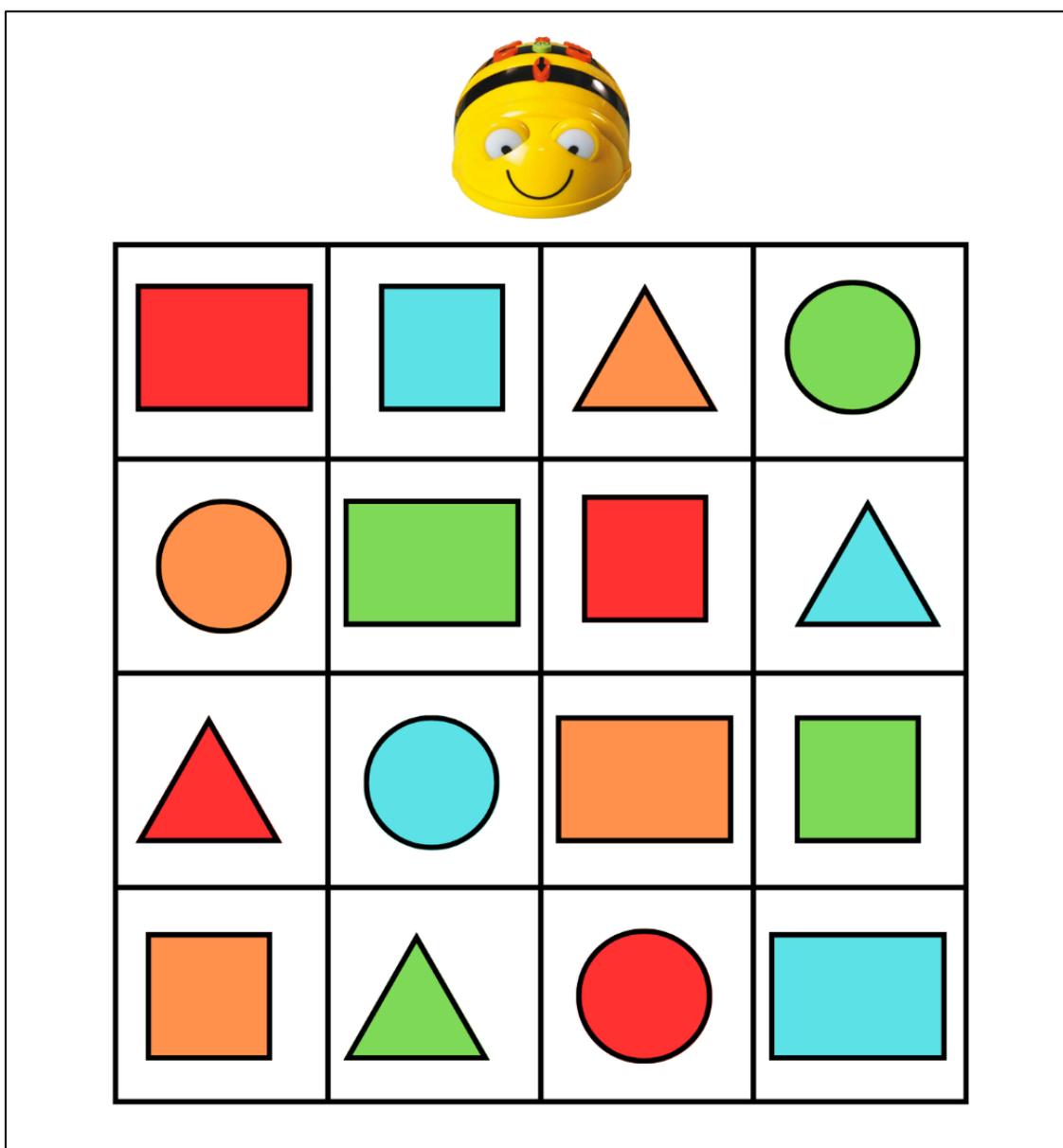
https://drive.google.com/file/d/1iRPDdN_sRtawBNLYxxfVoI0Fj8LNyvUw/view?usp=sharing



Anexo 9. Alfombra de figuras.

La alfombra de figuras se plastificará para cada equipo, entregando un Bee-Bot con el que trabajar. Las instrucciones podrán aumentar o disminuir de complejidad dependiendo del desempeño del alumnado; por tanto, se pueden presentar secuencias sencillas (por ejemplo: *empezamos en el cuadrado azul y vamos al cuadrado rojo*), o más complejas como se muestra a continuación.

<https://drive.google.com/file/d/1iE74cj1jBRx9IN-9TuvdC0TKGc9OQJ6/view?usp=sharing>



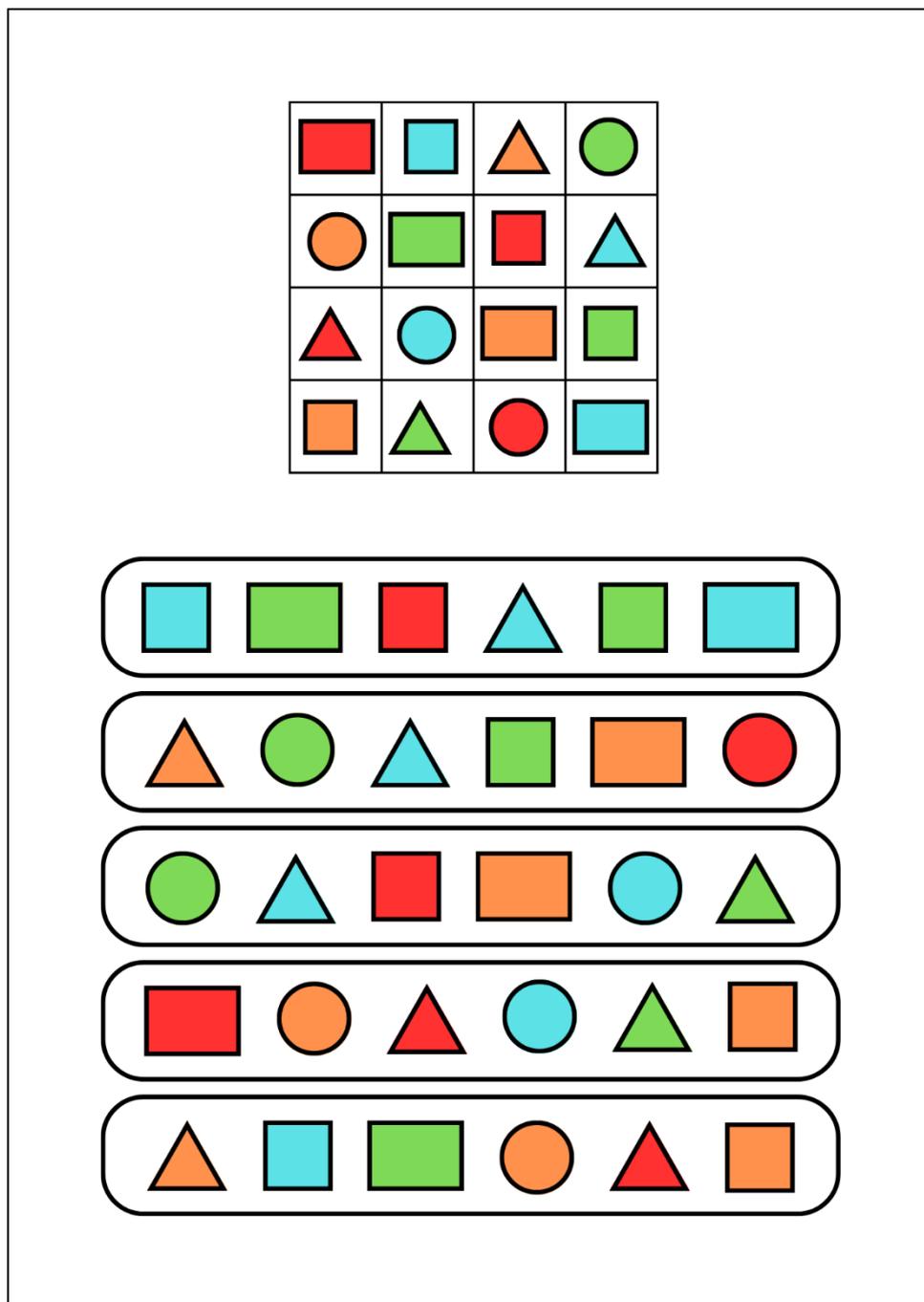
Se adjunta un ejemplo con la orden: *Comienza en el rectángulo rojo y avanza hasta el círculo rojo sin pasar por ninguna figura verde.* Los alumnos podrán ir presionando el botón de GO después de cada movimiento, o si se sienten preparados, programarlo por secuencias más largas. En este caso, la secuencia completa se muestra en la parte inferior. Se recomienda iniciar con secuencias sencillas, e ir aumentando el grado de dificultad de a poco.

The image shows a 4x4 grid maze. At the top left, a yellow bee character is positioned above a red square. A yellow path starts at this red square, moves right to an orange triangle, then down to a red square, and finally down to a red circle. The path avoids all green shapes. Below the grid are eight programming buttons, each featuring a bee icon and a directional arrow: up, left, up, up, right, up, up, and up.

Anexo 10. Códigos.

Colocando figuras en el suelo con el mismo diseño de la alfombra del Bee-Bot, similar al juego del Twister, los alumnos deberán pasar saltando según se indique en los códigos.

https://drive.google.com/file/d/18QF_N8iwSriOai0H8qrqleFSSBqNZ3li/view?usp=sharing



Anexo 11. Acciones de mañana y tarde.

Estas cuatro tarjetas se imprimirán y plastificarán 5 veces, de manera que cada equipo tenga sus 4 tarjetas para la actividad de mímica. En caso de que algún alumno tenga dificultades para reconocer la acción, la maestra podrá ayudarle.

<https://drive.google.com/file/d/19Ju7mPsa6iyPmc4N9HGd-IVyQ3jGHtZB/view?usp=sharing>

ACTIVIDADES DE LA MAÑANA



VESTIRSE



LLEGAR AL COLEGIO

ACTIVIDADES DE LA TARDE



IR AL PARQUE

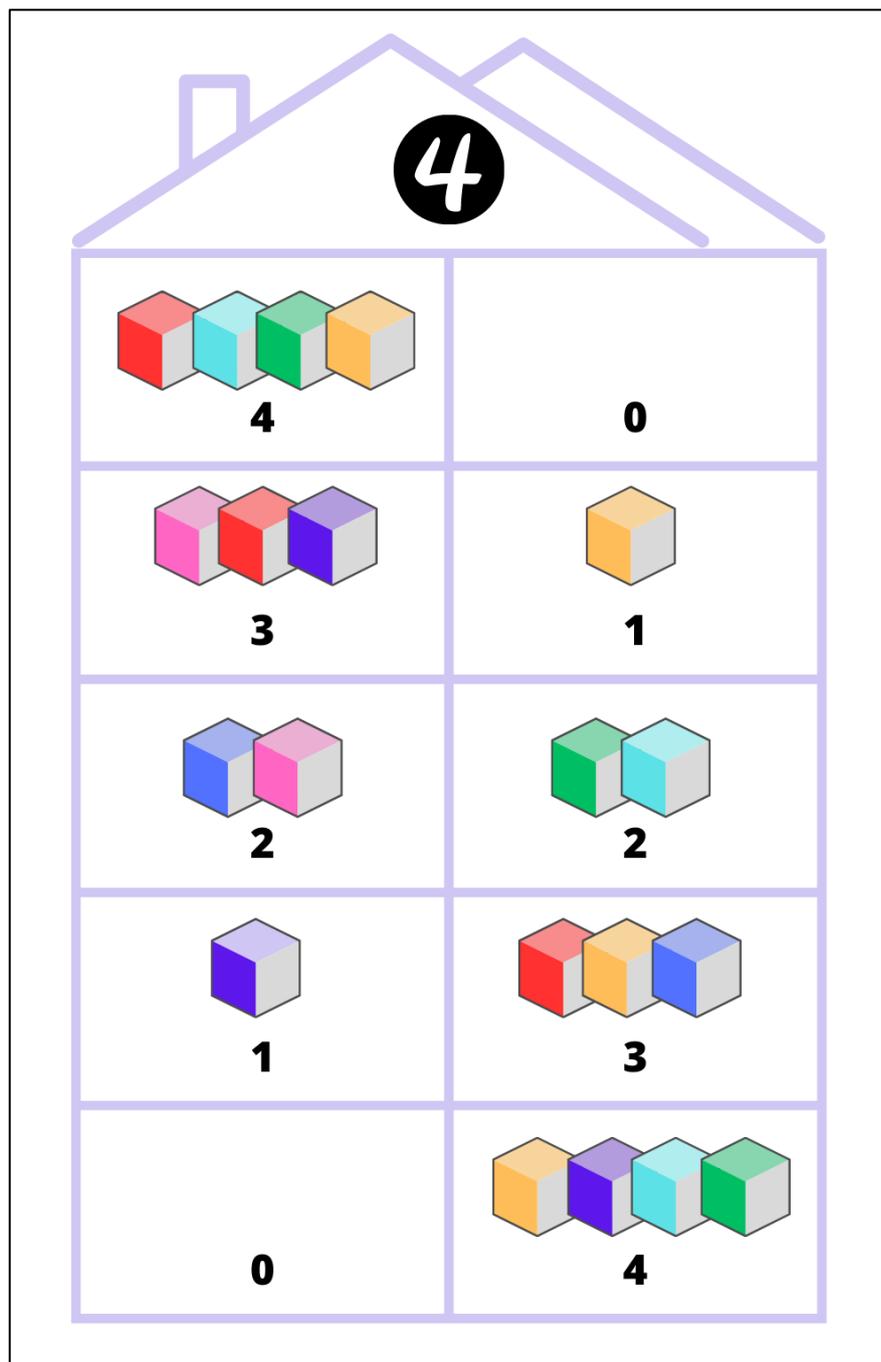


PONERSE EL PIJAMA

Anexo 12. Casa del cuatro (4).

Se presenta una imagen de guía para realizar el ejercicio de la casa del cuatro (4), para ello se utilizan 20 policubos que se ubican en los espacios como se muestra en la imagen. Esto se realizará en forma de asamblea, encontrando juntos las parejas.

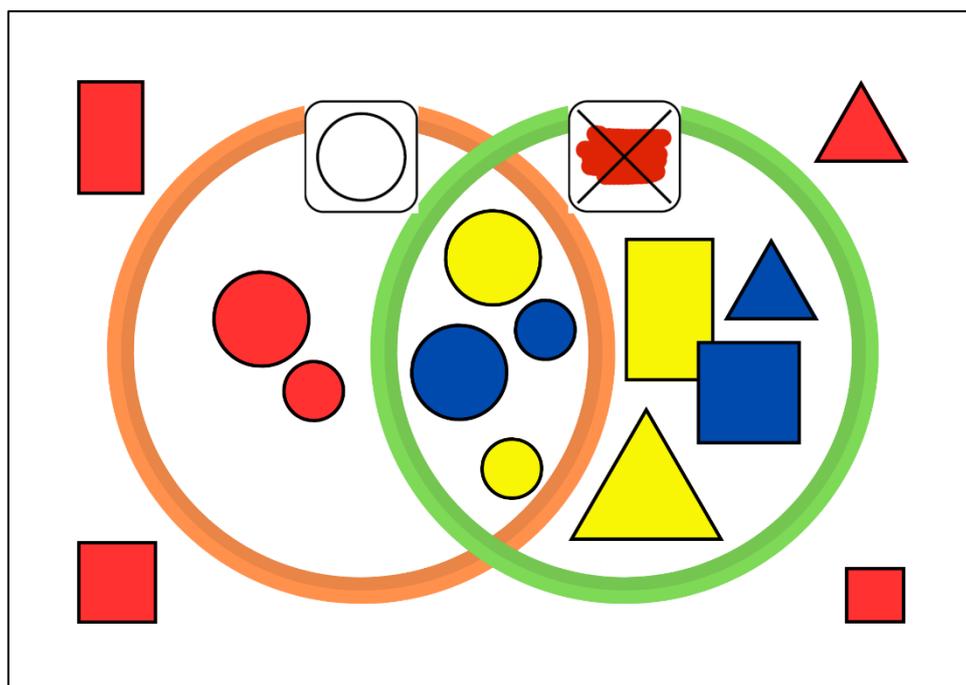
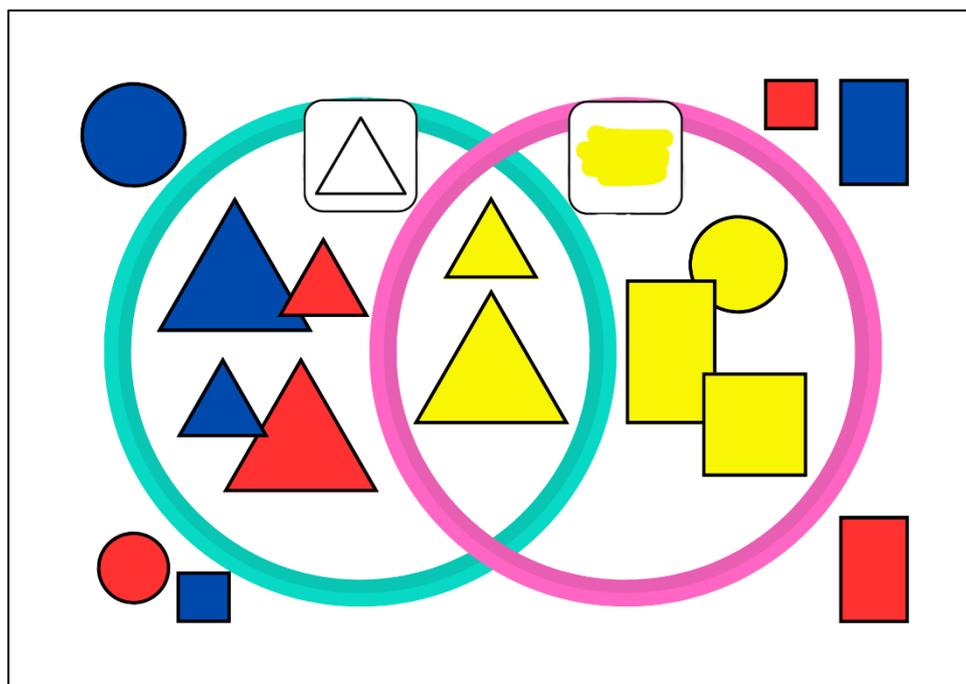
https://drive.google.com/file/d/1Gc0x4a2IT6y_cWsjs9VBImfdugho3kY/view?usp=sharing



Anexo 13. Diagrama de venn.

Esta actividad se realiza con aros y bloques lógicos, a continuación, se muestran ejemplos de cómo realizar los diagramas de venn.

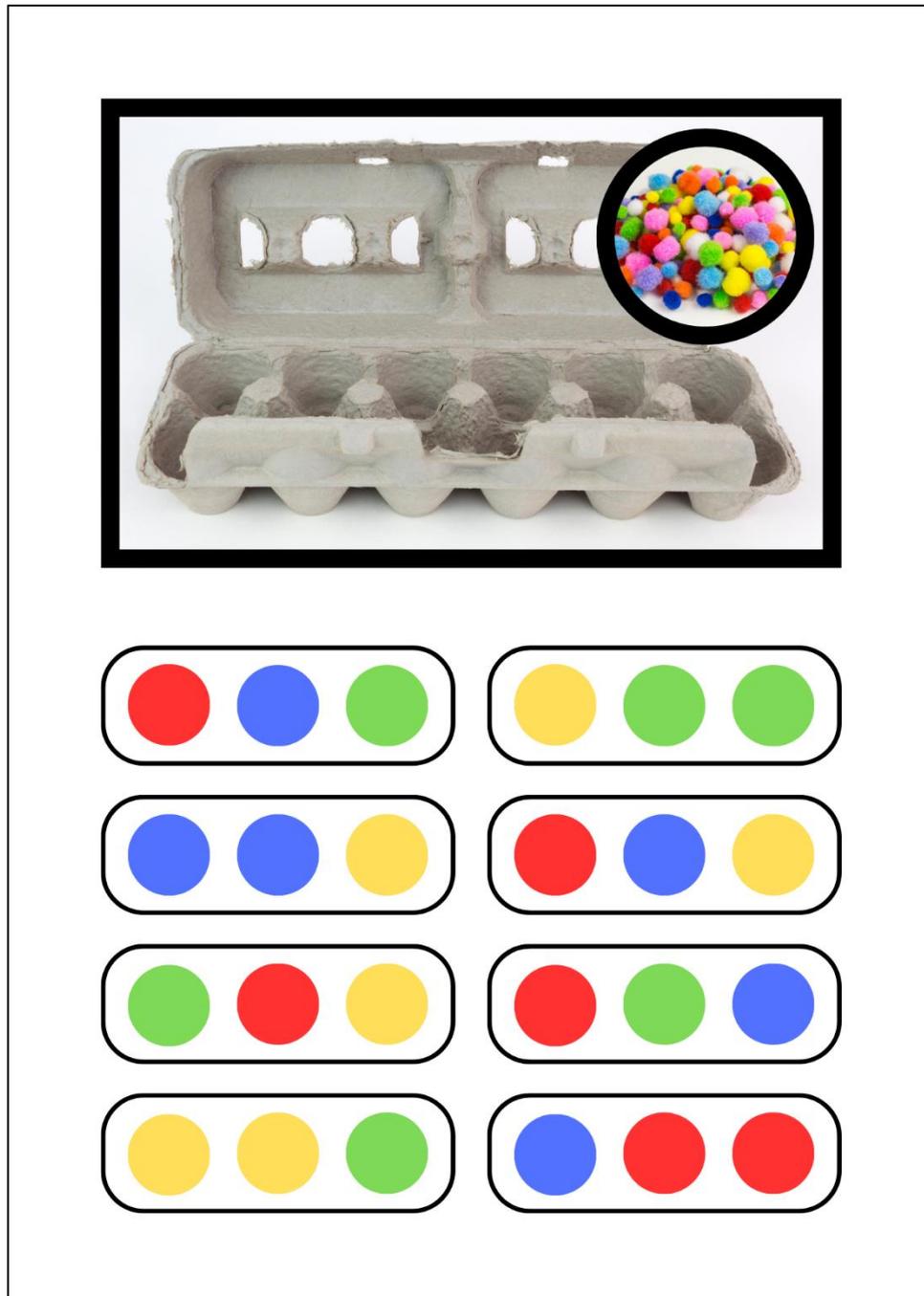
https://drive.google.com/file/d/1vVgPno0YmAQBYIMajb_abuk6mxxfKgak/view?usp=sharing



Anexo 14. Seriaciones.

Se entrega a cada alumno uno de los siguientes códigos para que repitan la serie en la huevera con pompones de colores. Se pueden tener preparados varios códigos.

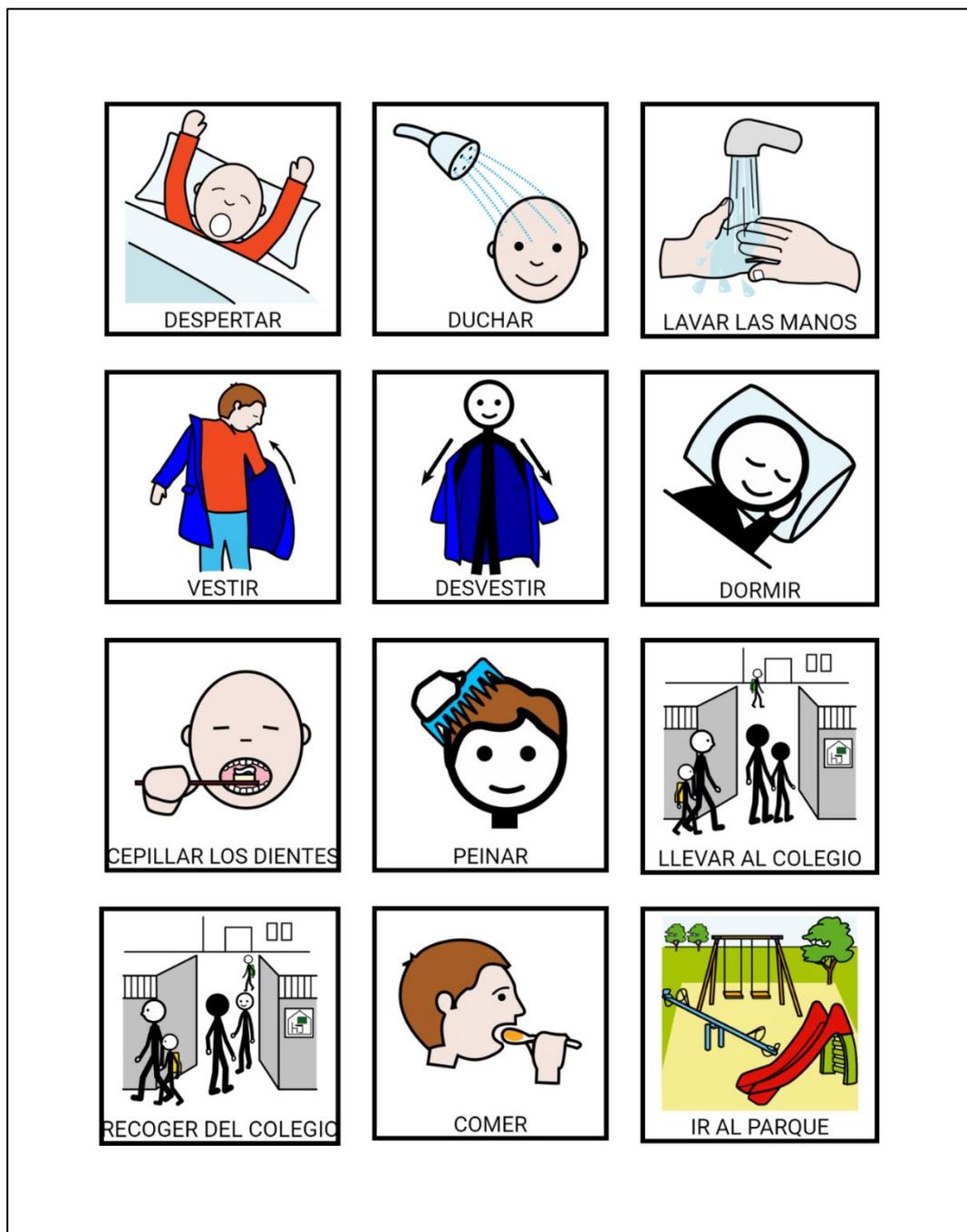
<https://drive.google.com/file/d/1Q9v-BwaasNc1CxJYfqsWaoTGCYSFlaft/view?usp=sharing>



Anexo 15. Pictogramas de rutinas.

Se recoge una serie de pictogramas sobre rutinas, estos se utilizarán con la maestra de PT para desarrollar el lenguaje sobre lo que se va a trabajar previo al desarrollo de la situación de aprendizaje 3, ampliando el vocabulario.

<https://drive.google.com/file/d/17KNrNramZKof50ku-UNUIsKVLQLYhy69/view?usp=sharing>



Anexo 16. Normas de conducta.

Se presentan las normas de conducta diferenciadas por actividades, la asamblea para cuando se trabaja con toda la clase, el trabajo en grupo cuando se realizan actividades en los equipos y el trabajo individual. En cada momento descrito se indican los comportamientos esperados, estos estarán sujetos con velcro, de manera que se puedan quitar y poner dependiendo de la actividad planificada.



Por otro lado, se destaca también aquellas acciones que NO se deben hacer, lo cual se personalizará dependiendo de las conductas que se quieran trabajar con el alumno. Asimismo, se incluyen pictogramas para sustituir los comportamientos esperados, de manera que si la actividad requiere de acciones distintas estas se puedan intercambiar. Por ejemplo, si la actividad se realiza de pie se puede cambiar los pictogramas de “SENTAR EN LA SILLA” o “SENTAR EN EL SUELO”; incluso se puede indicar si se cuenta con el apoyo de la PT en alguna sesión, o actividades relacionadas con la UD, como el circo y carnaval.

https://drive.google.com/file/d/1j1H981fcjnLa5Ua2JWS5YVPa5_U8XnC/view?usp=sharing

