

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

DOBLE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA +
EDUCACIÓN INFANTIL

Autora: Cristina Aranda Rodríguez

Directora: Silvia Martínez Cano

Curso académico: 5º Educación Primaria + Educación Infantil

Fecha: 1 de junio de 2021

Programación Didáctica Anual para 2º de Educación
Infantil con enfoques de Inteligencias Múltiples y
aprendizaje por proyectos con metodologías artísticas.



Autora: Cristina Aranda Rodríguez

Directora: Silvia Martínez Cano

Fecha: 1 de junio de 2021

Índice

Presentación general del trabajo.....	6
Resumen	9
Palabras clave	9
Abstract	10
Key Words.....	10
Abreviaturas.....	11
Programación general anual	12
1. Introducción.....	12
❖ Justificación teórica.....	12
❖ Contexto socio-cultural	18
❖ Contexto del equipo docente.....	19
❖ Características psicoevolutivas	20
2. Objetivos	22
❖ Objetivos generales de etapa.....	22
❖ Objetivos didácticos del curso.....	22
3. Contenidos	23
❖ Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM por proyectos.	23
4. Actividades de enseñanza-aprendizaje.....	24
❖ Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios.....	24
❖ Actividades-tipo	25
5. Metodología y recursos didácticos	28
❖ Principios metodológicos	28
❖ Papel del alumno y del profesor	32
❖ Recursos materiales y humanos.....	33
❖ Recursos TIC	34
❖ Relación con el aprendizaje del inglés	35
❖ Organización de espacios y tiempos. Rutinas	35
❖ Agrupamientos de los alumnos.....	44
❖ Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos	44
6. Medidas de Atención a la Diversidad	47
❖ Medidas generales de atención a todos los alumnos	48
❖ Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.....	48
❖ Medidas extraordinarias: adaptaciones curriculares.....	49

7. Actividades complementarias y extraescolares	51
❖ Actividades fuera del aula y relación con el desarrollo de los proyectos	51
❖ Plan Lector.....	54
8. Plan de Acción Tutorial y colaboración con las familias	58
❖ Objetivos de la acción tutorial	58
❖ Tareas comunes de colaboración familia-escuela	59
❖ Entrevistas y tutorías individualizadas	60
❖ Reuniones grupales de aula	61
9. Evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje	62
❖ Criterios de evaluación.....	62
❖ Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación	63
❖ Momentos de evaluación.....	63
Proyectos	65
Proyecto 1: América	67
Proyecto 2: Europa	77
Proyecto 3: África	87
• Semana 1	93
• Semana 2	98
• Semana 3	101
• Semana 4	104
• Semana 5	108
• Semana 6	112
Proyecto 4: Asia	117
Proyecto 5: Oceanía	127
Conclusiones	137
Referencias bibliográficas	139
Anexos	141
Anexo 1. Objetivos Generales de Etapa	141
Anexo 2. Objetivos didácticos del curso	142
Anexo 3. Secuenciación de contenidos por área y proyectos.....	145
Anexo 4. Criterios de evaluación.....	148
Anexo 5. Leyes de medidas de Atención a la Diversidad	151
Anexo 6. Programación América	152
Anexo 7. Programación Europa.....	160
Anexo 8. Programación África.....	168

Anexo 9. Programación Asia	174
Anexo 10. Programación Oceanía	180
Anexo 11. Evaluación formativa.....	186
Anexo 12. Evaluación inicial	189
Anexo 13. Evaluación final	191
Anexo 14. Autoevaluación del alumno	196
Anexo 15. Autoevaluación docente	198
Anexo 16. Actividades y anexos del proyecto África	202
Anexo 16.1	202
Anexo 16.2	203
Anexo 16.3	204
Anexo 16.4	205
Anexo 16.5	206
Anexo 16.6	207
Anexo 16.7	208
Ficha 1	209
Ficha 2	210
Ficha 3	211
Ficha 4	212
Ficha 5	212
Ficha 6	213
Ficha 7	214
Ficha 8	214
Ficha 9	215
Ficha 10	215
Actividad interactiva 1b	216
Actividad interactiva 2b	217
Actividad interactiva 3b	218
Actividad interactiva 4b	219
Actividad interactiva 5b	220
Actividad interactiva 6b	222
Actividad interactiva 7b	224
Actividad interactiva 8b	225
Actividad interactiva 9b	226
Actividad interactiva 10b	227

Presentación general del trabajo

El trabajo que se desarrolla a continuación consta de dos partes: la descripción de la programación general anual donde se detallarán los diferentes apartados de esta como por ejemplo la metodología empleada y una segunda parte en la que se desarrollan los proyectos con las actividades que se llevarían a cabo durante este curso.

Esta programación está orientada para el curso de 2º de Educación Infantil, que corresponde a 4 años, ya que es el curso en el que he realizado mis prácticas de esta etapa.

Como estudiante del doble grado de Educación Primaria con Educación Infantil, ha supuesto un gran reto llevar a cabo una programación para un curso entero, pues este año ha sido el primer año que he podido realizar prácticas en la etapa de Educación Infantil y hasta entonces tenía una idea totalmente errónea y alejada de la realidad de lo que era una clase de Infantil, no me podía ni imaginar la capacidad y autonomía que tenían los alumnos de 4 años.

Gracias a estas prácticas he podido comprobar que la etapa de Educación Infantil no se centra únicamente en que los alumnos pasen a Educación Primaria sabiendo leer y escribir, sino que esta etapa supone la base fundamental de todos los aprendizajes que se desarrollarán en las etapas posteriores, supone el desarrollo físico, sensorial, intelectual, afectivo y social de los alumnos y reside en la habilidad y capacidad de los profesores crear personas competentes y aportarles estrategias que les permitan alcanzar unas habilidades y un aprendizaje significativo a nivel integral que les permita ser independientes y autosuficientes.

Es por ello por lo que a través de esta programación he intentado diseñar actividades que favorezcan el desarrollo integral de los alumnos trabajando todas las áreas de manera simultánea.

Todo lo vivido durante estas prácticas ha influido enormemente en la manera de realizar este proyecto, pues me he basado en los intereses, motivaciones e ilusiones de los alumnos de mi clase y en todo momento he pensado en cómo hacerlo más atractivo para ellos.

Uno de los conocimientos más importantes que me llevo de estos 5 años de carrera es que aprender jamás debe convertirse en algo aburrido, por lo que he querido diseñar una programación que tenga como principal objetivo la motivación de los alumnos por el aprendizaje, aprendiendo a través de juegos, experimentos, porque cuando más se aprende es cuando no sabes que estás aprendiendo.

Para el desarrollo de las actividades se ha seguido la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, la cual establece que los alumnos no tienen una inteligencia única, sino que hay ocho tipos diferentes de inteligencias y que cada una de estas supone una manera diferente de conocer el mundo, por tanto, una manera diferente de aprender. Por tanto, un mismo contenido se trabajará de maneras diferentes a través de distintas actividades que estimulen estas ocho inteligencias favoreciendo así el aprendizaje de todos los alumnos.

El título de este trabajo es “La vuelta al mundo en 170 días” porque a lo largo del curso visitaremos los cinco continentes: América, Europa, África, Asia y Oceanía.

He seleccionado esta temática ya que el colegio para el que está desarrollada esta programación no tiene una gran diversidad cultural, por lo que los alumnos verdaderamente conocen muy poco sobre otras culturas y tradiciones, y creo que es importante conocer y comprender las diferencias culturales para desarrollar una actitud positiva y de respeto hacia las diferencias y características de los demás evitando así actitudes discriminatorias y favoreciendo el interés para entablar relaciones con niños de otras culturas.

Creo que esta programación es una gran oportunidad para conocer el mundo, los diferentes continentes y sus principales características, tradiciones, culturas y costumbres.

También se hará hincapié en la importancia y la necesidad de cuidar y respetar nuestro planeta, pues si queremos conservarlo tan bonito como lo hemos conocido en nuestro viaje por el mundo debemos ser respetuosos con el medio ambiente.

Por otro lado, al mismo tiempo que se visiten los continentes se irán conociendo los diferentes tipos de arte y artistas que residen en cada uno de los países que se visiten,

siendo así el arte un elemento transversal en todos los proyectos como vía de expresión que favorecerá la creatividad y la imaginación de los alumnos.

Realizar esta programación me ha ayudado a crecer como profesora y como persona, a confiar en mis posibilidades y a no rendirme, a ser perseverante pese a tener que cambiar las ideas 20 veces, me ha ayudado también a conocer cosas de mi planeta que me han resultado fascinantes y sin duda el mayor aprendizaje que me llevo es que si verdaderamente quieres aprender algo, la mejor forma de aprender es llevándolo a cabo, pues no me consideraba capaz de terminar una programación didáctica anual para Educación Infantil y aquí estoy poniendo el broche final a una carrera de 5 años.

Finalmente, el objetivo principal de esta programación es contribuir al desarrollo integral de los alumnos a través de un aprendizaje significativo dotándoles de habilidades que les permitan desenvolverse de forma autónoma en su día a día, al mismo tiempo que se estimula la curiosidad, la motivación y el interés por aprender.

Resumen

A lo largo de este trabajo se desarrolla una programación didáctica anual para el curso de 2º de Educación Infantil basada en la metodología de trabajo por proyectos, al mismo tiempo inspirada en metodologías artísticas y con un enfoque de las inteligencias múltiples.

En esta programación se presentan cinco proyectos, cada proyecto relacionado con un continente, empezando el viaje por América y acabando en Oceanía, logrando así a lo largo del curso que los alumnos tengan un conocimiento general sobre los cinco continentes del planeta y sus principales características, tradiciones y costumbres.

Se ha escogido esta temática ya que es esencial conocer y comprender las diferencias culturales para desarrollar una actitud positiva y de respeto hacia las diferencias y características de los demás evitando así actitudes discriminatorias y favoreciendo el interés para entablar relaciones con niños de otras culturas.

El hilo conductor principal de esta programación y que enlaza todos los proyectos será presentado por un extraterrestre que pronto se hará amigo de los niños y tendrá como misión espacial crear un planeta que sea muy parecido a la Tierra, copiando las mejores cosas de nuestro planeta en el nuevo, por tanto, los alumnos deberán hacer un viaje por toda la Tierra para conocer mejor nuestro planeta y las maravillosas cosas que se esconden en él.

El objetivo principal de esta programación es que mediante la exploración del entorno familiar, natural, social y cultural los alumnos logren alcanzar unas habilidades y un aprendizaje significativo a nivel integral que les permita desenvolverse de forma autónoma en su día a día.

Palabras clave

Trabajo por proyectos, metodologías artísticas, 4 años, inteligencias múltiples, rincones.

Abstract

Throughout this project, an annual didactic program is developed for the 2nd year of Early Childhood Education (Infant Education) based on the project work methodology, at the same time inspired by artistic methodologies and with a focus on multiple intelligences.

In this didactic program, five projects are presented, each project related to a continent, starting the trip through America, and ending in Oceania, thus achieving throughout the course that students have a general knowledge about the five continents of the planet and their main characteristics, traditions, and cultural customs.

This theme has been chosen since it is essential to know and understand cultural differences to develop a positive and respectful attitude towards the differences and characteristics of others, thus avoiding discriminatory attitudes and favoring the interest to establish relationships with children from other cultures.

The common and principal thread of this program that links all the projects will be presented by an alien who will soon be friends with the children and will have as a space mission to create a planet that is very similar to Earth, copying the best things of our planet into the new one, therefore, the students will have to make a trip throughout the Earth to better know our planet and the wonderful things that are hidden in it.

The main objective of this program is that by exploring the family, natural, social, and cultural environment, students achieve skills and meaningful learning at an integral level that allows them to function independently in their day-to-day lives.

Key Words

Project based learning, artistic methodologies, 4 year olds, multiple intelligences, corners.

Abreviaturas

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación

BEDA: Bilingual English Development and Assessment

ACNEE: Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales

ACNEAE: Alumnos Con Necesidad de Apoyo Educativo

PAT: Plan de Acción Tutorial

II.MM: Inteligencias Múltiples

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

CC.BB: Competencias básicas

- **CL**: Comunicación Lingüística
- **CMCT**: Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología
- **CG**: Competencia Digital
- **AA**: Aprender a Aprender
- **CSC**: Competencias Sociales y Cívicas
- **SIE**: Sentido de la Iniciativa y del Espíritu emprendedor
- **CEC**: Conciencia y Expresiones Culturales

Programación general anual

1. Introducción

❖ Justificación teórica

A continuación, explicaré brevemente las principales corrientes psicológicas, pedagógicas y sociológicas que han influido en el desarrollo de mi Programación General Anual.

Esta programación persigue alejarse de la pedagogía tradicional que posiciona al maestro como la figura central del aprendizaje y como condición necesaria del éxito de la educación del alumnado; por eso se basa en corrientes psicológicas orientadas principalmente al constructivismo y corrientes pedagógicas alternativas.

Corrientes psicológicas y sociológicas:

Partiendo de la base de que el proceso de enseñanza-aprendizaje es un proceso mediante el cual una persona adquiere el máximo nivel de las capacidades intelectuales, aptitudinales, actitudinales, de las habilidades y destrezas del ser humano en todos los ámbitos que lo caracterizan; desde el constructivismo se entiende dicho proceso como una interacción dialéctica entre los conocimientos del profesor y los del alumno, de tal forma que entran en “discusión” o “diálogo” y terminan por llegar a una síntesis significativa y productiva: el aprendizaje.

A diferencia de la pedagogía tradicional, la cual posicionaba al alumno como receptor pasivo de la información, el constructivismo posiciona al alumno como protagonista del proceso de aprendizaje, ya que construye el conocimiento al interactuar con el ambiente y mediante la reorganización de sus estructuras mentales.

Para Jean Piaget (1981) en su teoría sobre el aprendizaje, define este como un proceso que surge únicamente ante situaciones de cambio, es un proceso paulatino y progresivo que avanza conforme el niño madura física y psicológicamente. Esta teoría explica la dinámica de adaptación mediante los procesos de asimilación y acomodación.

El proceso de asimilación se refiere al contacto que el individuo tiene con los objetos del mundo a su alrededor, de cuyas características se apropia la persona en su proceso de aprendizaje. En otras palabras, se refiere al modo en que nos enfrentamos a un estímulo del entorno en términos de organización actual.

Al mismo tiempo, la acomodación se refiere a lo que sucede con los aspectos asimilados, pues estos son integrados en la red cognitiva de la persona y contribuyen a la construcción de nuevas estructuras, pensamientos e ideas que favorecen la adaptación al medio. En otras palabras, la acomodación implica una modificación de la organización actual en respuesta a las demandas del medio.

Cuando la integración se ha logrado, surge un nuevo proceso de equilibrio que permite al individuo utilizar lo que ha aprendido para mejorar su actuación en el mundo que le rodea.

“El principal objetivo de la educación en los colegios debería ser la creación de mujeres y hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas y no únicamente repetir lo que otras generaciones anteriores han hecho. Deben crear hombres y mujeres que sean creativos, inventivos, descubridores, etc. Y que puedan hacer una crítica y reflexión sobre lo que se les ofrece” (Piaget, J. 1969)

En cuanto a la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, esta afirma que el aprendizaje surge de la relación de ideas que tiene el sujeto entre las nuevas que recibe y las que ya tenía previamente, lo cual genera una significación única y personal. Es decir, los nuevos aprendizajes deben conectar con los anteriores, reconfigurando así los primeros para que sean más estables y completos. (Rodríguez Arocho, W. 1999)

Para que este proceso de aprendizaje se lleve a cabo, deben combinarse tres aspectos: lógicos, cognitivos y afectivos. El aspecto lógico implica que la información que se va a aprender debe tener una cierta coherencia, el aspecto cognitivo tiene en cuenta el desarrollo de habilidades de pensamiento y de procesamiento de la información, mientras que el aspecto afectivo conlleva las condiciones emocionales de los estudiantes y del profesor que favorecen o entorpecen el proceso de aprendizaje. (Ausubel, D. 1983)

También es importante mencionar a Jerome Bruner con su Teoría del aprendizaje por descubrimiento. Tal y como comenta Guilar, M. E (2009), esta teoría promueve que el alumno adquiera los conocimientos por sí mismo de manera inductiva. Esta teoría parte del hecho de que la información no puede ser dada sin más, sino que debe ser procesada y dotada de sentido por cada individuo, es por ello que la curiosidad se considera la guía principal en este proceso.

En su teoría desarrollo también el término “andamiaje”, que define como un método de descubrimiento guiado donde se distinguen dos figuras principales: el profesor y el alumno. El rol del maestro consistiría en ofrecer el conocimiento de una manera natural, sin forzar las sesiones educativas y fomentando así el aprendizaje activo. Para Bruner el aprendizaje consiste en la adquisición de las herramientas necesarias para la resolución de las diferentes situaciones que se presenten en la vida. (Bruner, J. 1988)

Por otra parte, Vygotsky nos introduce al constructivismo social con su Teoría del aprendizaje sociocultural. Esta teoría hace hincapié en la importancia del contexto y la interacción social para que se dé el aprendizaje, pues sostiene que este surge de la interacción del individuo con el medio.

Sostiene que el conocimiento además de lograrse a partir de la interacción con el ambiente requiere el entorno social, ya que los conocimientos se forman a partir de los propios esquemas del sujeto (producto de su realidad) y de la comparación con los esquemas de las personas que le rodean. En este sentido, el aprendizaje colectivo supone un aspecto primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Vygotsky es esencial lo que denominó como “la zona de desarrollo próximo”, la cual la define como la distancia entre lo que una persona puede aprender por sí misma y lo que podría aprender con la ayuda de un experto en el tema. Es en esta zona donde se produce el aprendizaje de nuevas habilidades. (Carrera, B., & Mazarella, C. 2001. 41-44)

En resumen, desde el punto de vista constructivista, se puede concluir que el aprendizaje se ve como un proceso de desarrollo de habilidades tanto cognitivas como afectivas que se alcanzan en ciertos niveles de maduración. El aprendizaje no

consiste por tanto en la mera repetición de conceptos o procedimientos, sino que se refiere a la capacidad del individuo para lograr la flexibilidad de su mente y la facultad de pensar por sí mismo.

Por último, dentro de la influencia de las corrientes psicológicas y sociológicas encontramos la Teoría del aprendizaje experimental de John Dewey.

Para Dewey (1938) el aprendizaje nace de una resolución de problemas o situaciones que surgen de la propia experiencia de la convivencia social. Es decir, el aprendizaje ocurre cuando el individuo desea afrontar un problema o situación que le causa interés y le resulta significativo. Esta teoría intenta desarrollar la capacidad de las personas para aprender de su propia experiencia, dentro de un marco conceptual y operativo bien desarrollado y concreto.

Mediante esta concepción educativa, el estudiante adquiere todo el protagonismo ya que la condición del aprendizaje radica en el interés e iniciativa propia del estudiante. Sin embargo, el rol del profesor no está ausente, ya que consiste en ayudarlo a descubrir cuáles son sus intereses y enseñarle las herramientas necesarias para reflexionar sobre la realidad social. (Ariza, M. R. 2010)

Corrientes pedagógicas:

Respecto a las corrientes pedagógicas, como he mencionado anteriormente, esta programación se basa en corrientes pedagógicas alternativas a las tradicionales como las que desarrollaré a continuación.

Primero encontramos el método Montessori, de María Montessori, el cual, según Britton, L. (2001) se caracteriza por centrarse principalmente en la actividad dirigida por el niño y en la observación clínica por parte del maestro, la cual debe tener la función de adaptar el entorno de aprendizaje al nivel de desarrollo del niño. El método se basa en el puerocentrismo (el niño es el centro de la referencia pedagógica) y en el respeto a la espontaneidad y libertad del niño.

Persigue el desarrollo personal de la independencia, la libertad con límites, el respeto de la psicología natural y el desarrollo físico y social del niño.

El fin de esta pedagogía consiste en liberar el potencial de cada niño para que se autodesarrolle en un ambiente estructurado.

Para María Montessori (1915) la escuela no debía ser un lugar donde el maestro transmitiera conocimientos, sino un lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrollará a través de un trabajo libre con material didáctico especializado.

Por otro lado, encontramos la pedagogía Waldorf, la cual es una técnica de enseñanza que nace de las ideas establecidas por Rudolf Steiner.

Tal y como desarrolla Carlgren, F. (1989), esta pedagogía se basa en la libre instrucción por parte de los alumnos, es decir, que sean independientes y autónomos a la hora de ir ejecutando y adquiriendo los conocimientos a lo largo del propio proceso educativo. Este método fomenta especialmente el trabajo cooperativo, adaptando en cada etapa diferentes hipótesis de trabajo que los alumnos irán adquiriendo de forma progresiva cuando estén preparados para comprender dichos conceptos.

Para Steiner (2000), la Educación Infantil se centra en la educación por la experiencia, el ejemplo y el juego imaginativo como motor principal para el propio aprendizaje.

El rol del profesor en esta pedagogía consiste en ir observando a los alumnos en todo momento para ir introduciendo los conocimientos que necesiten en cada una de las diferentes etapas educativas. (Steiner, 2004)

También es importante mencionar la influencia del método por proyectos de Kilpatrick (1946), pues es la base principal de la metodología de esta programación. Este método parte del interés y las curiosidades del alumnado para abordar cuestiones que se plantean y que surgen principalmente de la vida cotidiana.

A través de esta pedagogía se pretende favorecer el aprendizaje al mismo tiempo que se respetan las capacidades innatas de los niños, poniendo el énfasis de la educación en el papel activo de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Gorostiza, A.I.U., Miñambres, P.R., & Martínez, A.R., 2015)

William Kilpatrick sostiene que el aprendizaje es más eficaz cuando está basado en experiencias, ya que así el alumno forma parte del proceso de planificación, producción y comprensión de estas.

A través de esta pedagogía, se parte de la idea de conceder a los alumnos el protagonismo de su aprendizaje, enfatizando así la investigación e independencia de los estudiantes. El rol del maestro es de guía y ayuda, creando situaciones en el aula que inciten a pensar, investigar, analizar, reflexionar, debatir, etc. (Tobón, S. 2006)

Por último, es necesario destacar la influencia de la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner.

Howard Gardner (1987) rechaza el concepto tradicional de inteligencia única y los métodos para medirla, y propone una teoría sobre la existencia de ocho distintos tipos de inteligencias. Cada tipo de inteligencia supone una manera diferente de conocer el mundo, por lo que cada persona cuenta con un perfil de inteligencia propio.

Estas inteligencias no son cuantitativas, sino que son potenciales y se activan en función de unos valores, una cultura, unas oportunidades y unas decisiones tomadas por cada individuo.

Cada una de estas inteligencias se caracteriza por unas habilidades y capacidades específicas.

- Inteligencia lingüística: habilidad para manejar el lenguaje en todas sus manifestaciones y expresiones.
- Inteligencia lógico-matemática: habilidad para el cálculo matemático, razonamiento lógico y la resolución de problemas.
- Inteligencia musical o rítmica: habilidad para percibir y expresar los diferentes elementos musicales
- Inteligencia corporal cinestésica: habilidad para expresar sentimientos e ideas a través del propio cuerpo.

- Inteligencia espacial: habilidad para percibir y observar el entorno visual y espacial desde diferentes perspectivas para transformarlo.
- Inteligencia intrapersonal: habilidad para comprenderse a sí mismo.
- Inteligencia interpersonal: habilidad para comprender y relacionarse con los demás.
- Inteligencia naturalista: habilidad para observar la naturaleza a través de un pensamiento científico

Esta teoría concluye que, si cada persona tiene un perfil de inteligencia distinto, es evidente que los procesos de aprendizaje y el sistema de evaluación deberán valorar estos aspectos de cara a la atención a la diversidad y las capacidades de cada uno.

(Armstrong, T., Rivas, M.P., Gardner, H., & Brizuela, B, 1999)

❖ **Contexto socio-cultural**

La Programación General Anual que se detalla a continuación está diseñada para llevarse a cabo en el Colegio San Agustín de Madrid.

El Colegio San Agustín es un Centro Educativo Católico, perteneciente a la orden de San Agustín, situado en el Distrito de Chamartín, junto al estadio del Santiago Bernabéu en Padre Damián 18, una zona de nivel socioeconómico medio-alto.

El centro abarca en régimen de concierto educativo desde el 2º ciclo de Educación Infantil hasta Secundaria y en régimen privado el 1º ciclo de Educación Infantil y Bachillerato. Se compone de 6 líneas por curso y tiene una ratio de 25 alumnos por clase.

El colegio forma parte del programa BEDA (Bilingual English Development and Assesment) de Escuelas Católicas de Madrid junto con Cambridge, y se encuentra en la primera etapa: Model for the Reinforcement of English (Modelo de Potenciación del inglés), este programa ofrece una implantación gradual de la enseñanza bilingüe español-inglés a través de un incremento cualitativo y cuantitativo de la enseñanza del inglés, una formación específica del profesorado y una evaluación externa con Cambridge ESOL.

Respecto a las instalaciones, el centro cuenta con un único edificio en el que se encuentran todos los niveles divididos por pisos. En el edificio encontramos también la capilla, la librería, el salón de actos, la biblioteca, laboratorios, salas de informática, salas de psicomotricidad y el comedor. En el exterior cuenta con un amplio polideportivo cubierto y dos piscinas climatizadas, además de varios patios tanto al aire libre como cubiertos y un campo de fútbol de césped.

El colegio tiene como motivo principal la formación integral de los alumnos a través de un contexto de proximidad y exigencia, inspirado en la doctrina de San Agustín. Se persigue que los alumnos sean capaces de afrontar una sociedad cada vez más abierta, cambiante y plural, con una sólida formación académica y unos principios y valores inspirados en el cristianismo y unas cualidades humanas que les permitan diseñar su propio futuro desde la generosidad, solidaridad y respeto por el medio que les rodea.

❖ **Contexto del equipo docente**

El equipo profesional del colegio está formado por más de 200 profesores/as y 70 empleados. La organización del equipo docente se divide en: Equipo Directivo, Consejo Escolar, Claustro de Profesores, Junta de Evaluación y Departamentos de áreas didácticas.

El Claustro de Profesores de Educación Infantil concretamente se compone de 18 tutores de grupo, 3 profesores de apoyo, 3 profesores de inglés y 1 profesor nativo.

Todos los docentes del centro trabajan de forma coordinada, realizando reuniones semanales los docentes de cada curso y reuniones quincenales los docentes de cada etapa.

Así mismo, el colegio hace especial hincapié en la formación continua del profesorado y se considera un requisito fundamental, pues esto les permite estar cada vez más formados y actualizados.

Todos los docentes se encuentran bajo la supervisión del director y subdirector general. Al mismo tiempo el director general del centro es el director pedagógico

de la etapa de educación Secundaria y Bachillerato, mientras que el subdirector general es el director pedagógico de la etapa de Educación Infantil y Primaria.

❖ Características psicoevolutivas

Esta programación está enfocada para el 2º curso de Educación Infantil, donde los alumnos tienen entre 4 y 5 años.

El nivel de desarrollo del alumno influye en su proceso de aprendizaje, por lo que es vital conocer las características evolutivas del niño a fin de comprender lo que es capaz de conseguir según su edad. Esto nos va a permitir planificarnos para ser más eficaces y conseguir un aprendizaje significativo.

Según la teoría del desarrollo de Piaget, en los 4 años nos encontraríamos en la segunda etapa del desarrollo cognitivo, en la Etapa preoperacional (estadio preconceptual), en la que los procesos cognitivos y de conceptualización operan por primera vez. En esta etapa destaca la imitación, el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje hablado. (Piaget, J. 1976)

Basándonos en la teoría del desarrollo psicomotor de Wallon, nos encontraríamos en el Estadio del Personalismo, en el cual el movimiento favorece el desarrollo psicológico y concede más significado a los procesos cognoscitivos, es decir, las experiencias con los objetos y con el espacio ayudan al niño a nivel cognitivo ya que será más consciente de su esquema corporal, de su lateralidad y trabajará conceptos de espacio y tiempo. (Wallon, H. 1978)

A continuación, resumo de forma general en una tabla las principales características psicoevolutivas de un niño de 4 años:

Desarrollo cognitivo	- Teoría de la mente: comprensión de dobles sentidos (humor) - Atención sostenida durante 5 minutos, cada vez más focalizada y selectiva. - Pensamiento animista, gran fantasía e imaginación. - Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas) - Pensamiento finalista (todo está creado por una finalidad)
-----------------------------	--

	- Sincretismo (imposibilidad de disociar las partes que componen un todo) - Realismo infantil (no hay diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos) - Pensamiento intuitivo que poco a poco se va volviendo más lógico. - Clasificación de objetos por atributos. - Manejo de relaciones espaciales simples: arriba, abajo, fuera, dentro, cerca, lejos. - Ubicación temporal deficiente. - Repetición, imitación y copia de comportamientos o actividades. - Pensamiento mágico (asociaciones simples y arbitrarias para tratar de entender cómo funciona el mundo)
Desarrollo social	- Juego simbólico - Pensamiento egocentrista - Comprensión de reglas y normas sencillas - Inicio de conductas de responsabilidad - Amigos imaginarios - Los roles se diversifican y se diferencian cada vez más. - El juego adquiere mayor orden, secuencia y continuidad. - Comprensión del concepto compartir y turnos.
Desarrollo afectivo / emocional	- Deseo de agradar y colaborar - Generalización de emociones - Búsqueda de seguridad en los adultos - Inicio de la capacidad para percibir emociones ajenas (empatía) - Surge el autoconcepto con tendencia positiva.
Desarrollo psicomotor	- Mayor independencia y seguridad en las actividades cotidianas - Progreso en el dominio de la carrera, con soltura en giros, paradas y cambios de dirección. - Aumento de control, dominio del trazo y desarrollo de la precisión.

	- Soltura en la realización de movimientos cotidianos y finos. - Representación de la figura humana. - Iniciación del equilibrio estático. - Lateralidad: la mano dominante es utilizada con mayor frecuencia. (fase de automatización) - Etapa de percepción del esquema corporal.
Desarrollo del lenguaje	- Incapacidad para relatar de manera coherente (yuxtaposición) - Afirmaciones sin conexión lógica - Interrogación constante - Agrado por las palabras sin sentido, de lenguaje rítmico y con gran sonoridad. - Inicio de la socialización de la acción - Interiorización de la palabra y de la acción. - Comprensión de relaciones espaciales - Definición e identificación de necesidades básicas. - Expresión de sentimientos, deseos y emociones. - Expansión gramatical. - Dificultad en la comprensión de los tiempos. (pasado y futuro)

2. Objetivos

❖ Objetivos generales de etapa

Los objetivos Generales de Etapa se recogen en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Estos objetivos se concretan en el Decreto 17/2008 de 6 de marzo, por el que se desarrolla para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de Educación Infantil. ([Anexo 1](#))

❖ Objetivos didácticos del curso

Los objetivos del Decreto 17/2008 que nos planteamos cumplir en este curso académico, divididos en áreas de conocimiento se encuentran en el anexo. ([Anexo 2](#))

3. Contenidos

❖ **Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM por proyectos.**

Los contenidos del Decreto 17/2008 que se trabajarán durante la programación se encuentran en el anexo secuenciados por proyectos. ([Anexo 3](#))

Estos contenidos se encuentran relacionados con las ocho competencias claves establecidas por la Unión Europea recogidas en la LOMCE y con los ocho tipos de inteligencias de Howard Gardner.

4. Actividades de enseñanza-aprendizaje

Las actividades que se presentan en esta programación didáctica se han diseñado para ser lo más significativas, dinámicas, divertidas, variadas y funcionales para los alumnos, intentando basarse siempre en sus necesidades y preferencias.

❖ **Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios**

Se llevarán a cabo diferentes actividades que se pueden agrupar teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- **Según el momento del proceso de enseñanza-aprendizaje:**
 - Iniciales: se llevarán a cabo al inicio del proyecto con el objetivo de presentar el tema. Por ejemplo: actividades de motivación, activación de contenidos previos o actividades que nos permitan saber qué quieren aprender los alumnos en el nuevo proyecto.
 - De desarrollo: serán aquellas que nos permitan profundizar en los contenidos del proyecto y la consecución de los objetivos propuestos. Por ejemplo: actividades de investigación. Serán el núcleo principal del proyecto, por lo que tendrán una duración temporal más amplia.
 - Finales: serán aquellas que nos posibiliten cerrar el proyecto, sintetizando en forma de repaso todos los contenidos que se han trabajado durante el desarrollo.
- **Según su estructura: dependiendo de las instrucciones:**
 - Dirigidas: el profesor da instrucciones y guía a los alumnos en su realización. Por ejemplo: manualidades y fichas.
 - Semidirigidas: los alumnos siguen ciertas reglas, pero realizan la actividad por su cuenta. Por ejemplo: grafías y tapices de plastilina.
 - Libres: carecen de instrucciones por parte del profesor y los alumnos tienen independencia para experimentar. Por ejemplo: investigación, juego simbólico.

- Según su agrupación:
 - Individuales
 - Por parejas
 - Toda la clase: Por ejemplo, asambleas.
 - Por rincones o grupos: 4-5 alumnos de forma cooperativa o mitad de la clase.
- Según el espacio y contexto:
 - En el aula: rincones y asambleas.
 - Fuera del aula: en la sala de psicomotricidad, en el patio, en el salón de actos, en el pasillo, en el comedor, en el aula de música o en la biblioteca.
 - Fuera del centro: en el parque o en cualquier otro contexto que se pudiera dar en una salida cultural (teatro, museo, zoo, mercado)
- Según la organización de contenidos didácticos:
 - De lectoescritura o literarias
 - Lógico-matemáticas
 - Artísticas (musicales o plásticas)
 - Lingüísticas (de inglés)
 - Motrices
 - Experimentales
 - Lúdicas

❖ **Actividades-tipo**

A continuación, detallo brevemente el tipo de actividades que se llevarán a cabo a lo largo del curso escolar, independientemente del proyecto en el que se esté trabajando en el momento.

- Asambleas: se realizarán todos los días.
 - De bienvenida: una vez estén todos los alumnos en clase, se rezarán dos oraciones al niño Jesús y a la Virgen María, posteriormente se hará una pequeña lluvia de ideas sobre lo que queremos agradecer a Dios y en lo que queremos pedirle ayuda, al finalizar se cantará una canción (se elegirá en función de los intereses del momento o del proyecto, la canción se cambiará cada 2 semanas). Después de la oración, el encargado del día (cada día cambiará según el orden de la lista) será el responsable de cambiar en el calendario de la clase: el día de la semana, el número del día, el mes en el que estamos, la estación y el tiempo. Seguidamente se hablará sobre alguna experiencia o necesidad que los alumnos quieran plantear. Cada lunes la asamblea será más larga, pues cada alumno contará brevemente lo que ha hecho durante el fin de semana.
 - De introducción / motivación: antes de comenzar cualquier actividad, se realizarán asambleas dirigidas al proyecto en las que se anticipará parte del trabajo que se realizará a lo largo del día y de la semana. Tiene como objetivo explicar las actividades que se llevarán a cabo a continuación al mismo tiempo que se motiva a los estudiantes.
 - De despedida: tendrá como objetivo generar un espacio de diálogo y reflexión entre los alumnos y el profesor. Se hablará sobre cómo han ido las experiencias de aprendizaje durante el día y se plantearán propuestas de mejora.
 - De resolución de problemas: se llevará a cabo cuando sea necesaria en caso de que haya surgido algún conflicto durante el día. Se tratarán las normas y los valores fundamentales para el desarrollo de la actividad docente.
- Rutinas: consisten en actividades que se realizaran de manera regular todos los días. El objetivo de estas rutinas es marcar pautas que organicen el aprendizaje y desarrollo de los alumnos, fomentando su autonomía. Son parte de una estructuración que fomenta el marco de actuación de los niños.

- De organización: colgar los abrigos nada más llegar a la clase, dar los buenos días, hacer una fila, recoger o entregar los materiales.
- De trabajo: sentarse bien, escuchar las indicaciones de la actividad y después realizarla.
- De aseo: lavarse las manos antes y después de comer
- De comida: bajar al comedor en fila, empezar por el primer plato y acabar por el postre.
- Rincones: la clase estará dividida en 5 rincones, teniendo un total de 5 alumnos por rincón. Estos rincones estarán relacionados con la temática del proyecto.
 - Rincón del arte: se trabajará la creatividad y la imaginación a través del dibujo y la expresión plástica. En este taller los alumnos podrán expresar sus emociones y aprendizajes del día a través del arte.
 - Rincón de biblioteca: en este rincón se fomentará y se trabajará el gusto por la lectura de manera individual, a través de cuentos.
 - Rincón informático: se trabajarán diferentes contenidos de forma lúdica a través de juegos interactivos en tablets, acercando así a los alumnos al mundo de las TIC.
 - Rincón de juego: en este rincón los alumnos dispondrán de diversos juegos como por ejemplos puzles, juegos de experimentación, cocinitas, muñecas, disfraces y otros objetos.
 - Rincón de trabajo: en este rincón se trabajará la lectoescritura y la lógica-matemática con supervisión del profesor.
- Talleres: estarán relacionados con el proyecto que se esté llevando a cabo. Se realizarán quincenalmente los viernes (un total de 4 talleres por proyecto). En el desarrollo de estos talleres se pedirá la participación de las familias, pudiendo así dividir la clase en varios grupos con un adulto en cada uno de ellos. En estos talleres se trabajarán contenidos de todas las áreas del currículo de forma integrada y globalizada, siempre relacionándolos con el proyecto del momento.

- Juegos:
 - Dirigidos: juegos de reglas
 - Libres: juego simbólico, construcciones, juegos de mesa y juegos de experimentación.
- Libros viajeros:
 - Esta es mi familia: este libro viajero consiste en un cuaderno en el que en cada página hay una foto de la familia de cada niño. Cada fin de semana un alumno diferente se lo llevará a su casa y deberá escribir 5 palabras que describan a su familia y escribir el número de personas que hay en la familia.
 - Este es mi nombre: al igual que en el libro de “Esta es mi familia”, cada alumno tendrá este libro por un fin de semana, en el que tendrá que escribir su nombre y otras 5 palabras que empiecen con la misma letra de su nombre.

5. Metodología y recursos didácticos

❖ Principios metodológicos

La metodología en la que se basa el desarrollo de esta programación es el **método por proyectos** de Kilpatrick, quien se fundamentó en las ideas del filósofo y pedagogo John Dewey.

Como hemos mencionado anteriormente, esta metodología reside en que el aprendizaje es más eficaz cuando está basado en los intereses y curiosidades del alumnado, abordando cuestiones que surgen de la vida cotidiana.

A través de esta pedagogía se pretende favorecer el aprendizaje al mismo tiempo que se respetan las capacidades innatas de los niños, poniendo el énfasis de la educación en el papel activo de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de acercar la escuela a la manera natural de aprender que tenemos los seres humanos en cualquier esfera de nuestra vida.

William Kilpatrick (1946) sostiene que el aprendizaje es más eficaz cuando está basado en experiencias, ya que así el alumno forma parte del proceso de planificación, producción y comprensión de estas.

Por tanto, trabajar por proyectos significa partir de un tema para construir el conocimiento de manera compartida, relacionando los saberes y contextualizado las informaciones que llegan al aula.

Esta construcción de conocimientos se basa en mantener un diálogo constante, interpretar la realidad que nos rodea, actuar sobre ella siempre que sea posible y representar de forma cada vez más creativa aquello que se quiere comunicar.

En esta metodología se estimula el aprendizaje significativo partiendo de las preguntas de los alumnos, de sus experiencias y sus conocimientos previos, planificando así actividades y situaciones partiendo de lo que saben y teniendo en cuenta qué quieren conocer. (Fernández, A.A., Quintás, M.T.G. 2012)

Los proyectos deberán cumplir los siguientes requisitos (Tobón, S. 2006):

- La motivación será la clave fundamental como herramienta para el aprendizaje.
- Ser atractivos e interesantes para los alumnos y centrarse en los intereses, expectativas, conocimientos y contexto de estos.
- Hacer que el alumno sienta que lo que está aprendiendo es importante para él y está conectado con su realidad. Aprendizajes significativos.
- Incluir una pregunta o desafío para enfocar el proyecto. Los alumnos verán con más sentido el proyecto si va orientado a resolver un problema.
- Las actividades estarán orientadas a una situación de carácter práctico, en el que los descubrimientos que se tengan que dar los realizarán los alumnos.
- Incluir un producto final que sea valioso y se pueda compartir con una audiencia.
- Involucrar a profesionales o expertos para llevar a cabo sesiones con los alumnos.

- El proceso de aprendizaje se realizará de manera global, teniendo los proyectos un carácter interdisciplinar, donde el objetivo principal trabaje las diferentes áreas de forma conjunta.

Las fases que se seguirán en los proyectos son:

■ Fase 1 – Inicio

- Rutas de motivación: a través de estas introduciremos a nuestros alumnos el tema del proyecto. Se pueden introducir a través de cuentos, teatros, cartas, sorpresas materiales, un mapa, una caja con objetos, etc.

■ Fase 2 – Preparación

- Revisión de contenidos: se planteará en clase qué sabemos acerca del tema planteado. En esta fase se detectarán los conocimientos previos de los que disponen los alumnos mediante la evaluación inicial.
- Establecimiento de objetivos: se planteará la pregunta “¿Qué queremos saber”? a través de la cual estableceremos también unos objetivos, para que los alumnos sepan cuáles son las competencias que se les van a exigir.

■ Fase 3 – Ejecución

- Explicación y desarrollo de actividades: se explicarán las diferentes actividades que se van a llevar a cabo a lo largo del proyecto y la distribución de los rincones.
- Presentación: a lo largo del proyecto se irá trabajando en la elaboración de un producto final que más tarde se expondrá al colegio y a las familias.

■ Fase 4 – Evaluación:

- Evaluación formativa: tendrá lugar durante todo el proceso, en el que el profesor irá ayudando a los alumnos para ir detectando posibles errores. Será a través de la observación.
- Autoevaluación del alumno.

- Valoración del producto final: los alumnos expondrán mediante una presentación el resultado final de su proyecto. (se evaluará mediante una rúbrica)

Al margen de que el método por proyectos busca ser lo más dinámico y práctico posible, también encontraremos situaciones de trabajo teórico y explicaciones dadas por el profesor. Estas explicaciones se realizarán en la asamblea donde estarán todos los alumnos reunidos sentados en semicírculo. En la asamblea se llevarán a cabo juegos, lecturas de cuentos, dramatizaciones, explicaciones, poesías, canciones, etc.

Los proyectos que se presentan a continuación son programas abiertos, pues la previsión de las actividades es flexible y moldeable y está sujeta a variaciones en función de las propuestas de los alumnos y los acontecimientos que tengan lugar en la clase.

Es fundamental mencionar la importancia del **trabajo cooperativo** en esta metodología, pues la parte práctica y dinámica del método por proyectos se realizará mediante trabajos grupales y cooperativos.

La clase estará organizada por equipos de cinco alumnos cada uno, en cada equipo habrá cinco roles diferentes que irán rotando cada semana:

- Portavoz (pregunta las dudas del grupo al profesor y presenta al resto de compañeros las tareas que hay que realizar)
- Crítico (analiza las relaciones personales del grupo, valora cómo está funcionando el grupo y qué se puede cambiar)
- Secretario (recuerda las tareas pendientes y los compromisos grupales, comprueba que estén todas las tareas finalizadas antes de recoger)
- Controlador (supervisa el nivel de ruido, vigila que todo quede recogido, comprueba que todos cumplen la tarea, custodia los materiales del grupo)
- Coordinador (índica las tareas que tiene que realizar cada uno en el momento, anima al equipo a seguir trabajando)

La cooperación y el trabajo en equipo será contemplado como un contenido más que se deberá trabajar y que el alumno deberá interiorizar.

Siguiendo esta metodología, la clase estará distribuida para trabajar por **rincones**, los cuales estarán centrados en el tema del proyecto, ya que esta distribución permite que los alumnos puedan trabajar en grupos, moverse y relacionarse con otros, aprender haciendo. Encontraremos un total de cinco rincones en la clase, en cada rincón estará trabajando un equipo e irán rotando cada cierto tiempo durante la clase.

Cabe considerar también el enfoque de las **inteligencias múltiples**, pues las actividades de los proyectos están diseñadas para atender cada una de estas ocho inteligencias, respetando así las diferentes formas y caminos de aprender de cada alumno.

Por otro lado, la **observación y la experimentación** son otros grandes principios metodológicos de esta programación, pues en la mayoría de las actividades los alumnos podrán aprender a través de diferentes materiales manipulativos.

Por último, como hemos mencionado anteriormente, esta programación sigue una metodología basada en un **enfoque globalizador**, ya que se trabajan los contenidos de manera general y globalizada. Las actividades que se proponen a lo largo de los proyectos no trabajan contenidos de una única área, sino que se trabajan todas las áreas de manera conjunta.

❖ **Papel del alumno y del profesor**

Para llevar a cabo la metodología mencionada anteriormente, se parte de la idea de conceder a los alumnos el protagonismo de su aprendizaje, enfatizando así la investigación e independencia de los niños. El rol del maestro es de guía y ayuda, creando situaciones en el aula que inciten a pensar, investigar, analizar, reflexionar o debatir.

El papel del alumno es activo, favoreciendo así la motivación académica. El alumnado podrá participar, hablar y dar su opinión mientras que el papel del

profesor consistirá en ayudar a lograr un consenso y orientar el desarrollo del proyecto.

El papel del profesor es canalizador de propuestas, organizador de intereses y enriquecedor de puntos de vista. Hace preguntas inteligentes y oportunas, aporta recursos y registra y evalúa la actividad durante todo el proceso.

El maestro en el desarrollo del proyecto deberá ir creando estrategias de organización de los conocimientos basados en el tratamiento de la información y en el establecimiento de relaciones entre los contenidos, fomentando el modelo de aprender a aprender.

Se trata de un modelo interactivo de enseñanza-aprendizaje donde el docente no es el único poseedor de conocimientos, sino que los conocimientos se van ampliando con las visitas de familiares, de especialistas en los temas de estudio y de alumnos de otras clases o cursos conocedores de la materia que se trate, así como con la información aportada por los alumnos y con la recopilada con las TIC.

❖ **Recursos materiales y humanos**

Los recursos materiales y humanos que se necesitarán para llevar a cabo esta programación son los siguientes:

Recursos materiales:

- De uso diario: folios, lápices, gomas, ceras, rotuladores, pegamento, tijeras, punzones, almohadillas, pizarra, tizas.
- Artísticos: témperas, pintura de dedos, arcilla, plastilina, acuarelas, pinceles, papel continuo, cartulinas, gomaeva.
- Literarios: cuentos, revistas, canciones, rimas, cartas.
- Psicomotrices: pelotas, aros, colchonetas, cuerdas, conos.
- Tecnológicos: ordenador, pizarra digital, sistema de sonido, tablets, videos, aplicaciones.

- Lúdicos y de juego libre: puzzles, bloques de construcción, pinchitos, costuras, legos, cocinitas, disfraces, muñecos, peluches (estos materiales se adaptarán a la temática del proyecto).
- Imprimibles: en el anexo se encuentran los materiales imprimibles diseñados para la programación.
- Asamblea: calendario.

Recursos espaciales:

- Aula, pasillo, patio, parque, biblioteca, sala de psicomotricidad,

Recursos humanos:

- Tutora de aula
- Familias
- Alumnos de otros cursos
- Especialista de inglés
- Especialista de psicomotricidad
- Profesora especialista en PT

❖ **Recursos TIC**

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación supone una parte fundamental en la formación de los alumnos a la hora de prepararlos para un mundo globalizado.

Estos recursos son cada vez más frecuentes y en los últimos años se han convertido en una de las piezas fundamentales en el entorno educativo.

Como no podía ser de otra manera, en esta programación las TIC están incluidas como un recurso más y fundamental, es por eso que hay un rincón que está únicamente orientado a trabajar los distintos contenidos a través de estos recursos.

En este rincón encontraremos tablets con diferentes aplicaciones, programas y actividades digitales interactivas a través de las cuales los alumnos podrán poner en práctica sus aprendizajes y lograr nuevos conocimientos.

Por otro lado, el colegio cuenta con grandes instalaciones orientadas a las TIC como, por ejemplo: pizarras digitales en todas las clases, 6 aulas de informática, conexión wifi, 2 salas de audiovisuales y sistema de audio integrado en el aula.

Estas pizarras digitales se utilizarán para presentar algunas actividades, videos y explicaciones que se hagan en la asamblea de forma conjunta.

❖ **Relación con el aprendizaje del inglés**

El colegio forma parte del programa BEDA (Bilingual English Development and Assesment) de Escuelas Católicas de Madrid junto con Cambridge, y se encuentra en la primera etapa: Model for the Reinforcement of English (Modelo de Potenciación del inglés), este programa ofrece una implantación gradual de la enseñanza bilingüe español-inglés a través de un incremento cualitativo y cuantitativo de la enseñanza del inglés, una formación específica del profesorado y una evaluación externa con Cambridge ESOL.

En el curso de 2º de infantil para el cual está orientado esta programación, se imparten un total de 3 horas semanales de inglés.

Estas horas de inglés se impartirán por los profesores especializados en el idioma de inglés acompañados de un profesor/a nativo/a.

En estas 3 horas semanales, el profesor encargado trabajará los contenidos principales relacionados con el proyecto en inglés. Esto se realizará a través de *flashcards* y de actividades interactivas para trabajar así el vocabulario.

Para trabajar de manera coordinada, al principio de cada proyecto se harán reuniones de equipo para coordinar los objetivos y contenidos que se impartirán y la metodología y las actividades que se llevarán a cabo.

❖ **Organización de espacios y tiempos. Rutinas**

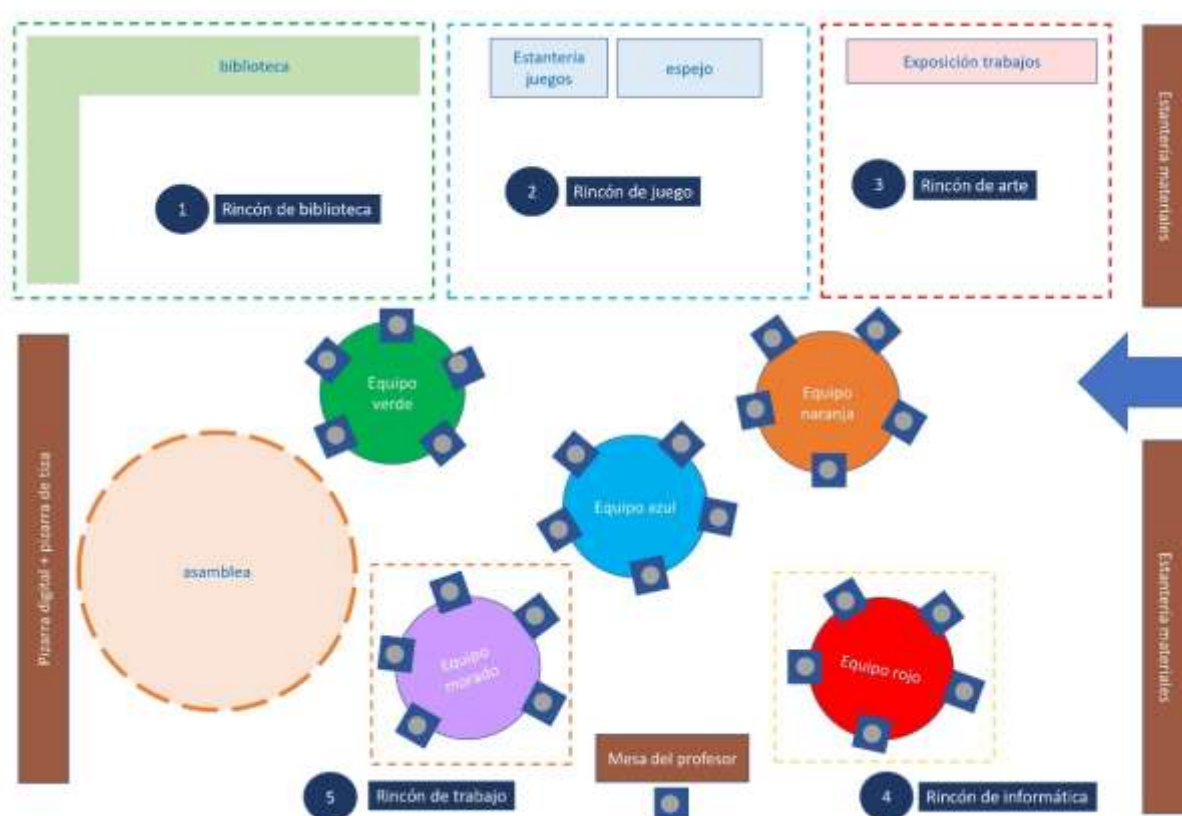
Organización de espacios:

El trabajo por proyectos es una manera de romper el espacio y el tiempo de la clase, realizando un trabajo cooperativo. Es por ello por lo que se trabajará por equipos y por rincones.

Las primeras dos horas de clase se trabajará de manera conjunta toda la clase cada equipo en su mesa, donde se trabajará matemáticas y lectoescritura, dependiendo del día.

Las horas correspondientes al proyecto se trabajará por rincones, en los cuales cada equipo pasará 30 minutos en los rincones que le toque según el día. Cada día un equipo estará asignado dos rincones diferentes y se irán rotando a lo largo de la semana.

La organización de la clase quedará de la siguiente manera durante las primeras dos horas de trabajo, en la que todos los alumnos estarán en sus mesas de equipo:





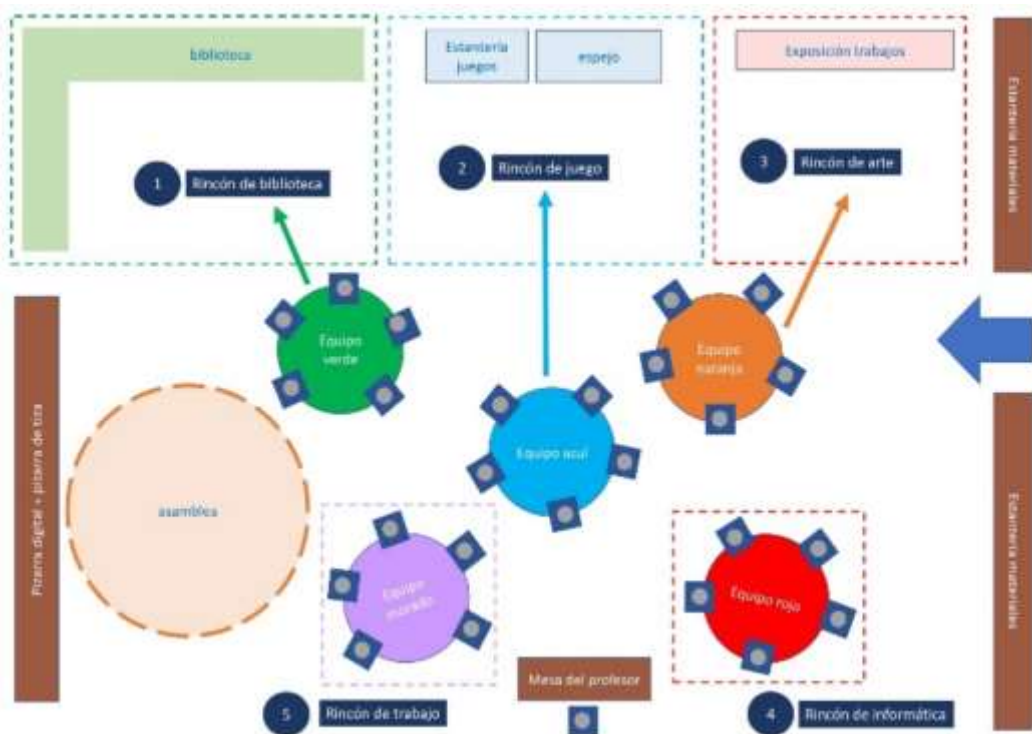
(representación en 3D. Autora: Cristina Aranda Rodríguez)



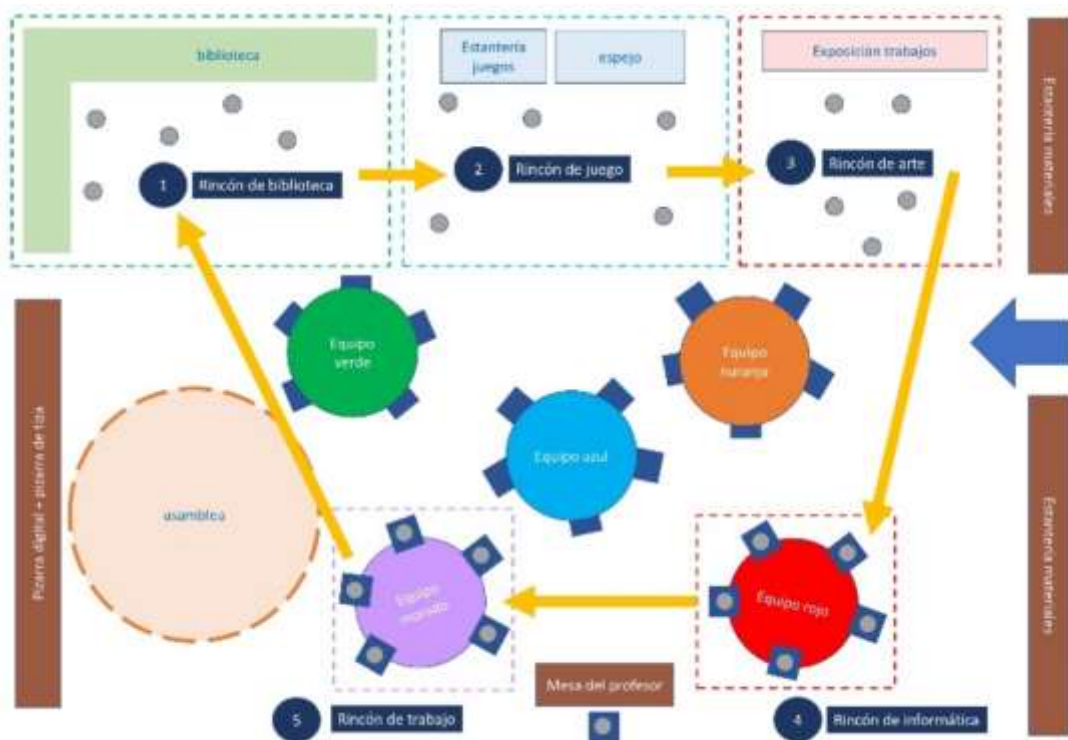
Para las horas de trabajo del proyecto, los alumnos pasarán a los rincones.

Las mesas del equipo morado y del equipo rojo se convertirán en rincones durante estas horas. La mesa del equipo morado pasará a ser el rincón de trabajo, mientras que la mesa del equipo rojo pasará a ser el rincón de informática, donde trabajarán con tablets.

La primera distribución en rincones quedará por tanto así:



A los 30 minutos los equipos rotarán de rincón, por lo que el equipo que estaba en el rincón de la biblioteca al principio pasará a estar en el rincón de juego; mientras que el equipo que estaba en el rincón de juego al principio pasará a estar en el rincón de arte en el segundo turno, y así sucesivamente.



Habr  un total de 5 rincones:

- Rinc n del arte: se trabajar  la creatividad y la imaginaci n a trav s del dibujo y la expresi n pl stica. En este taller los alumnos podr n expresar sus emociones y aprendizajes del d a a trav s del arte.
- Rinc n de biblioteca: en este rinc n se fomentar  y se trabajar  el gusto por la lectura de manera individual, a trav s de cuentos.
- Rinc n inform tico: se trabajar n los contenidos del proyecto de forma l dica trav s de juegos interactivos en tablets, acercando as  a los alumnos al mundo de las TIC.
- Rinc n de juego: en este rinc n los alumnos dispondr n de diversos juegos como por ejemplos puzles, juegos de experimentaci n, cocinitas, mu ecas, disfraces y otros objetos.
- Rinc n de trabajo: en este rinc n se trabajar  la lectoescritura y la l gica-matem tica a trav s de actividades relacionadas con el proyecto. Este rinc n ser  el  nico que se trabajar  con supervisi n del profesor.

Organizaci n de tiempos:

Todas las ma anas nada m s llegar se dedicar n 30 minutos para la asamblea de bienvenida una vez est n todos los alumnos en clase. En esta asamblea se rezar n dos oraciones al ni o Jes s y a la Virgen Mar a, posteriormente se har  una peque a lluvia de ideas sobre lo que queremos agradecer a Dios y en lo que queremos pedirle ayuda, al finalizar se cantar  una canci n (se elegir  en funci n de los intereses del momento o del proyecto, la canci n se cambiar  cada 2 semanas). Despu s de la oraci n, el encargado del d a (cada d a cambiar  seg n el orden de la lista) ser  el responsable de cambiar en el calendario de la clase: el d a de la semana, el n mero del d a, el mes en el que estamos, la estaci n y el tiempo. Seguidamente se hablar  sobre alguna experiencia o necesidad que los alumnos quieran plantear. Cada lunes la asamblea ser  m s larga, pues cada alumno contar  brevemente lo que ha hecho durante el fin de semana.

Después de las asambleas, de lunes a jueves tenemos 1 hora de trabajo con toda la clase, en la que dependiendo del día trabajaremos matemáticas o lectoescritura.

En las horas de lectoescritura y matemáticas se trabajan contenidos de forma general que más tarde se trabajarán de forma relacionada con el proyecto en el rincón de trabajo y en el rincón de informática.

Los viernes esa hora estará dedicada al protagonista de la semana, el cual será elegido el viernes anterior y tendrá que buscar información sobre el tema que se va a trabajar durante la semana para así contarnos el viernes algunos datos curiosos o hacernos un breve resumen sobre lo que ha aprendido. El alumno ese día podrá traer a algún familiar o conocido que quiera hablar sobre el tema investigado, favoreciendo así la colaboración con las familias.

Más tarde, al volver del patio es cuando tenemos todos los días las horas de trabajo del proyecto, por lo que los alumnos pasarán a trabajar por rincones.

Primero, se dedicarán 30 minutos para la asamblea de introducción, la cual estará principalmente orientada al proyecto y se anticipará parte del trabajo que se realizará a lo largo del día y de la semana. Tiene como objetivo explicar las actividades que se llevarán a cabo a continuación al mismo tiempo que se motiva a los estudiantes.

Como se ha mencionado anteriormente, en la hora del proyecto los equipos se distribuirán por rincones para realizar las actividades que les toque en ese día. Cada equipo pasará dos veces por todos los rincones a lo largo de la semana, estando en dos rincones diferente cada día, un total de 30 minutos por rincón. La rotación será en el sentido de las agujas del reloj, por lo que cuando la profesora indique que han pasado los 30 minutos, los equipos se levantarán de su rincón y pasarán al siguiente.

De esta manera, cada día los alumnos trabajarán en 2 rincones diferentes (irán rotando) y por lo tanto cada semana se trabajarán 2 actividades por rincón que se especificarán en la programación en Rincón 1 y Rincón 2. Algunos rincones trabajarán la misma actividad los dos días de la semana, mientras que otros rincones tendrán actividades diferentes.

Por las tardes dependiendo del día tendrán inglés con la profesora especialista, psicomotricidad con la tutora o capilla en el colegio con las demás clases.

Los martes y miércoles se tendrá 1 hora cada día destinada al proyecto para trabajar el arte. En estas horas se trabajarán algunos de los artistas o tipos de arte más representativos de cada continente.

Algunos viernes la tarde será diferente dependiendo de si esa semana hay taller o no. Las semanas que no haya taller tendrán primero una hora de cuentacuentos en la que se leerá un cuento relacionado con el país que se ha estado trabajando esa semana y después se reflexionará y se hará un dibujo de este y después tendrán una hora juego libre, mientras que en la semana que haya taller las dos horas después de comer estarán dedicadas al taller con padres.

Por último, antes de que los alumnos se vayan a casa se hará una asamblea de despedida, la cual tendrá como objetivo generar un espacio de diálogo y reflexión entre los alumnos y el profesor. Se hablará sobre cómo han ido las experiencias de aprendizaje durante el día y se plantearán propuestas de mejora.

El horario de la clase se quedaría por tanto así:

Semana sin taller:

Horas	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	Duración
9:15 – 9:45	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	30'
9:45 – 10:30	Lectoescritura	Matemáticas	Lectoescritura	Matemáticas	Protagonista de la semana	45'
10:30 – 11:30	PATIO					1h
11:30 – 12:00	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	30'
12:00 – 12:30	Proyecto (trabajo por rincones)					30'
12:30 – 13:00						30'
13:00 – 15:00	COMIDA					1h 50'
15:00 – 16:00	Inglés	Proyecto (arte)		Inglés	Cuento	1h
16:00 – 17:00	Psicomotricidad	Capilla	Inglés	Psicomotricidad	Juego libre	1h
17:00 – 17:15	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	15'

Semana con taller:

Horas	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	Duración
9:15 – 9:45	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	30'
9:45 – 10:30	Lectoescritura	Matemáticas	Lectoescritura	Matemáticas	Protagonista de la semana	45'
10:30 – 11:30	PATIO					1h
11:30 – 12:00	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	30'
12:00 – 12:30	Proyecto (trabajo por rincones)					30'
12:30 – 13:00						30'
13:00 – 15:00	COMIDA					1h 50'
15:00 – 16:00	Inglés	Proyecto (arte)		Inglés	Taller	1h
16:00 – 17:00	Psicomotricidad	Capilla	Inglés	Psicomotricidad	Taller	1h
17:00 – 17:15	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	15'

La distribución del horario y de los rincones con una ejemplificación de uno de los equipos de clase quedaría de la siguiente manera:

Horas	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	Duración
9:15 – 9:45	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	30'
9:45 – 10:30	Lectoescritura	Matemáticas	Lectoescritura	Matemáticas	Protagonista de la semana	45'
10:30 – 11:30	PATIO					1h
11:30 – 12:00	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	30'
12:00 – 12:30	Proyecto - Rincón de biblioteca (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de arte (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de trabajo (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de juego (Rincón 2)	Proyecto - Rincón de informática (Rincón 3)	30'
12:30 – 13:00	Proyecto - Rincón de juego (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de informática (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de biblioteca (Rincón 3)	Proyecto - Rincón de arte (Rincón 2)	Proyecto - Rincón de trabajo (Rincón 2)	30'
13:00 – 15:00	COMIDA					1h 50'
15:00 – 16:00	Inglés	Proyecto (arte)		Inglés	Cuento	1h
16:00 – 17:00	Psicomotricidad	Capilla	Inglés	Psicomotricidad	Juego libre	1h
17:00 – 17:15	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	15'

Horas	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	Duración
9:15 – 9:45	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	30'
9:45 – 10:30	Lectoescritura	Matemáticas	Lectoescritura	Matemáticas	Protagonista de la semana	45'
10:30 – 11:30	PATIO					1h
11:30 – 12:00	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	30'
12:00 – 12:30	Proyecto - Rincón de biblioteca (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de arte (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de trabajo (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de juego (Rincón 2)	Proyecto - Rincón de informática (Rincón 3)	30'
12:30 – 13:00	Proyecto - Rincón de juego (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de informática (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de biblioteca (Rincón 3)	Proyecto - Rincón de arte (Rincón 2)	Proyecto - Rincón de trabajo (Rincón 2)	30'
13:00 – 15:00	COMIDA					1h 50'
15:00 – 16:00	Inglés	Proyecto (arte)		Inglés	Taller	1h
16:00 – 17:00	Psicomotricidad	Capilla	Inglés	Psicomotricidad	Taller	1h
17:00 – 17:15	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	15'

Es importante mencionar que en aquellas semanas en la que haya alguna salida cultural el horario cambiará, pues estas se realizarán los viernes en las horas de por la mañana hasta la hora de comer, y por lo tanto las horas que normalmente están dedicadas al proyecto los viernes se pasarán a las horas en las que se trabajaría el

proyecto de arte esa semana, no teniendo así proyecto de arte esa semana, por lo que el horario quedaría de la siguiente manera.

Semana con salida cultural y sin taller:

Horas	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	Duración	
9:15 – 9:45	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	30'	
9:45 – 10: 30	Lectoescritura	Matemáticas	Lectoescritura	Matemáticas	SALIDA	45'	
10:30 – 11:30	PATIO					1h	
11:30 – 12:00	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción		30'	
12:00 – 12:30	Proyecto - Rincón de biblioteca (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de arte (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de biblioteca (Rincón 2)	Proyecto - Rincón de informática (Rincón 2)		30'	
12:30 – 13:00	Proyecto - Rincón de juego (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de informática (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de juego (Rincón 2)	Proyecto - Rincón de trabajo (Rincón 2)		30'	
13:00 – 15:00	COMIDA					1h 50'	
15:00 – 16:00	Inglés	Proyecto - Rincón de trabajo (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de arte (Rincón 2)	Inglés	Cuento	1h	
16:00 – 17:00	Psicomotricidad	Caplla	Inglés	Psicomotricidad	Juego libre	1h	
17:00 – 17:15	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	15'	

Semana con salida cultural y con taller:

Horas	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	Duración	
9:15 – 9:45	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	Asamblea de bienvenida	30'	
9:45 – 10: 30	Lectoescritura	Matemáticas	Lectoescritura	Matemáticas	SALIDA	45'	
10:30 – 11:30	PATIO					1h	
11:30 – 12:00	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción	Asamblea introducción		30'	
12:00 – 12:30	Proyecto - Rincón de biblioteca (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de arte (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de biblioteca (Rincón 2)	Proyecto - Rincón de informática (Rincón 2)		30'	
12:30 – 13:00	Proyecto - Rincón de juego (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de informática (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de juego (Rincón 2)	Proyecto - Rincón de trabajo (Rincón 1)		30'	
13:00 – 15:00	COMIDA					1h 50'	
15:00 – 16:00	Inglés	Proyecto - Rincón de trabajo (Rincón 1)	Proyecto - Rincón de arte (Rincón 2)	Inglés	Taller	1h	
16:00 – 17:00	Psicomotricidad	Capilla	Inglés	Psicomotricidad		1h	
17:00 – 17:15	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	Asamblea de despedida	15'	

Rutinas:

Las rutinas son actividades que se realizan de manera regular todos los días para marcar pautas que organicen el aprendizaje y desarrollo de los alumnos, fomentando su autonomía. Son parte de una estructuración que fomenta el marco de actuación de los niños. Algunas de las rutinas que se llevarán a cabo todos los días son las siguientes:

- De organización: colgar los abrigos nada más llegar a la clase, dar los buenos días, hacer las asambleas, hacer una fila, recoger o entregar los materiales.

- De trabajo: sentarse bien, escuchar las indicaciones de la actividad y después realizarla, cumplir los roles del equipo.
- De aseo: lavarse las manos antes y después de comer.
- De comida: bajar al comedor en fila, empezar por el primer plato y acabar por el postre.

❖ **Agrupamientos de los alumnos**

Tal y como se ha mencionado anteriormente, los alumnos estarán divididos en equipos de trabajo, pues esta programación está basada en la metodología del **trabajo cooperativo**.

La clase estará organizada por equipos de cinco alumnos cada uno, en cada equipo habrá cinco roles diferentes que irán rotando cada semana:

- Portavoz (pregunta las dudas del grupo al profesor y presenta al resto de compañeros las tareas que hay que realizar)
- Crítico (analiza las relaciones personales del grupo, valora cómo está funcionando el grupo y qué se puede cambiar)
- Secretario (recuerda las tareas pendientes y los compromisos grupales, comprueba que estén todas las tareas finalizadas antes de recoger)
- Controlador (supervisa el nivel de ruido, vigila que todo quede recogido, comprueba que todos cumplen la tarea, custodia los materiales del grupo)
- Coordinador (indica las tareas que tiene que realizar cada uno en el momento, anima al equipo a seguir trabajando)

❖ **Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos**

Tal y como se ha comentado anteriormente, los contenidos de los proyectos están basados en las ocho competencias claves establecidas por la Unión Europea y que se recogen en la LOMCE. La adquisición de estas competencias resulta indispensable para lograr un desarrollo pleno personal, social y profesional que esté

ajustado a las demandas de un mundo globalizado. Estas competencias son las siguientes:

- **Comunicación lingüística (CL)**: habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer, escribir), así como de interactuar lingüísticamente de una manera adecuada y creativa en todos los contextos sociales y culturales. Esta competencia se desarrollará de manera diaria en clase en las horas de asambleas donde los alumnos expresarán sus intereses, preocupaciones e ideas respetando los turnos de palabra y escuchando a sus compañeros, también se trabajará en el rincón de biblioteca a través de la lectura de cuentos y en las horas de trabajo.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)**: La competencia matemática se entiende como la capacidad para desarrollar y aplicar un razonamiento matemático con el objetivo de resolver diversos problemas de la vida cotidiana, haciendo hincapié en el razonamiento, la actividad y los conocimientos. Por otro lado, las competencias básicas en ciencia y tecnología se resumen en la capacidad para dominar, utilizar y aplicar los conocimientos y la metodología empleados para explicar la naturaleza. Esta competencia se trabajará de forma diaria a través de la observación, la experimentación y la exploración de los números, las medidas, las clasificaciones, la resolución de problemas y el razonamiento matemático. Se incluirán también varios experimentos a lo largo de los proyectos que favorecerán la adquisición de esta competencia.
- **Competencia digital (CG)**: capacidad para dominar y usar de forma crítica y segura las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) Esta competencia tiene gran importancia en esta programación, pues se considera que las TIC son una herramienta fundamental e imprescindible en estos tiempos para la educación de los alumnos para prepararlos para un mundo globalizado, es por ello que en la distribución por rincones habrá un rincón que estará únicamente orientado a trabajar los distintos contenidos a través de estos recursos. Se trabajará con tablets a través de diferentes aplicaciones, programas

y actividades digitales interactivas a través de las cuales los alumnos podrán poner en práctica sus aprendizajes y lograr nuevos conocimientos.

- **Aprender a Aprender (AA)**: capacidad de emprender y organizar un aprendizaje, de manera individual o grupal, según las necesidades propias del individuo y según la conciencia de los métodos y la determinación de las oportunidades disponibles. Esta competencia es el eje fundamental de la metodología del aprendizaje por proyectos, por lo que estará presente diariamente a través de aprendizajes basados en los intereses de los alumnos y promoviendo la autonomía, confianza, motivación y curiosidad y ganas de aprender por un tema.
- **Competencias sociales y cívicas (CSC)**: comprender códigos de conducta y las costumbres de los distintos entornos en los que el individuo se desarrolla. Concienciación sobre los valores éticos. Esta competencia se trabajará tanto en las asambleas de clase estableciendo normas de convivencia y códigos de conducta como en los cuentos que se leerán que tratarán los diferentes valores propuestos en cada proyecto con el fin de reflexionar y promocionar actitudes de igualdad y respeto hacia el resto de los compañeros.
- **Sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor (SIE)**: habilidad de transformar ideas en actos de una forma creativa e innovadora. Capacidad de planificar y gestionar proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Esta competencia será también fundamental en el desarrollo de la metodología, pues en las horas de desarrollo de los proyectos los alumnos estarán distribuidos en rincones en los que podrán trabajar de manera autónoma sin supervisión del profesor, desarrollando al máximo su curiosidad, compromiso, creatividad y esfuerzo. Al mismo tiempo los alumnos tendrán total libertad para escoger el producto final que quieran llevar a cabo en cada proyecto, por lo que deberán ponerse de acuerdo con su equipo para transformar una idea en un producto final.
- **Conciencia y expresiones culturales (CEC)**: conciencia de la importancia de la expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de distintos medios (la música, las artes escénicas, la literatura y las artes plásticas). Esta competencia estará presente a lo largo de la programación la mayor parte del

tiempo, pues tanto la música como el arte son aspectos muy importantes que se trabajarán todas las semanas en las horas del proyecto de arte, donde los alumnos conocerán diferentes artistas y tipos de arte y podrán dejar llevar su creatividad al máximo.

6. Medidas de Atención a la Diversidad

La diversidad se entiende como la existencia de cosas diferentes y variadas entre sí en un determinado ámbito o espacio. Teniendo esto en cuenta, la diversidad en el ámbito educativo hace referencia a las diferencias que se presentan entre los diferentes alumnos que inciden principalmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las medidas de atención a la diversidad son el conjunto de acciones que se llevan a cabo con el fin de prevenir y dar respuesta a las necesidades educativas individuales de cada alumno.

El artículo 17 del Decreto 17/2008 de 6 de marzo por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil, determina que (17.1) *La intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado, adaptando la práctica educativa a las características personas, necesidades interés y estilo cognitivo de los niños, dada la importancia que en estas edades adquieren el ritmo y el proceso de maduración. Así como (17.2) Los centros docentes organizarán las medidas de apoyo y de atención educativa que mejor se adapten a las necesidades personales de los alumnos con necesidades educativas especiales y de aquellos que tengan detectadas altas capacidades intelectuales.*

Al mismo tiempo, el artículo 8 del Real Decreto 1630/2006 de 29 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, determina que (8.3) *Los centros adoptarán las medidas oportunas dirigidas al alumnado que presente necesidad específica de apoyo educativo. Así como (8.4) Los centros atenderán a los niños y niñas que presenten necesidades educativas especiales buscando la respuesta educativa que mejor se adapte a sus características y necesidades personales.*

Cada alumno tiene unas necesidades individuales propias y diferentes a las de los demás, es por eso que se deben considerar estas a la hora de planificar una programación didáctica, pues se debe intentar hacer lo más inclusiva posible.

❖ **Medidas generales de atención a todos los alumnos**

Estas medidas persiguen optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de todo el alumnado atendiendo a sus capacidades, diferencias sociales y culturales, motivaciones, intereses y ritmos de aprendizaje. Son el conjunto de estrategias que inciden principalmente en la organización del centro, la metodología y la evaluación. Algunas de estas medidas son las siguientes:

- Orientación personal y escolar a los alumnos y familias por parte de los Equipos de Orientación y tutores.
- Coordinación entre el profesorado que intervienen con el mismo alumnado
- Actuaciones preventivas y detección de dificultades de aprendizaje
- Agrupamientos flexibles
- Grupos de refuerzo y apoyo en las materias instrumentales
- Desdobles de grupos
- Adaptaciones de la metodología didáctica

Estas medidas se deben reevaluar al final y durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues en caso de que no fueran suficientes, se deberán complementar con medidas ordinarias.

❖ **Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo**

Los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) pueden requerir a lo largo de su escolaridad diferentes medidas de atención a la diversidad. Estas en el mayor de los casos son medidas ordinarias, pues no alteran los elementos esenciales del currículum como contenidos, objetivos y criterios de evaluación. Dentro de estas encontramos:

- Flexibilidad en el horario y espacios
- Apoyo dentro del aula
- Flexibilización de la evaluación
- Apoyo de especialistas
- Flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación
- Utilización de estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado. (aprendizaje cooperativo)
- Medidas de profundización y enriquecimiento para el alumnado con altas capacidades.

❖ **Medidas extraordinarias: adaptaciones curriculares**

Los alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE) requieren de recursos de apoyo y adaptaciones que les permitan acceder al currículo. Estas medidas se adoptarán cuando hayan fracasado las medidas ordinarias de atención a la diversidad. Estas son:

- Adaptaciones curriculares significativas que implican la eliminación o modificación de objetivos, contenidos o criterios de evaluación.
- Adaptaciones curriculares de acceso: modificaciones o suministro de recursos materiales, espaciales o de comunicación que faciliten el desarrollo del currículo.
- Aulas de Enlace para alumnos con desconocimiento de la lengua española o para alumnos con grandes carencias en los conocimientos básicos debido a una escolarización irregular en el país de origen.
- Servicio de Apoyo Educativo Domiciliario (SAED) para aquellos alumnos que bajo prescripción médica no puedan asistir al centro educativo durante largos periodos.
- Recursos personales y materiales adaptados

En el curso de 2º de Infantil para la que está dirigida esta programación encontramos varios alumnos que precisan algunas de estas medidas, como son los siguientes casos:

- ◆ FG es un alumno que en los últimos 4 años ha requerido dos operaciones de corazón, las cuales le han supuesto grandes periodos de baja en los cuales no ha podido asistir al centro escolar, en principio no necesitará más operaciones en los próximos 5 años. Su desarrollo madurativo y social se encuentra un poco atrasado.

- Todas las medidas ordinarias que se puedan aplicar y sean necesarias.
(flexibilidad en el horario y espacios, apoyo dentro del aula, flexibilización de la evaluación, apoyo de especialistas, flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación, priorizar contenidos actitudinales relacionados con la tolerancia, la aceptación y el respeto utilizar estrategias dirigidas a la que el alumnado consiga un autoconcepto positivo, utilizar estrategias de trabajo cooperativo para favorecer la socialización)
- En caso de que se ocurriera otro periodo de baja muy extenso y estas medidas ordinarias no fueran suficientes, se aplicaría la siguiente medida extraordinaria:
 - Servicio de Apoyo Educativo Domiciliario (SAED) para aquellos alumnos que bajo prescripción médica no puedan asistir al centro educativo durante largos periodos.

- ◆ DM, alumno procedente de Azerbaiyán. Sus padres se mudaron a España hace un año por trabajo ya que el padre es embajador. El alumno no habla español y además se sospecha que pueda ser un posible TEA y presenta un retraso escolar asociado por su situación sociocultural.

- Todas las medidas ordinarias que se puedan aplicar y sean necesarias.
(flexibilidad en el horario y espacios, apoyo dentro del aula, flexibilización de la evaluación, apoyo de especialistas, flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación, priorizar contenidos actitudinales relacionados con la tolerancia, la aceptación y el respeto utilizar estrategias dirigidas a la que el alumnado consiga un

autoconcepto positivo, priorizar contenidos relacionados con la enseñanza de la lengua española, utilizar estrategias de trabajo cooperativo para facilitar la adquisición del lenguaje)

- En caso de que estas medidas ordinarias no fueran suficientes, se aplicaría la siguiente medida extraordinaria:
 - Aulas de Enlace para alumnos con desconocimiento de la lengua española o para alumnos con grandes carencias en los conocimientos básicos debido a una escolarización irregular en el país de origen.

◆ LO, alumna con un desarrollo madurativo y cognitivo muy por encima de la media, se sospecha que pueda ser Altas Capacidades.

- Medidas ordinarias de profundización y enriquecimiento de los contenidos.

7. Actividades complementarias y extraescolares

❖ **Actividades fuera del aula y relación con el desarrollo de los proyectos**

Actividades extraescolares:

El centro ofrece actividades extraescolares (no obligatorias) a la hora de la comida para los alumnos de Educación Primaria en adelante o una vez finalizada la jornada escolar para el resto de las etapas, por lo que no están dentro del horario lectivo.

Algunas de estas actividades son:

- Educación Primaria en adelante: ajedrez, cerámica, informática, pintura, teatro, guitarra, piano, ballet, gimnasia rítmica, judo, kárate, fútbol, baloncesto, balonmano, vóley, inglés, alemán, chino y francés.
- Educación Infantil: pintura, teatro, ballet, gimnasia rítmica, judo, kárate, fútbol, baloncesto e inglés.

Actividades complementarias:

A lo largo del desarrollo de los proyectos se harán salidas y actividades complementarias, Estas permitirán a los alumnos profundizar en mayor medida sobre los contenidos trabajados.

Se permitirá que los padres de los alumnos se involucren en estas actividades, participando así de forma activa en la educación de sus hijos.

Se realizarán serán talleres como actividades complementarias que se llevarán a cabo en el horario escolar y siempre estando relacionados con el tema del proyecto de ese momento. Estos talleres son:

- Construimos un cohete
- Bailes y disfraces de carnavales
- Plantamos lentejas y garbanzos
- Probamos la comida alemana y bailamos música clásica
- Palomitas y película “El príncipe de Egipto”
- Construimos, decoramos y volamos una cometa
- Festival del color (Holi)
- Hacemos botellas de las emociones
- Creamos un didgeridoo y bailamos danzas tribales maoríes (Kapa Haka)

Las salidas que se llevarán a cabo fuera del centro son:

- Planetario Madrid
- Huerto – Granja Escuela el Álamo
- Museo MUNCYT (Museo Nacional de Ciencia y Tecnología)
- Safari Madrid
- Jardín de la Vega Madrid
- Atlantis Aquarium Madrid

A continuación, una tabla con las actividades complementarias en relación con el desarrollo de los proyectos:

Proyecto	Salidas
Proyecto 1: América	- Planetario Madrid
Proyecto 2: Europa	- Huerto – Granja Escuela el Álamo - Museo MUNCYT (Museo Nacional de Ciencia y Tecnología)
Proyecto 3: África	- Safari Madrid
Proyecto 4: Asia	- Jardín de la Vega Madrid
Proyecto 5: Oceanía	- Atlantis Aquarium Madrid

Proyecto	Talleres
Proyecto 1: América	- Construimos un cohete - Bailes y disfraces de carnavales
Proyecto 2: Europa	- Plantamos lentejas y garbanzos - Probamos la comida alemana y bailamos música clásica
Proyecto 3: África	- Palomitas y película “El príncipe de Egipto”
Proyecto 4: Asia	- Construimos, decoramos y volamos una cometa - Festival del color (Holi)
Proyecto 5: Oceanía	- Hacemos botellas de las emociones - Creamos un didgeridoo y bailamos danzas tribales maoríes (Kapa Haka)

❖ Plan Lector

La lectura es un hábito fundamental que se debe fomentar y desarrollar en toda la etapa educativa, sobre todo en la etapa de Educación Infantil, pues supone la base del recorrido escolar. A través de la lectura se puede mejorar el lenguaje, desarrollar la memoria y la concentración y estimular la imaginación entre muchos otros beneficios. El objetivo de la Educación Infantil es enfundar entusiasmo e ilusión por la lectura desde el primer contacto, de esta manera será posible formar lectores competentes y capaces de tener éxito en esta.

El segundo ciclo de Educación Infantil tiene como finalidad *desarrollar progresivamente las habilidades necesarias para el aprendizaje de la lectura*. Por consiguiente, *se iniciará el aprendizaje de la lectura y de la escritura en función de las características y de la experiencia de cada alumno*. (artículo 7.2 del Decreto 17/2008)

Para el desarrollo de la competencia lectora del alumnado, resulta indispensable una serie de actuaciones coordinadas y programadas. Para ello es necesario el Plan Lector, pues su función es ordenar y articular el uso de la lectura en el colegio, partiendo de unos objetivos claros y definidos.

El Plan Lector tiene como objetivo principal promover la lectura a través de un conjunto de estrategias.

Los objetivos generales del Plan Lector del centro son:

- Fomentar el gusto y disfrute por la lectura
- Promover la lectura como fuente de enriquecimiento cultural y de información
- Potenciar comportamientos y valores a través de la lectura
- Impulsar la participación del alumnado y de las familias en el desarrollo de la competencia lectora

Los objetivos específicos del Plan Lector para Educación Infantil son:

- Mejorar la expresión oral y el nivel de comprensión lectora

- Ampliar el vocabulario
- Tomar contacto y comprender distintos tipos de textos que se adapten a su edad
- Interiorizar la biblioteca como un lugar mágico de encuentro con los libros y con el resto de la comunidad educativa
- Establecer un primer contacto con los libros de forma lúdica
- Adquirir hábitos de comportamiento que se deben mantener en la biblioteca
- Fomentar una actitud de respeto y cuidado en el manejo de los libros

Para la consecución de estos objetivos, se llevarán a cabo las siguientes actividades durante todos los proyectos:

- ☐ Lectura en grupo de una leyenda o cuento típico de un país de cada continente
- ☐ Lectura de cuentos atrayentes con poco texto donde destaque la imagen
- ☐ Lectura de poesías, canciones y trabalenguas adecuados a la edad
- ☐ Fomento de la biblioteca de aula y del centro. La biblioteca de aula estará formada tanto por libros que traerán los alumnos de sus casas como por libros que se hayan ido quedando en la clase a lo largo de los años.
- ☐ Rincón de lectura, decorado principalmente por los niños, con sillones y cojines a la disposición de los niños para que durante su uso puedan ser autónomos. La selección de los libros para este rincón será hecha por la tutora, pues estarán relacionados con el tema del proyecto en cada momento.
- ☐ Lectura colectiva (cuentacuentos)
- ☐ Visita a la biblioteca Nacional de España
- ☐ Padrinos de lectura: se realizará de manera conjunta con los alumnos de Educación Primaria.
- ☐ Implicación de las familias en el fomento de la lectura

Para el **fomento de la lectura** se ha diseñado el rincón de biblioteca, en el cual los alumnos podrán iniciarse en la lectura a través de libros y cuentos ilustrados

relacionados con el tema de proyecto, en este caso en cada país encontraremos libros relacionados con los contenidos que se estén trabajando.

Además, todos los viernes menos aquellos en los que haya taller o salida cultural, habrá una hora después de la comida dedicada a cuentacuentos, en la que la profesora leerá a toda la clase un cuento relacionado con el país que se esté viendo en ese momento. Después de la lectura se hará una reflexión con toda la clase, en la que los alumnos podrán comentar qué les ha parecido el cuento y con qué lo podemos relacionar con lo que hemos aprendido. Después de la reflexión harán un dibujo relacionado con el cuento.

A continuación, una tabla con las lecturas en relación con el desarrollo de los proyectos:

Proyecto	Lectura
Proyecto 1: América	- “Red, White and Boom!” (Wardlaw, Lee) - “Atlas del espacio. Un viaje fascinante por el universo” (Jiri Dusek, Jan Pisala y Tomas Tuna) - “Leyendas de los Incas, Mayas y Aztecas” (Remussi, Diego). - “Día de los muertos”(Greenfield, Roseanne) - “Un recorrido por la selva: una aventura amazónica” (Krebs, Laurie). - “Celebramos carnaval” (Salvatella) - “El carnaval de los animales” (Marianne Dubuc) - “Pascual el Dragón descubre América” (Olivetti, Max) - “O, say you can see? (Keenan, Sheila) - “Las mejores leyendas mayas” (Rodriguez Manzanilla, Will) - “Las tortillas son redondas” (Greenfield, Roseanne) - “Un día en la selva” (Bailey, Ella)
Proyecto 2: Europa	- “Pupiatlas de España” (Menéndez, María). - “Regordete y Larguirucho y sus bichitos amigos” (Gómez Ferrón, Lola) - “Si fueras yo y vivieras en Alemania” (Wierenga, Kelsea).

	- “¡Menudos inventos!: 50 explosivas ideas que han cambiado la historia” (Van Saan, Anita) - “Así eran los romanos” (Malam, John). - “Pascual el Dragón descubre Europa” (Olivetti, Max) - “Teo viaja por España” (Denou, Violeta) - “La aventura del oso Teodoro: Libros sobre Alemania para niños” (Harding, Ashlee) - “Italia: viajar para niños.” (Jenkins, Celia) - “Rómulo y Remo: mitología para niños” (Salvat)
Proyecto 3: África	- “Los pollitos en el Kilimanjaro” (García, Chema) - “El león Kandinga” (Ofogo, Boniface) - “Un día en la sabana” (Bailey, Ella). - “Así eran los egipcios” (Malam, John). - “El mago del desierto” (Villegas, Marta). - “Pascual el Dragón descubre África” (Olivetti, Max) - “El sol, la luna y el agua” (Herrera, Laura) - “¿Hay osos en África?” (Ichikawa) - “Macario Dromedario” (Chaundler, Rachel)
Proyecto 4: Asia	- “Pascual el Dragón descubre Asia” (Olivetti, Max) - “La reina Trotamundos en China” (Ganges, Montse) - Comic manga: “Narval. Unicornio marino” (Clanton, Ben) - Haikus - “Libro de los 5 sentidos” (Tullet, Hervé) - “Un sol en la India” (Ferrer, Vicente) - “Secretos en la nieve” (Kroll, Virginia) - “Casos del inspector Cito: Año nuevo en China” (González Iturbe, Antonio) - “El niño del palacio del dragón” (Yoshikawa, Sachiko)
Proyecto 5: Oceanía	- “Pascual el Dragón descubre Oceanía” (Olivetti, Max) - “El monstruo de colores” (Llenas Serra, Anna) - “El sueño de Matías” (Lionni, Leo) - “Pequeño Maorí” (GeisConti, Patricia) - “Moana” (Hitchcock, Laura) - “El Koala que pudo” (Bright, Rachel)

	- “Tiddalick, la rana glotona” (Parents, Carmen) - “¿Dónde está el gran arrecife?” (Medina, Nico)
--	--

8. Plan de Acción Tutorial y colaboración con las familias

Según se establece en el artículo 16 del Decreto 17/2008:

1. *El tutor velará por la atención individualizada y por el seguimiento del grupo, facilitará la integración del alumnado, orientará su proceso de aprendizaje y mediará en la resolución de problemas en situaciones cotidianas.*
2. *El tutor coordinará el proceso de seguimiento y evaluación, la acción educativa de todos los maestros y demás profesionales que intervienen en la actividad pedagógica del grupo, propiciará la cooperación de los padres o tutores legales en la educación de los alumnos y les informará sobre la marcha del proceso educativo de sus hijos.*

Teniendo esto en cuenta, el Plan de Acción Tutorial (PAT) es un documento que recoge tanto a medio como a largo plazo, el conjunto de acciones que se llevarán a cabo en el centro teniendo como objetivo guiar, acompañar y orientar al alumnado.

❖ **Objetivos de la acción tutorial**

Los objetivos propuestos a cumplir en la etapa de Educación Infantil durante la acción tutorial son los siguientes:

- Favorecer la integración de los alumnos en el grupo-clase y en la dinámica escolar a través de actitudes participativas, solidarias y de cooperación
- Contribuir al desarrollo integral de los alumnos, tanto en los aspectos personales como en una educación individualizada.
- Contribuir a la personalización de los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Potenciar el trabajo en equipo respetando las reglas, tolerando, valorando y respetando las diferencias individuales.

- Potenciar el esfuerzo individual, a través de actitudes positivas y responsabilidad personal.
- Realizar un seguimiento global del aprendizaje para detectar posibles dificultades y necesidades especiales.
- Coordinar el ajuste de las programaciones al grupo de alumnos, en especial en lo referente a las necesidades educativas especiales.
- Informar a los padres sobre todo aquello que afecte a la educación de sus hijos.
- Contribuir al establecimiento de relaciones fluidas y de interacción entre los distintos integrantes de la Comunidad Educativa.
- Favorecer los procesos de autonomía y toma de decisiones.
- Educar en la convivencia democrática y participativa, favoreciendo el desarrollo moral, el juicio crítico y razonado y la adquisición de valores.
- Resolución de problemas que puedan surgir desde el diálogo, la negociación y la propuesta de sugerencias de mejora.

❖ **Tareas comunes de colaboración familia-escuela**

Como se ha mencionado anteriormente, uno de los objetivos de la acción tutorial es contribuir al establecimiento de relaciones fluidas y de interacción entre los distintos integrantes de la Comunidad Educativa, lo que supone hacer partícipes de la educación a las familias.

Siempre que se haga una salida cultural o excursión, se dará la posibilidad a las familias de asistir, pero no sólo eso, sino que a lo largo de esta programación se han diseñado varias actividades para llevar a cabo con los padres, las cuales son las siguientes:

- Talleres: estarán relacionados con el proyecto que se esté llevando a cabo. Se realizarán durante el horario escolar algunos viernes por la tarde. En el desarrollo de estos talleres se pedirá la participación de las familias, dos o tres padres/tutores cada viernes, pudiendo así dividir la clase en varios grupos con un adulto en cada uno de ellos.

- Escuela de familias: se llevarán a cabo una vez por trimestre y en estas reuniones se tratarán temas relevantes relacionados con el desarrollo evolutivo de los alumnos, como por ejemplo el acoso escolar, celos, miedos, uso de las TIC, problemas de socialización, etc.
- Día de las familias: se realizarán juegos y actividades a los que podrán acudir todos los familiares que deseen.
- Decoración del proyecto: las familias que se presenten voluntarias podrán colaborar para la realización de la decoración de la clase y del pasillo acorde con el proyecto que se esté trabajando en el momento.

Además de contar con el apoyo de las familias para la realización de estas actividades, semanalmente se subirá a la plataforma información sobre las actividades que se han llevado a cabo a lo largo de la semana para que así las familias que no hayan podido asistir puedan seguir más de cerca la formación de sus hijos y sentirse partícipes de esta.

❖ **Entrevistas y tutorías individualizadas**

La comunicación entre familia y escuela es un aspecto necesario y fundamental para que pueda existir una relación de colaboración entre ambas.

La principal vía de comunicación es la entrevista o tutoría individualizada, pues suponen un momento perfecto para asentar una relación basada en la confianza y en el respeto, que tenga como principal objetivo un fin común: el bien del niño.

Estas entrevistas deben llevarse a cabo en un ambiente cómodo y seguro donde las dos partes se sientan a gusto para compartir puntos de vista diferentes y buscar soluciones en conjunto.

Se tendrá al menos una tutoría individualizada con cada una de las familias por trimestre, es decir, un total de tres tutorías al año.

La primera entrevista tendrá un fin informativo, en la que la profesora podrá poner en contexto al alumno para saber si hay alguna dificultad o algo que esté preocupando en casa y en lo que tenga que hacer hincapié.

La segunda tutoría estará más orientada al seguimiento del alumno, informando a los padres sobre los progresos y dificultades. Se explicará a los padres cómo pueden trabajar desde casa estas cosas que le cuesten más al alumno para hacerlo así de forma conjunta.

Por último, la tercera tutoría tendrá un fin conclusivo, estará dirigida a orientar a los padres sobre la evolución que ha tenido el alumno desde el principio de curso hasta ahora, poniendo especial énfasis en aquellas habilidades y aprendizajes que ha conseguido lograr a lo largo del año.

En caso de que fuera necesario, los padres o la tutora podrían solicitar más entrevistas.

❖ **Reuniones grupales de aula**

En el apartado anterior se habla de las reuniones individuales que se tendrán a lo largo del curso con los padres o tutores de cada alumno.

Pero durante el año también se mantendrán reuniones grupales con todos los padres o tutores de los alumnos al mismo tiempo, serán las llamadas Escuela de Familias.

Estas se llevarán a cabo una o dos veces por trimestre y se tratarán temas relevantes relacionados con el desarrollo evolutivo de los alumnos, como por ejemplo el acoso escolar, miedos, celos, uso de las TIC, problemas de socialización, etc.

Al mismo tiempo, se convocarán dos reuniones grupales de aula fuera de esta dinámica de Escuela de Familias, tanto al principio, en el mes de septiembre, como al finalizar el curso, en el mes de mayo. En cada una de estas reuniones se concederá un tiempo para preguntas y dudas o posibles preocupaciones generales de la clase.

En la apertura del curso se dará la bienvenida y se indicarán las normas, las pautas de actuación, la metodología que se va a seguir y los objetivos que se alcanzarán a lo largo del curso.

En la reunión de cierre del curso, se agradecerá a los padres su colaboración e implicación y se hará una valoración global del curso para saber si se han cumplido

los objetivos previstos. Así mismo se hará una lluvia de ideas de sugerencias de mejora para los cursos siguientes.

9. Evaluación del proceso enseñanza-aprendizaje

En estas edades, la evaluación de los alumnos puede suponer unas consecuencias y una influencia decisiva sobre su crecimiento y su proceso de aprendizaje. Es por ello por lo que no podemos plantear la evaluación sin tener en cuenta la enseñanza, las situaciones, las estrategias y las actividades que se proponen en el aula. ie para alcanzar una visión global en la evaluación se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Se han de considerar las potencialidades de cada alumno
- Se debe tener una imagen positiva de todos los alumnos
- No hay que centrarse únicamente en lo que no saben hacer, sino en lo que pueden llegar a hacer
- La evaluación será global, continua y formativa.
- Tendrá carácter informativo, formativo y orientador del proceso de aprendizaje.

Debemos aprovechar la evaluación para incidir positivamente en la escuela, sin etiquetar, aprovechando todas las posibilidades de cambio que estén al alcance.

Los objetivos de la evaluación en la etapa de Educación Infantil son:

- Identificar los aprendizajes adquiridos.
- Observar las características de evolución y el progreso de los alumnos.
- Obtener información que nos ayude a mejorar las propuestas que se realizan en el aula.
- Planteamiento de mejora sobre determinadas situaciones, relaciones o actividades en el aula.

❖ Criterios de evaluación

Se tomarán como referencia los criterios de evaluación de cada una de las áreas presentados en el Decreto 17/2008, de 6 de marzo del Consejo de la Comunidad de Madrid. Estos se pueden encontrar en el Anexo. ([Anexo 4](#))

En cada proyecto se especifican los criterios de evaluación que se utilizarán para cada uno de ellos.

❖ **Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación**

Tal como dispone el Decreto 17/2008, la técnica principal para el proceso de evaluación en la Educación Infantil será la observación directa y sistemática, pues esta permite un seguimiento preciso de la evolución y desarrollo de los alumnos, del ritmo de aprendizaje y de la capacidad de estos de una forma global, continua y cualitativa. Esta observación se plasmará en rúbricas, escalas de estimación y registros anecdóticos.

El instrumento final de evaluación que se utilizará serán las listas de control, dado que son elementos que nos permiten valorar de forma objetiva los aprendizajes del alumno en varios niveles de rendimiento (adquirido, en proceso y necesita trabajo) y ver si los objetivos que se pretendían se han logrado conseguir.

Por tanto, utilizaremos la observación directa en el aula, la cual iremos anotando en un cuaderno de notas a lo largo del curso, las entrevistas con las familias y las rúbricas para llevar a cabo la evaluación.

Al mismo tiempo utilizaremos la autoevaluación al final de cada proyecto, de modo que los alumnos serán los encargados de evaluar sus aprendizajes siendo objetivos. Esta se realizará dibujando caras sonrientes o caras tristes al lado de las imágenes que representen los criterios de evaluación.

❖ **Momentos de evaluación**

Encontraremos una evaluación al inicio y otra evaluación al final del curso, en la que se valorarán los resultados obtenidos de la evaluación continua de todos los proyectos.

Al mismo tiempo, a lo largo de cada uno de los proyectos se establecerán tres momentos de evaluación:

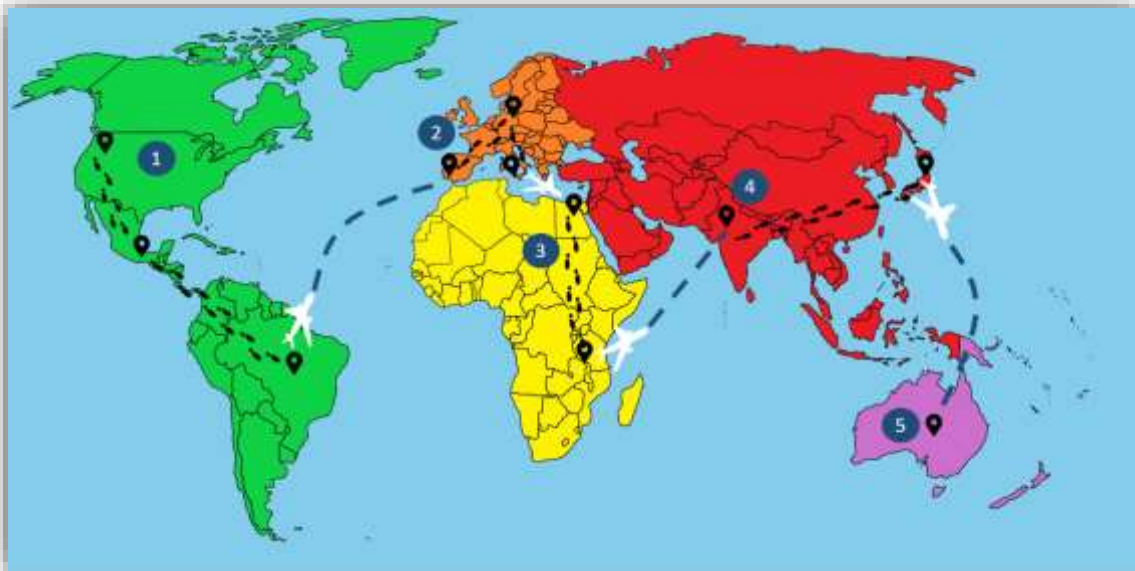
- 1) **Evaluación inicial**: se recolectarán datos de la situación de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación nos permitirá conocer la realidad de inicio del alumno. Se llevará a cabo lanzando la pregunta ¿Qué sabemos de...?

Y la profesora irá apuntando en un cuaderno todas las respuestas de los alumnos.

- 2) Evaluación procesual o formativa: se llevará a cabo utilizando diversos recursos, como el diario de clase, en el que irán recogiendo las observaciones realizadas durante el proceso del proyecto, los conocimientos y aportaciones de los niños expresadas en la asamblea, el trabajo ejecutado en los talleres y los rincones y las actividades colectivas e individuales efectuadas a lo largo del proyecto.
- 3) Evaluación final: en esta evaluación final encontramos 4 tipos:
 - **Autoevaluación de los alumnos**: esta les permitirá a los alumnos reflexionar sobre los procesos cognitivos de su aprendizaje y su grado de participación y disfrute durante las actividades. Como se ha mencionado anteriormente, esta se realizará dibujando caras sonrientes o caras tristes al lado de las imágenes que representen los criterios de evaluación.
 - **Autoevaluación docente**: además de evaluar los procesos de aprendizaje de los alumnos, habrá una evaluación de la propia práctica educativa para localizar posibles estrategias de mejora.
 - **Evaluación de los alumnos**: se llevará a cabo a través de una lista de control teniendo como referencia los criterios de evaluación de las diferentes áreas. Estos criterios se marcarán como “adquirido”, “en proceso” o “necesita trabajo”.

Proyectos

“La vuelta al mundo en 170 días”



Esta programación está distribuida en 5 proyectos que se llevarán a cabo a lo largo de todo el curso. Estos 5 proyectos están relacionados entre sí, pues el hilo conductor de esta programación consiste en un viaje por los cinco continentes para conocer lo mejor de cada uno de estos.

La primera semana de clase vendrá a clase un extraterrestre de un planeta de otra galaxia y nos contará que le han dicho que nuestro planeta es tan genial que otros extraterrestres quieren construir un planeta que sea casi igual a la Tierra, y llevar ahí las cosas más bonitas que hay en esta, pero que como él no conoce la Tierra, necesita que nosotros le ayudemos y le enseñemos qué es lo mejor de nuestro planeta.

Para ello realizaremos un gran viaje por los cinco continentes: América, Europa, África, Asia y Oceanía. A lo largo del viaje conoceremos las costumbres, tradiciones más típicas de los países que visitemos en los continentes. En cada continente visitaremos dos o tres países. Al mismo tiempo haremos un pequeño viaje por el mundo del arte conociendo a un artista de cada país que visitemos, trabajando así el arte como elemento transversal.

Al final de cada proyecto (continente) los alumnos elegirán construir una maqueta de lo que les haya parecido más bonito o interesante para que el extraterrestre lo lleve al nuevo planeta. Por ejemplo:

- En América podrán construir un rascacielos, un cohete, un mapa galáctico, una calavera del día de los muertos, un gorro mexicano, una piñata, una selva, una máscara de carnavales, etc.
- En Europa podrán construir un menú mediterráneo, un minihuerto, un reloj, un teléfono, un ordenador o algún otro invento, el coliseo romano, una escultura, etc.
- En África podrán realizar un teatro, una maqueta de una pirámide, un jarrón de arena, una maqueta de una choza africana, una danza, unos papiros con jeroglíficos, un sarcófago decorado, etc.
- En Asia podrán hacer una guirnalda de año nuevo, una maqueta de un transporte, figuras de origami, una maqueta de la muralla china, un jardín zen, una caja de los 5 sentidos, etc.
- En Oceanía podrán crear esculturas de los animales de Australia, recrear una danza tribal maorí, crear un boomerang, un tótem o un didgeridoo, hacer un teatro, un video sobre los animales marinos, etc.

Como producto final de los cinco proyectos, cada equipo hará una pequeña exposición con las cinco cosas que más les han gustado de la Tierra y se expondrá en el colegio para que todas las clases y familiares puedan verlas.

Proyecto 1: América



◆ **Título del proyecto**

Este proyecto se titula “Primera parada: Conocemos América”

◆ **Materia y curso**

Esta programación, y por tanto los proyectos que se desarrollan, está dirigida a una clase de 2º de Educación Infantil (4 años) y basada en el enfoque globalizador, por lo que todos los contenidos que se incluyen en los proyectos se trabajan de forma global y no por materias.

El trabajo por proyectos de forma globalizada tiene como objetivo provocar situaciones de aprendizaje significativo que permitan a los estudiantes revisar su estructura cognoscitiva y potenciarla.

◆ **Temporalización**

Este proyecto tendrá una temporalización de 8 semanas. Siguiendo el calendario escolar: 2º semana de septiembre – 2º semana de noviembre. (20 de septiembre 2021– 12 noviembre 2021)

◆ **Justificación del tema**

Para iniciar nuestro viaje alrededor del mundo empezaremos por América. Dentro de América visitaremos Estados Unidos, México y Brasil; se han escogido estos tres

países porque es una buena manera de representar lo diferentes que son las tradiciones y costumbres de los países que están dentro de un mismo continente.

A través de ellos se va a trabajar el sistema solar en Estados Unidos, pues se encuentra ahí la Administración Nacional de Aeronáutica y el Espacio (NASA); la importancia de la familia y la celebración del día de los muertos en México y por último la necesidad de valorar y cuidar la naturaleza, especialmente en el Amazonas, pues es el pulmón del mundo.

Al mismo tiempo, a través de este recorrido por los diferentes países del continente, los alumnos irán conociendo algunos de los artistas más emblemáticos de estos países como por ejemplo Andy Warhol y Pollock en Estados Unidos, Frida Kahlo en México y Tarsila do Amaral en Brasil.

Como producto final, los alumnos podrán elegir por equipos qué maqueta quieren hacer para llevársela al extraterrestre para construir el nuevo planeta.

◆ **Objetivos, contenidos, criterios de evaluación y mínimos exigibles.**

Las tablas que se muestra a continuación abarcan los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se trabajarán en el proyecto divididos por área y en relación con las inteligencias múltiples y las competencias clave.

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 1. El conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias.	- Tomar iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades. - Realizar de cada vez más autónoma actividades habituales, aumentando la capacidad de iniciativa y el sentimiento de confianza en sí mismo.	- Realizar actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.	(IITR)	(AA)
	- Identificación y expresión de sentimientos, preferencias e intereses propios.	- Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias. Ser capaces de expresarlos y comunicarlos a los demás.	- Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.	(IITR)	(CL, CEC)
	- Valoración y respeto por las diferencias y características de los demás.	- Relacionarse con los demás de manera equilibrada y satisfactoria, interiorizando las pautas de comportamiento social y ajustando la conducta a ellas.	- Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.	(IIT)	(CSC)
	- Actitud de ayuda y espíritu de colaboración hacia los compañeros. - Desarrollo de actitudes de respeto y colaboración hacia los trabajos o actividades desempeñadas en grupo. (trabajo en equipo)	- Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación y comportamientos de sumisión o dominio en función de cualquier rasgo diferenciador. - Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.	- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración. - Analizar situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas. - Mostrar comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía. - Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.	(IIT)	(CSC, AA, SIE)
	- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante el día. (rutinas)	- Conocer las normas que hacen posible la vida en grupo y las formas de organización social.	- Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.	(IIT)	(CSC)
	- Valores sociales universales: libertad, amor y amistad.	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales.	- Practicar los valores de libertad, amor y amistad en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.	(IIT, IITR)	(CSC)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 2. Conocimiento del entorno	- Nociones básicas de medida (grande/pequeño, largo/corto, alto/bajo) - Nociones básicas de orientación en el espacio (cerca/lejos) - Nociones básicas de orientación en el tiempo (nuevo/antiguo, pequeño/mayor, rápido/despacio)	- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos y clasificación. - Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.	- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias. - Manejar las nociones básicas de medida y orientación en el espacio y el tiempo.	(ILM, IVE)	(CMCT)
	- Trazado, lectura e interiorización del número 4	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 4)	(ILM)	(CMCT)
	- Tradiciones y costumbres de los países de América (Estados Unidos, México y Brasil)	- Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno.	- Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.	(IIT, IM, IL)	(CSC, CEC)
	- El Sistema Solar. Los planetas y la NASA - La selva amazónica: características generales e identificación de los animales. - Accidentes geográficos: los ríos. - Observación de los fenómenos del medio natural: lluvia, viento, día, noche	- Ampliar la curiosidad por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea. - Observar y explorar de manera activa su entorno generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos, mostrando interés por su conocimiento. - Adquirir nociones de geografía a través del paisaje. - Desarrollar actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad de la conservación del medio natural.	- Identificar y entender algunos aspectos del Universo. Conocer el nombre de algunos planetas y que la Luna gira alrededor de la Tierra. - Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes. - Mostrar interés por el medio natural e identificar y nombrar algunos de sus componentes, formulando observaciones y conjeturas sobre las causas y consecuencias de lo que en él sucede. - Mostrar actitud de cuidado y respeto hacia la naturaleza.	(IN, IVE)	(CMCT, SIE)
	- La familia: miembros, relaciones, funciones y obligaciones.	- Conocer los roles y responsabilidades de los miembros más significativos de sus grupos sociales de referencia: la familia.	- Distinguir a los miembros de la familia, identificando parentesco y funciones dentro del grupo.	(IIT, IITR, IVE)	(CSC)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 2. Conocimiento del entorno	- Participación y escucha atenta en situaciones de comunicación, utilización de las normas y respeto del turno de palabra. (asambleas)	- Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones. - Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos. - Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.	- Mostrar respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.	(IL, IIT)	(CL, CSC)
	- Aproximación a la lengua escrita a través de cuentos, relatos, canciones, poesías, leyendas y adivinanzas.	- Iniciarse en los usos sociales de la lectura valorándola como instrumento de comunicación y disfrute. - Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.	- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso. - Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.	(IL)	(CL)
	- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación y aprendizaje. (tablets)	- Iniciarse en la utilización de recursos tecnológicos.	- Utilizar las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.	(IL)	(CG)
	- Representación y comunicación de ideas a través del dibujo u otras técnicas artísticas. (pintura, escultura, modelado)	- Realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar sentimientos, vivencias y emociones mediante el empleo de diversas técnicas artísticas. - Conocer las técnicas básicas de expresión artística.	- Expresar y comunicar vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales. - Interpretar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.	(IL)	(CL, SIE)
	- Iniciación en el arte: autores representativos (Andy Warhol, Pollock, Frida Kahlo, Tarsila do Amaral)	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal.	- Conocer algunos artistas representativos: Andy Warhol, Pollock, Frida Kahlo, Tarsila do Amaral.	(IL, IVE)	(CEC)
	- Desarrollo de juegos de expresión corporal, danzas y juego simbólico.	- Aprender, cantar, escuchar, bailar e interpretar canciones, bailes y danzas.	- Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.	(ICC, IM)	(CL)

◆ Metodología y actividades

Respecto a la metodología del proyecto, como se ha mencionado anteriormente, se pretende que los alumnos tengan el papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basando el aprendizaje en experiencias, construyendo el conocimiento de manera compartida, relacionando los saberes y contextualizando las informaciones que llegan al aula.

Se busca estimular el aprendizaje significativo a partir de las preguntas, intereses y motivaciones de los propios alumnos. Esta construcción de conocimientos se basa en mantener un diálogo constante, interpretar la realidad que nos rodea, actuar sobre ella siempre que sea posible y representar de forma cada vez más creativa aquello que se quiere comunicar.

Durante las horas de trabajo del proyecto, la clase estará distribuida en rincones. Esto se ha decidido así porque facilita que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples. Además, el trabajo por rincones permite que los alumnos puedan aprender haciendo, trabajar en grupos, moverse y relacionarse con otros, impulsando así el trabajo cooperativo.

El arte tiene un papel muy importante en el proyecto, es por eso que hay un rincón destinado exclusivamente al trabajo de forma artística. En este rincón los alumnos podrán expresar de una forma creativa sus ideas, sentimientos y emociones respecto a los conocimientos aprendidos a través de técnicas artísticas como la pintura, la escultura, el modelado, etc.

Así mismo, cada semana habrá dos horas dedicadas al arte. En estas dos horas se conocerán los principales artistas del país que se está trabajando y los principales estilos y formas de arte que predominan en el país.

En este caso, durante esas dos horas se trabajarán artistas como Andy Warhol, Frida Kahlo y Tarsila do Amaral. Al mismo tiempo se conocerá el arte huichol de México y las danzas folclóricas brasileñas.

Al margen de que este proyecto busca ser lo más dinámico y práctico posible, también encontraremos situaciones de trabajo teórico y explicaciones dadas por el profesor. Estas explicaciones se realizarán en la asamblea de introducción y motivación, donde estarán todos los alumnos reunidos sentados en semicírculo. En la asamblea se llevarán a cabo juegos, lecturas de cuentos, dramatizaciones, explicaciones, poesías, canciones, etc.

Para el **fomento de la lectura** se ha diseñado el rincón de biblioteca, en el cual los alumnos podrán iniciarse en la lectura a través de libros y cuentos ilustrados relacionados con el tema de proyecto, en este caso en cada país encontraremos libros relacionados con los contenidos que se estén trabajando. En Estados Unidos encontraremos libros y cuentos relacionados con el país y con el universo y la NASA, en México encontraremos libros relacionados con el país y con la familia y por último en Brasil encontraremos libros relacionados con el país y con la selva amazónica.

Además, todos los viernes menos aquellos en los que haya taller o salida cultural, habrá una hora después de la comida dedicada a cuentacuentos, en la que la profesora leerá a toda la clase un cuento relacionado con el país que se esté viendo en ese momento. Después de la lectura se hará una reflexión con toda la clase, en la que los alumnos podrán comentar qué les ha parecido el cuento y con qué lo podemos relacionar con lo que hemos aprendido. Después de la reflexión harán un dibujo relacionado con el cuento. Cuentos que se leerán los viernes:

- Pascual el Dragón descubre América (Olivetti, Max)
- O, say can you see? (Keenan, Sheila)
- Las mejores leyendas mayas (Rodríguez Manzanilla, Will)
- Las tortillas son redondas (Greenfield, Roseanne)
- Un día en la selva (Bailey, Ella)

Al mismo tiempo, para las asambleas de introducción antes de empezar a trabajar por rincones, la mayoría de las semanas se leerán cuentos relacionados con los contenidos que se van a trabajar. Cuentos que se leerán en las asambleas:

- Red, White and Boom! (Wardlaw, Lee)

- Atlas del espacio. Un viaje fascinante por el universo (Jiri Dusek, Jan Pisala y Tomas Tuna)
- Leyendas de los Incas, Mayas y Aztecas (Remussi, Diego)
- Día de los muertos (Greenfield, Rosseane)
- Un recorrido por la selva: una aventura amazónica (Krebs, Laurie)
- Celebramos carnaval (Salvatella)
- El carnaval de los animales (Marianne Dubuc)

Con relación al **fomento de las TIC**, como se ha mencionado anteriormente, estos recursos suponen una parte fundamental en la formación de los alumnos a la hora de prepararlos para un mundo globalizado. Es por eso que, para el fomento de estas, encontramos el rincón de informática, en el cual los alumnos trabajarán los contenidos a través juegos y actividades interactivas en las tablets. En este rincón encontraremos tablets con diferentes aplicaciones, programas y actividades digitales interactivas a través de las cuales los alumnos podrán poner en práctica sus aprendizajes y lograr nuevos conocimientos.

Respecto al **fomento del inglés**, en este proyecto se aprovechará que pasamos por Estados Unidos, país de habla inglesa, en el que tendremos que interactuar con los artistas de este país en inglés. En el rincón informático también se verán algunas canciones o videos en inglés con un vocabulario muy básico visto en clase. En las horas de inglés por la tarde se trabajan los contenidos principales de esa semana dependiendo del país en el que nos encontremos (El espacio, la familia, los animales de la selva, etc). Se trabajará con flashcards, conversación y juegos interactivos.

En cuanto a las **actividades complementarias y extraescolares**, como actividades complementarias se realizarán dos talleres en los que podrán participar los padres.

- El primer taller en la semana 3 del proyecto en el cual los alumnos con ayuda de los padres podrán construir su propio cohete con materiales reciclados.
- El segundo taller en la semana 7 del proyecto consiste en que los alumnos construirán máscaras y disfraces de carnaval junto a los padres y después les enseñarán las danzas brasileñas que han aprendido a lo largo de la semana.

Así mismo se realizarán salidas culturales como en este caso al Planetario Madrid durante la semana 3 de trabajo de Estados Unidos y la NASA.

Durante la hora del protagonista de la semana, el alumno protagonista podrá invitar a un familiar para que haga de experto en el tema y nos cuente curiosidades que no conocíamos sobre el país que se esté viendo en ese momento.

Respecto a la **educación en valores**, cada semana se trabajarán diferentes valores en la capilla a través de oraciones, cuentos y relatos bíblicos adaptados, los cuales se irán reforzando a lo largo del proyecto durante diferentes actividades y en las asambleas. Los valores que se trabajarán durante este proyecto son: libertad, amor y amistad.

En el anexo se muestran ocho tablas con el horario y las actividades que se llevarán a cabo durante las ocho semanas ([Anexo 6](#))

◆ **Materiales curriculares y otros recursos didácticos**

Para la realización de las actividades propuestas anteriormente, se requiere la utilización y disposición de los siguientes materiales:

Recursos materiales:

- De uso diario: folios, lápices, gomas, ceras, rotuladores, pegamento, tijeras, punzones, almohadillas, pizarra, tizas.
- Artísticos: témperas, pintura de dedos, arcilla, plastilina, acuarelas, pinceles, papel continuo, cartulinas, gomaeva, cartulinas.
- Literarios: cuentos, revistas, canciones, rimas, cartas
- Psicomotrices: pelotas, aros, colchonetas, cuerdas, conos
- Tecnológicos: ordenador, pizarra digital, sistema de sonido, tablets, videos, aplicaciones
- Lúdicos y de juego libre: puzzles, bloques de construcción, pinchitos, costuras, legos, cocinitas, disfraces, muñecos, peluches (estos materiales se adaptarán a la temática del proyecto)
- Fichas del rincón de trabajo.

- Actividades digitales.
- Asamblea: calendario.

Recursos espaciales:

- Aula, pasillo, patio, sala de psicomotricidad y Planetario Madrid.

Recursos humanos:

- Tutora de aula
- Familias
- Especialista de inglés
- Especialista de psicomotricidad
- Profesora especialista en PT.

◆ **Medidas de Atención a la Diversidad**

Las actividades que se han propuesto a lo largo del proyecto están diseñadas la mayoría de ellas para que los alumnos puedan realizarlas de manera autónoma e individual, pues gran parte de estas actividades son manipulativas, lúdicas o experimentales.

Al trabajar por equipos se fomenta el aprendizaje cooperativo y la ayuda entre los compañeros, lo cual beneficia a aquellos estudiantes que puedan tener más complicaciones o necesiten de estimulación social.

Al mismo tiempo, al trabajar por rincones se han diseñado diferentes actividades que permiten que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples.

Para nuestro alumno FG, se tratará de estimular y favorecer la socialización a través del trabajo cooperativo y se priorizarán los contenidos actitudinales relacionados con la tolerancia, la aceptación y el respeto. Al mismo tiempo se tratará de utilizar estrategias dirigidas a que el alumno consiga un autoconcepto positivo. Se presentará también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Para el alumno DM, al no comprender el español, se explicarán las tareas y las actividades a través de pictogramas para que sean más fáciles de entender. Al mismo tiempo en el rincón digital se priorizarán las actividades que estén relacionadas con la enseñanza de la lengua española y se permitirá la traducción al azerí (idioma oficial de Azerbaiyán) para facilitar la adquisición de la lengua española. Se presentará también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Respecto a la alumna LO, se presentarán medidas de profundización y enriquecimiento de los contenidos, por lo que se podrán desarrollar actividades extras para el rincón de trabajo y el rincón de informática.

◆ **Evaluación de los aprendizajes**

Como se ha comentado anteriormente, la técnica principal para el proceso de evaluación será la observación directa y sistemática, ya que esta permite un seguimiento preciso de la evolución y el desarrollo de los alumnos de una forma global y continua.

Esta observación será plasmada en rúbricas, escalas de estimación y registros anecdóticos como los que se encuentran en el ([Anexo 11](#)).

Al comienzo del proyecto se hará una evaluación inicial en la que se recolectarán datos de la situación de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación nos permitirá conocer la realidad de inicio del alumno. Se llevará a cabo lanzando la pregunta ¿Qué sabemos de...? Y la profesora irá apuntando en un cuaderno todas las respuestas de los alumnos. ([Anexo 12](#))

El instrumento de evaluación final del proyecto que se utilizará será una lista de control, dado que son elementos que nos permiten valorar de forma objetiva los aprendizajes del alumno en varios niveles de rendimiento y ver si los objetivos que se pretendían se han logrado conseguir. Esta lista de control tendrá como referencia los criterios de evaluación de las diferentes áreas. Estos criterios se marcarán como “adquirido”, “en proceso” o “necesita trabajo”. ([Anexo 13](#))

Al mismo tiempo utilizaremos la autoevaluación al final del proyecto, de modo que los alumnos serán los encargados de evaluar sus aprendizajes siendo objetivos y podrán así reflexionar sobre los procesos cognitivos de su aprendizaje y su grado de participación y disfrute durante las actividades. Esta se realizará dibujando caras sonrientes o caras tristes al lado de las imágenes que representen los criterios de evaluación. ([Anexo 14](#))

Al final de cada proyecto se llevará a cabo una autoevaluación docente, mediante la cual los profesores podrán hacer una evaluación y reflexión de su propia práctica educativa con el fin de localizar estrategias de mejora. ([Anexo 15](#))

Proyecto 2: Europa



◆ **Título del proyecto**

Este proyecto se titula “Segunda parada: Bienvenidos a Europa”

◆ **Materia y curso**

Esta programación, y por tanto los proyectos que se desarrollan, está dirigida a una clase de 2º de Educación Infantil (4 años) y basada en el enfoque globalizador, por lo que todos los contenidos que se incluyen en los proyectos se trabajan de forma global y no por materias.

El trabajo por proyectos de forma globalizada tiene como objetivo provocar situaciones de aprendizaje significativo que permitan a los estudiantes revisar su estructura cognoscitiva y potenciarla.

◆ **Temporalización**

Este proyecto tendrá una temporalización de 8 semanas. Siguiendo el calendario escolar: 3º semana de noviembre – 5º semana de enero. (15 de noviembre 2021– 28 enero 2021)

◆ **Justificación del tema**

Para seguir explorando nuestro planeta iremos al continente europeo, el cual resulta ser el nuestro. Dentro de este continente visitaremos España, Alemania e Italia; se

han escogido estos tres países ya que son tres grandes potencias europeas que tienen una gran historia y reflejan las diferentes tradiciones, costumbres e historias que hay dentro de un mismo continente.

A través de estos países se va a trabajar los diferentes paisajes unidos con la agricultura y la ganadería en España, los grandes inventos de la historia en Alemania y la historia y el legado del Imperio Romano en Roma. Se valorará la importancia de llevar una dieta saludable para la salud y el cuidado de uno mismo a través de las verduras de la agricultura y la dieta mediterránea italiana.

Al mismo tiempo, a través de este recorrido por los diferentes países del continente, los alumnos irán conociendo algunos de los artistas más emblemáticos de estos países como por ejemplo Velázquez en España, Beethoven en Alemania, Miguel ángel y Vivaldi en Italia.

Como producto final, los alumnos podrán elegir por equipos qué maqueta quieren hacer para llevársela al extraterrestre para construir el nuevo planeta.

◆ **Objetivos, contenidos, criterios de evaluación y mínimos exigibles.**

Las tablas que se muestra a continuación abarcan los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se trabajarán en el proyecto divididos por área y en relación con las inteligencias múltiples y las competencias clave.

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 1. El conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias.	- Tomar iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades. - Realizar de cada vez más autónoma actividades habituales, aumentando la capacidad de iniciativa y el sentimiento de confianza en sí mismo.	- Realizar actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.	(IITR)	(AA)
	- Identificación y expresión de sentimientos, preferencias e intereses propios.	- Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias. Ser capaces de expresarlos y comunicarlos a los demás.	- Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.	(IITR)	(CL, CEC)
	- Valoración y respeto por las diferencias y características de los demás.	- Relacionarse con los demás de manera equilibrada y satisfactoria, interiorizando las pautas de comportamiento social y ajustando la conducta a ellas.	- Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.	(IIT)	(CSC)
	- Actitud de ayuda y espíritu de colaboración hacia los compañeros. - Desarrollo de actitudes de respeto y colaboración hacia los trabajos o actividades desempeñadas en grupo. (trabajo en equipo)	- Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación y comportamientos de sumisión o dominio en función de cualquier rasgo diferenciador. - Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.	- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración. - Analizar situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas. - Mostrar comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía. - Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.	(IIT)	(CSC, AA, SIE)
	- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante el día. (rutinas)	- Conocer las normas que hacen posible la vida en grupo y las formas de organización social.	- Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.	(IIT)	(CSC)
	- Valores sociales universales: paz, paciencia y respeto.	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales.	- Practicar los valores de paz, paciencia y respeto en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.	(IIT, IITR)	(CSC)
	- La salud y el cuidado de uno mismo. - Adquisición y práctica de hábitos saludables de alimentación.	- Reconocer la importancia de una alimentación sana. - Conocer los principios de una dieta equilibrada.	- Identificar los hábitos de alimentación saludables para prevenir enfermedades.	(IITR)	(AA)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 2. Conocimiento del entorno	- Nociones básicas de medida (grande/pequeño, largo/corto, alto/bajo) - Nociones básicas de orientación en el espacio (cerca/lejos) - Nociones básicas de orientación en el tiempo (nuevo/antiguo, pequeño/mayor, rápido/despacio)	- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos y clasificación. - Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.	- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias. - Manejar las nociones básicas de medida y orientación en el espacio y el tiempo.	(ILM, IVE)	(CMCT)
	- Trazado, lectura e interiorización del número 4	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 4)	(ILM)	(CMCT)
	- Tradiciones y costumbres de los países de América (Estados Unidos, México y Brasil)	- Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno.	- Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.	(IIT, IM, IL)	(CSC, CEC)
	- El Sistema Solar. Los planetas y la NASA - La selva amazónica: características generales e identificación de los animales. - Accidentes geográficos: los ríos. - Observación de los fenómenos del medio natural: lluvia, viento, día, noche	- Ampliar la curiosidad por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea. - Observar y explorar de manera activa su entorno generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos, mostrando interés por su conocimiento. - Adquirir nociones de geografía a través del paisaje. - Desarrollar actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad de la conservación del medio natural.	- Identificar y entender algunos aspectos del Universo. Conocer el nombre de algunos planetas y que la Luna gira alrededor de la Tierra. - Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes. - Mostrar interés por el medio natural e identificar y nombrar algunos de sus componentes, formulando observaciones y conjeturas sobre las causas y consecuencias de lo que en él sucede. - Mostrar actitud de cuidado y respeto hacia la naturaleza.	(IN, IVE)	(CMCT, SIE)
	- La familia: miembros, relaciones, funciones y obligaciones.	- Conocer los roles y responsabilidades de los miembros más significativos de sus grupos sociales de referencia: la familia.	- Distinguir a los miembros de la familia, identificando parentesco y funciones dentro del grupo.	(IIT, IITR, IVE)	(CSC)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 3. Lenguajes: Comunicación y representación	- Participación y escucha atenta en situaciones de comunicación, utilización de las normas y respeto del turno de palabra. (asambleas)	- Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones. - Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos. - Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.	- Mostrar respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.	(IL, IIT)	(CL, CSC)
	- Aproximación a la lengua escrita a través de cuentos, relatos, canciones, poesías, leyendas y adivinanzas.	- Iniciarse en los usos sociales de la lectura valorándola como instrumento de comunicación y disfrute. - Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.	- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso. - Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.	(IL)	(CL)
	- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación y aprendizaje. (tablets)	- Iniciarse en la utilización de recursos tecnológicos.	- Utilizar las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.	(IL)	(CG)
	- Representación y comunicación de ideas a través del dibujo u otras técnicas artísticas. (pintura, escultura, modelado)	- Realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar sentimientos, vivencias y emociones mediante el empleo de diversas técnicas artísticas. - Conocer las técnicas básicas de expresión artística.	- Expresar y comunicar vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales. - Interpretar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.	(IL)	(CL, SIE)
	- Iniciación en el arte: autores representativos (Velázquez, Beethoven, Miguel ángel, Vivaldi)	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal.	- Conocer algunos artistas representativos: Velázquez, Beethoven, Miguel ángel, Vivaldi.	(IL, IVE)	(CEC)
	- Desarrollo de juegos de expresión corporal, danzas y juego simbólico.	- Aprender, cantar, escuchar, bailar e interpretar canciones, bailes y danzas.	- Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.	(ICC, IM)	(CL)

◆ Metodología y actividades

Respecto a la metodología del proyecto, como se ha mencionado anteriormente, se pretende que los alumnos tengan el papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basando el aprendizaje en experiencias, construyendo el conocimiento de manera compartida, relacionando los saberes y contextualizando las informaciones que llegan al aula.

Se busca estimular el aprendizaje significativo a partir de las preguntas, intereses y motivaciones de los propios alumnos. Esta construcción de conocimientos se basa en mantener un diálogo constante, interpretar la realidad que nos rodea, actuar sobre ella siempre que sea posible y representar de forma cada vez más creativa aquello que se quiere comunicar.

Durante las horas de trabajo del proyecto, la clase estará distribuida en rincones. Esto se ha decidido así porque facilita que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples. Además, el trabajo por rincones permite que los alumnos puedan aprender haciendo, trabajar en grupos, moverse y relacionarse con otros, impulsando así el trabajo cooperativo.

El arte tiene un papel muy importante en el proyecto, es por eso que hay un rincón destinado exclusivamente al trabajo de forma artística. En este rincón los alumnos podrán expresar de una forma creativa sus ideas, sentimientos y emociones respecto a los conocimientos aprendidos a través de técnicas artísticas como la pintura, la escultura, el modelado, etc.

Así mismo, cada semana habrá dos horas dedicadas al arte. En estas dos horas se conocerán los principales artistas del país que se está trabajando y los principales estilos y formas de arte que predominan en el país.

En este caso, durante esas dos horas se trabajarán artistas como Velázquez, Beethoven, Miguel ángel y Vivaldi. Al mismo tiempo se conocerá la música clásica y la escultura en relación con estos artistas.

Al margen de que este proyecto busca ser lo más dinámico y práctico posible, también encontraremos situaciones de trabajo teórico y explicaciones dadas por el profesor. Estas explicaciones se realizarán en la asamblea de introducción y motivación, donde estarán todos los alumnos reunidos sentados en semicírculo. En la asamblea se llevarán a cabo juegos, lecturas de cuentos, dramatizaciones, explicaciones, poesías, canciones, etc.

Para el **fomento de la lectura** se ha diseñado el rincón de biblioteca, en el cual los alumnos podrán iniciarse en la lectura a través de libros y cuentos ilustrados relacionados con el tema de proyecto, en este caso en cada país encontraremos libros relacionados con los contenidos que se estén trabajando. En España encontraremos libros y cuentos relacionados con el país y con los paisajes, la agricultura y la ganadería, en Alemania encontraremos libros relacionados con el país y con los grandes inventos de la historia y por último en Italia encontraremos libros relacionados con el país y con el Imperio Romano.

Además, todos los viernes menos aquellos en los que haya taller o salida cultural, habrá una hora después de la comida dedicada a cuentacuentos, en la que la profesora leerá a toda la clase un cuento relacionado con el país que se esté viendo en ese momento. Después de la lectura se hará una reflexión con toda la clase, en la que los alumnos podrán comentar qué les ha parecido el cuento y con qué lo podemos relacionar con lo que hemos aprendido. Después de la reflexión harán un dibujo relacionado con el cuento. Cuentos que se leerán los viernes:

- Pascual el Dragón descubre Europa (Olivetti, Max)
- Teo viaja por España (Denou, Violeta)
- La aventura del oso Teodoro: Libros sobre Alemania para niños (Harding, Ashlee)
- Italia: viajar para niños (Jenkins, Celia)
- Rómulo y Remo: mitología para niños (Salvat)

Al mismo tiempo, para las asambleas de introducción antes de empezar a trabajar por rincones, la mayoría de las semanas se leerán cuentos relacionados con los contenidos que se van a trabajar. Cuentos que se leerán en las asambleas:

- Pupiatlas de España (Menéndez, María)
- Regordete y Larguirucho y sus bichitos amigos (Gómez Ferrón, Lola)
- Si fueras yo y vivieras en Alemania (Wierenga, Kelsea)
- ¡Menudos Inventos!: 50 explosivas ideas que han cambiado la historia (Van Saan, Anita)
- Así eran los romanos (Malam, John)

Con relación al **fomento de las TIC**, como se ha mencionado anteriormente, estos recursos suponen una parte fundamental en la formación de los alumnos a la hora de prepararlos para un mundo globalizado. Es por eso que, para el fomento de estas, encontramos el rincón de informática, en el cual los alumnos trabajarán los contenidos a través juegos y actividades interactivas en las tablets. En este rincón encontraremos tablets con diferentes aplicaciones, programas y actividades digitales interactivas a través de las cuales los alumnos podrán poner en práctica sus aprendizajes y lograr nuevos conocimientos.

Respecto al **fomento del inglés**, en las horas de inglés por la tarde se trabajan los contenidos principales de esa semana dependiendo del país en el que nos encontremos (La agricultura y ganadería, los inventos, la comida, el imperio romano, etc). Se trabajará con flashcards, conversación y juegos interactivos.

En el rincón informático también se verán algunas canciones o videos en inglés con un vocabulario muy básico visto en clase.

En cuanto a las **actividades complementarias y extraescolares**, como actividades complementarias se realizarán dos talleres en los que podrán participar los padres.

- El primer taller en la semana 3 del proyecto en el cual los alumnos con ayuda de los padres podrán plantar lentejas y garbanzos en clase.
- El segundo taller en la semana 5 del proyecto consiste en que los alumnos junto a los padres probarán la comida alemana y bailarán todos juntos música clásica de Beethoven.

Así mismo se realizarán salidas culturales como en este caso al Huerto – Granja Escuela el Álamo y al Museo MUNCYT (Museo Nacional de Ciencia y Tecnología) de Madrid.

Durante la hora del protagonista de la semana, el alumno protagonista podrá invitar a un familiar para que haga de experto en el tema y nos cuente curiosidades que no conociamos sobre el país que se esté viendo en ese momento.

Respecto a la **educación en valores**, cada semana se trabajarán diferentes valores en la capilla a través de oraciones, cuentos y relatos bíblicos adaptados, los cuales se irán reforzando a lo largo del proyecto durante diferentes actividades y en las asambleas. Los valores que se trabajarán durante este proyecto son: paz, paciencia y respeto.

En el anexo se muestran ocho tablas con el horario y las actividades que se llevarán a cabo durante las ocho semanas ([Anexo 7](#))

◆ **Materiales curriculares y otros recursos didácticos**

Para la realización de las actividades propuestas anteriormente, se requiere la utilización y disposición de los siguientes materiales:

Recursos materiales:

- De uso diario: folios, lápices, gomas, ceras, rotuladores, pegamento, tijeras, punzones, almohadillas, pizarra, tizas.
- Artísticos: témperas, pintura de dedos, arcilla, plastilina, acuarelas, pinceles, papel continuo, cartulinas, gomaeva, cartulinas.
- Literarios: cuentos, revistas, canciones, rimas, cartas
- Psicomotrices: pelotas, aros, colchonetas, cuerdas, conos
- Tecnológicos: ordenador, pizarra digital, sistema de sonido, tablets, videos, aplicaciones
- Lúdicos y de juego libre: puzzles, bloques de construcción, pinchitos, costuras, legos, cocinitas, disfraces, muñecos, peluches (estos materiales se adaptarán a la temática del proyecto)

- Fichas del rincón de trabajo.
- Actividades digitales.
- Asamblea: calendario.

Recursos espaciales:

- Aula, pasillo, patio, sala de psicomotricidad y Planetario Madrid.

Recursos humanos:

- Tutora de aula
- Familias
- Especialista de inglés
- Especialista de psicomotricidad
- Profesora especialista en PT.

◆ **Medidas de Atención a la Diversidad**

Las actividades que se han propuesto a lo largo del proyecto están diseñadas la mayoría de ellas para que los alumnos puedan realizarlas de manera autónoma e individual, pues gran parte de estas actividades son manipulativas, lúdicas o experimentales.

Al trabajar por equipos se fomenta el aprendizaje cooperativo y la ayuda entre los compañeros, lo cual beneficia a aquellos estudiantes que puedan tener más complicaciones o necesiten de estimulación social.

Al mismo tiempo, al trabajar por rincones se han diseñado diferentes actividades que permiten que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples.

Para nuestro alumno FG, se tratará de estimular y favorecer la socialización a través del trabajo cooperativo y se priorizarán los contenidos actitudinales relacionados con la tolerancia, la aceptación y el respeto. Al mismo tiempo se tratará de utilizar estrategias dirigidas a que el alumno consiga un autoconcepto positivo. Se presentará

también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Para el alumno DM, al no comprender el español, se explicarán las tareas y las actividades a través de pictogramas para que sean más fáciles de entender. Al mismo tiempo en el rincón digital se priorizarán las actividades que estén relacionadas con la enseñanza de la lengua española y se permitirá la traducción al azerí (idioma oficial de Azerbaiyán) para facilitar la adquisición de la lengua española. Se presentará también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Respecto a la alumna LO, se presentarán medidas de profundización y enriquecimiento de los contenidos, por lo que se podrán desarrollar actividades extras para el rincón de trabajo y el rincón de informática.

◆ **Evaluación de los aprendizajes**

Como se ha comentado anteriormente, la técnica principal para el proceso de evaluación será la observación directa y sistemática, ya que esta permite un seguimiento preciso de la evolución y el desarrollo de los alumnos de una forma global y continua.

Esta observación será plasmada en rúbricas, escalas de estimación y registros anecdóticos como los que se encuentran en el ([Anexo 11](#)).

Al comienzo del proyecto se hará una evaluación inicial en la que se recolectarán datos de la situación de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación nos permitirá conocer la realidad de inicio del alumno. Se llevará a cabo lanzando la pregunta ¿Qué sabemos de...? Y la profesora irá apuntando en un cuaderno todas las respuestas de los alumnos. ([Anexo 12](#))

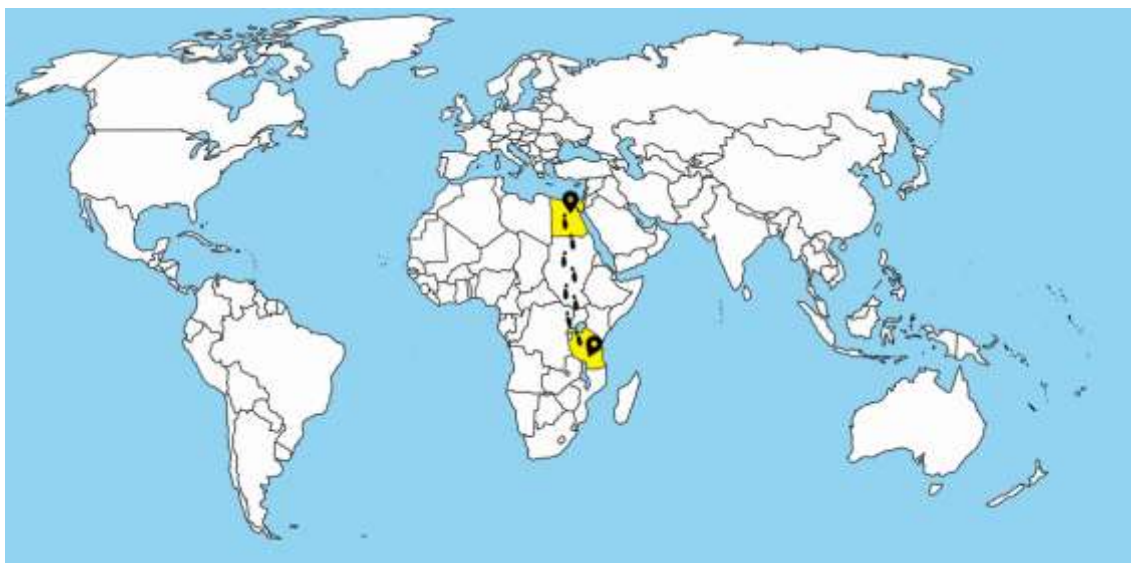
El instrumento de evaluación final del proyecto que se utilizará será una lista de control, dado que son elementos que nos permiten valorar de forma objetiva los aprendizajes del alumno en varios niveles de rendimiento y ver si los objetivos que se pretendían se han logrado conseguir. Esta lista de control tendrá como referencia

los criterios de evaluación de las diferentes áreas. Estos criterios se marcarán como “adquirido”, “en proceso” o “necesita trabajo”. ([Anexo 13](#))

Al mismo tiempo utilizaremos la autoevaluación al final del proyecto, de modo que los alumnos serán los encargados de evaluar sus aprendizajes siendo objetivos y podrán así reflexionar sobre los procesos cognitivos de su aprendizaje y su grado de participación y disfrute durante las actividades. Esta se realizará dibujando caras sonrientes o caras tristes al lado de las imágenes que representen los criterios de evaluación. ([Anexo 14](#))

Al final de cada proyecto se llevará a cabo una autoevaluación docente, mediante la cual los profesores podrán hacer una evaluación y reflexión de su propia práctica educativa con el fin de localizar estrategias de mejora. ([Anexo 15](#))

Proyecto 3: África



◆ **Título del proyecto**

Este proyecto se titula “Tercera parada: Atravesamos África”

◆ **Materia y curso**

Esta programación, y por tanto los proyectos que se desarrollan, está dirigida a una clase de 2º de Educación Infantil (4 años) y basada en el enfoque globalizador, por lo que todos los contenidos que se incluyen en los proyectos se trabajan de forma global y no por materias.

El trabajo por proyectos de forma globalizada tiene como objetivo provocar situaciones de aprendizaje significativo que permitan a los estudiantes revisar su estructura cognoscitiva y potenciarla.

◆ **Temporalización**

Este proyecto tendrá una temporalización de 6 semanas. Siguiendo el calendario escolar: 1º semana de febrero – 2º semana de marzo. (31 enero 2021 – 11 de marzo)

◆ **Justificación del tema**

Nuestra misión de conocer todo el mundo continúa y esta vez en África. Dentro de este continente visitaremos Tanzania, Kenia y Egipto. Se han escogido estos tres

países ya que son una buena representación del continente africano, con muchas cosas interesantes que conocer y mucha historia.

A través de estos países se van a trabajar diferentes contenidos como por ejemplo los accidentes geográficos en Tanzania con el Kilimanjaro y el volcán Ngorongoro, la sabana africana en Kenia, las pirámides y los dioses en el antiguo Egipto y el desierto del Sáhara. En este proyecto se expone la importancia de que todas las personas puedan disfrutar de los derechos humanos básicos como la alimentación, el vestido, la salud, el bienestar, la vivienda y la asistencia médica, independientemente de la raza, lugar de nacimiento, sexo, religión o cualquier otra condición.

Al mismo tiempo, a través de este recorrido por los diferentes países del continente, los alumnos irán conociendo los estilos de arte más emblemáticos de cada país, conociendo así el arte tribal africano y los modelos étnicos, las danzas de percusión corporal, el arte áulico de las decoraciones de los sarcófagos y el arte con arenas del desierto.

Como producto final, los alumnos podrán elegir por equipos qué maqueta quieren hacer para llevársela al extraterrestre para construir el nuevo planeta.

◆ **Objetivos, contenidos, criterios de evaluación y mínimos exigibles.**

Las tablas que se muestra a continuación abarcan los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se trabajarán en el proyecto divididos por área y en relación con las inteligencias múltiples y las competencias clave.

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 1. El conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias.	- Tomar iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades. - Realizar de cada vez más autónoma actividades habituales, aumentando la capacidad de iniciativa y el sentimiento de confianza en sí mismo.	- Realizar actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.	(IITR)	(AA)
	- Identificación y expresión de sentimientos, preferencias e intereses propios.	- Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias. Ser capaces de expresarlos y comunicarlos a los demás.	- Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.	(IITR)	(CI, CEC)
	- Valoración y respeto por las diferencias y características de los demás.	- Relacionarse con los demás de manera equilibrada y satisfactoria, interiorizando las pautas de comportamiento social y ajustando la conducta a ellas.	- Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.	(IIT)	(CSC)
	- Actitud de ayuda y espíritu de colaboración hacia los compañeros. - Desarrollo de actitudes de respeto y colaboración hacia los trabajos o actividades desempeñadas en grupo. (trabajo en equipo)	- Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación y comportamientos de sumisión o dominio en función de cualquier rasgo diferenciador. - Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.	- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración. - Analizar situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas. - Mostrar comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía. - Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.	(IIT)	(CSC, AA, SIE)
	- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante el día. (rutinas)	- Conocer las normas que hacen posible la vida en grupo y las formas de organización social.	- Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.	(IIT)	(CSC)
	- Valores sociales universales: solidaridad, empatía y gratitud.	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales.	- Practicar los valores de solidaridad, empatía y gratitud en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.	(IIT, IITR)	(CSC)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 2. Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización del número 6	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 6)	(ILM)	(CMCT)
	- Tradiciones y costumbres de los países de África (Tanzania, Kenia y Egipto) - Pueblos del mundo: pueblos del desierto. Rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres.	- Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno.	- Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.	(IIT, IM, IL)	(CSC, CEC)
	- Nociones básicas espaciales y de orientación (a un lado / al otro lado) (en / alrededor)	- Orientar en el espacio las formas y objetos utilizando las nociones espaciales básicas.	- Manejar las nociones espaciales y de orientación básicas.	(ICC, ILM, IVE)	(CMCT, CL)
	- Identificación de formas planas: los triángulos. - Exploración de figuras y cuerpos geométricos elementales: las pirámides.	- Conocer, identificar y nombrar figuras planas (triángulos) y cuerpos geométricos (pirámides).	- Conocer e identificar las formas planas y los cuerpos geométricos más elementales: triángulo y pirámide.	(ILM)	(CMCT)
	- Utilización de comparaciones (más grande que / más pequeño que) - Clasificación, agrupación y comparación por atributo de tamaño.	- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones, comparaciones y orden.	- Agrupar, clasificar, comparar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.	(ILM)	(CMCT)
	- Conocimiento de algunos elementos del relieve geográfico (accidentes geográficos: río, montaña, valle, llanura, volcán, dunas) - Paisajes del mundo: el desierto (Sáhara) - La adaptación de las personas, animales y plantas a los diferentes paisajes.	- Adquirir nociones de geografía a través del paisaje. - Valorar los componentes básicos del medio natural, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad.	- Mostrar interés por el medio natural. - Identificar y nombrar algunos de los elementos de la naturaleza, indagando en algunas características y funciones generales de estos. - Identificar cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas. - Identificar: río, montaña, valle, llanura, volcán, dunas.	(IN)	(CSC)
	- Características generales, reconocimiento, identificación y clasificación de los animales. (animales de la Sabana)	- Ampliar la curiosidad por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea. - Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes.	- Identificar y clasificar según las características generales de los animales.	(IN)	(CSC)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 3. Lenguajes: Comunicación y representación	- Participación y escucha atenta en situaciones de comunicación, utilización de las normas y respeto del turno de palabra. (asambleas)	- Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones. - Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos. - Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.	- Mostrar respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.	(IL, IT)	(CL, CSC)
	- Aproximación a la lengua escrita a través de cuentos, relatos, canciones, poesías, leyendas y adivinanzas.	- Iniciarse en los usos sociales de la lectura valorándola como instrumento de comunicación y disfrute. - Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.	- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso. - Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.	(IL)	(CL)
	- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación y aprendizaje. (tablets)	- Iniciarse en la utilización de recursos tecnológicos.	- Utilizar las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.	(IL)	(CG)
	- Representación y comunicación de ideas a través del dibujo u otras técnicas artísticas. (pintura, escultura, modelado)	- Realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar sentimientos, vivencias y emociones mediante el empleo de diversas técnicas artísticas. - Conocer las técnicas básicas de expresión artística.	- Expresar y comunicar vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales. - Interpretar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.	(IL)	(CL, SiE)
	- Iniciación en el arte: (arte tribal africano, danzas de percusión corporal, arte áulico) - Técnicas básicas de expresión plástica: dibujo, pintura, modelado.	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal.	- Conocer algunos tipos de arte representativos: arte tribal africano, danzas de percusión corporal y arte áulico.	(IL, IVE)	(CEC)
	- Desarrollo de juegos de expresión corporal, danzas y juego simbólico.	- Aprender, cantar, escuchar, bailar e interpretar canciones, bailes y danzas.	- Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.	(ICC, IM)	(CL)

◆ Metodología y actividades

Respecto a la metodología del proyecto, como se ha mencionado anteriormente, se pretende que los alumnos tengan el papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basando el aprendizaje en experiencias, construyendo el conocimiento de manera compartida, relacionando los saberes y contextualizando las informaciones que llegan al aula.

Se busca estimular el aprendizaje significativo a partir de las preguntas, intereses y motivaciones de los propios alumnos. Esta construcción de conocimientos se basa en mantener un diálogo constante, interpretar la realidad que nos rodea, actuar sobre ella siempre que sea posible y representar de forma cada vez más creativa aquello que se quiere comunicar.

Durante las horas de trabajo del proyecto, la clase estará distribuida en rincones. Esto se ha decidido así porque facilita que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples. Además, el trabajo por rincones permite que los alumnos puedan aprender haciendo, trabajar en grupos, moverse y relacionarse con otros, impulsando así el trabajo cooperativo.

El arte tiene un papel muy importante en el proyecto, es por eso que hay un rincón destinado exclusivamente al trabajo de forma artística. En este rincón los alumnos podrán expresar de una forma creativa sus ideas, sentimientos y emociones respecto a los conocimientos aprendidos a través de técnicas artísticas como la pintura, la escultura, el modelado, etc.

Así mismo, cada semana habrá dos horas dedicadas al arte. En estas dos horas se conocerán los principales estilos y formas de arte que predominan en el país.

En este caso, durante esas dos horas se trabajarán estilos como el arte tribal africano y los modelos étnicos, las danzas de percusión corporal, el arte áulico de las decoraciones de los sarcófagos y el arte con arenas del desierto.

Al margen de que este proyecto busca ser lo más dinámico y práctico posible, también encontraremos situaciones de trabajo teórico y explicaciones dadas por el

profesor. Estas explicaciones se realizarán en la asamblea de introducción y motivación, donde estarán todos los alumnos reunidos sentados en semicírculo. En la asamblea se llevarán a cabo juegos, lecturas de cuentos, dramatizaciones, explicaciones, poesías, canciones, etc.

Para el **fomento de la lectura** se ha diseñado el rincón de biblioteca, en el cual los alumnos podrán iniciarse en la lectura a través de libros y cuentos ilustrados relacionados con el tema de proyecto, en este caso en cada país encontraremos libros relacionados con los contenidos que se estén trabajando. En Tanzania encontraremos libros y cuentos relacionados con el Kilimanjaro y con el Ngorongoro, en Kenia encontraremos libros relacionados con los animales de la Sabana y por último en Egipto encontraremos libros relacionados con el país y con el desierto del Sáhara.

Además, todos los viernes menos aquellos en los que haya taller o salida cultural, habrá una hora después de la comida dedicada a cuentacuentos, en la que la profesora leerá a toda la clase un cuento relacionado con el país que se esté viendo en ese momento. Después de la lectura se hará una reflexión con toda la clase, en la que los alumnos podrán comentar qué les ha parecido el cuento y con qué lo podemos relacionar con lo que hemos aprendido. Después de la reflexión harán un dibujo relacionado con el cuento. Cuentos que se leerán los viernes:

- Pascual el Dragón descubre África (Olivetti, Max)
- El sol, la luna y el agua (Herrera, Laura)
- ¿Hay osos en África? (Ichikawa)
- Macario Dromedario (Chaundler, Rachel)

Al mismo tiempo, para las asambleas de introducción antes de empezar a trabajar por rincones, la mayoría de las semanas se leerán cuentos relacionados con los contenidos que se van a trabajar. Cuentos que se leerán en las asambleas:

- Los pollitos en el Kilimanjaro (García, Chema)
- El león Kandinga (Ofogo, Boniface)
- Un día en la sabana (Bailey, Ella)

- Así eran los egipcios (Malam, John)
- El mago del desierto (Villegas, Marta)

Con relación al **fomento de las TIC**, como se ha mencionado anteriormente, estos recursos suponen una parte fundamental en la formación de los alumnos a la hora de prepararlos para un mundo globalizado. Es por eso que, para el fomento de estas, encontramos el rincón de informática, en el cual los alumnos trabajarán los contenidos a través juegos y actividades interactivas en las tablets. En este rincón encontraremos tablets con diferentes aplicaciones, programas y actividades digitales interactivas a través de las cuales los alumnos podrán poner en práctica sus aprendizajes y lograr nuevos conocimientos.

Respecto al **fomento del inglés**, en las horas de inglés por la tarde se trabajan los contenidos principales de esa semana dependiendo del país en el que nos encontremos (Los accidentes geográficos: montañas y volcanes, los animales de la Sabana, las pirámides y el antiguo Egipto, el desierto, etc). Se trabajará con flashcards, conversación y juegos interactivos.

En el rincón informático también se verán algunas canciones o videos en inglés con un vocabulario muy básico visto en clase.

En cuanto a las **actividades complementarias y extraescolares**, como actividades complementarias se realizará un taller en el que podrán participar los padres.

- El taller de la semana 4 consiste en una “tarde de cine” en la que los padres podrán venir al salón de actos y disfrutar de una película de Egipto con sus hijos y con palomitas. Durante esta sesión se verá la película de “El príncipe de Egipto”

Así mismo se realizará una salida cultural en la semana 3 al Safari de Madrid para ver algunos de los animales de la sabana africana.

Durante la hora del protagonista de la semana, el alumno protagonista podrá invitar a un familiar para que haga de experto en el tema y nos cuente curiosidades que no conocíamos sobre el país que se esté viendo en ese momento.

Respecto a la **educación en valores**, cada semana se trabajarán diferentes valores en la capilla a través de oraciones, cuentos y relatos bíblicos adaptados, los cuales se

irán reforzando a lo largo del proyecto durante diferentes actividades y en las asambleas. Los valores que se trabajarán durante este proyecto son: solidaridad, empatía y gratitud.

En el anexo se muestran ocho tablas con el horario y las actividades que se llevarán a cabo durante las ocho semanas ([Anexo 8](#))

A continuación, se desarrollan las actividades de cada semana de la programación con más detalle:

- **Semana 1**

Asamblea de bienvenida: una vez estén todos los alumnos en clase, se rezarán dos oraciones al niño Jesús y a la Virgen María, posteriormente se hará una pequeña lluvia de ideas sobre lo que queremos agradecer a Dios y en lo que queremos pedirle ayuda, al finalizar se cantará una canción (se elegirá en función de los intereses del momento o del proyecto, la canción se cambiará cada 2 semanas). Después de la oración, el encargado del día (cada día cambiará según el orden de la lista) será el responsable de cambiar en el calendario de la clase: el día de la semana, el número del día, el mes en el que estamos, la estación y el tiempo. Seguidamente se hablará sobre alguna experiencia o necesidad que los alumnos quieran plantear. Cada lunes la asamblea será más larga, pues cada alumno contará brevemente lo que ha hecho durante el fin de semana.



Lectoescritura 1: se presentará por primera vez la letra “c”. La profesora hablará con los alumnos de forma normal pero cuando tenga que decir una palabra que contenga la letra “c” hará hincapié en esta letra como si se le hubiera olvidado pronunciarla. La profesora les dirá que es como si se le hubiera borrado una letra de la cabeza, que si ellos saben qué letra puede ser. Los alumnos deberán adivinar

la letra y después entre todos se buscarán palabras que contengan la letra “c”.

Juntos cantaremos la canción de la “c” la cual dice así:

voy a juntar la “c” con la “a” y así yo cantaré: ca,ca,ca,ca,ca,ca
voy a juntar la “c” con la “e” y así yo cantaré: ce,ce,ce,ce,ce,ce
voy a juntar la “c” con la “i” y así yo cantaré: ci,ci,ci,ci,ci,ci
voy a juntar la “c” con la “o” y así yo cantaré: co,co,co,co,co,co
voy a juntar la “c” con la “u” y así yo cantaré: cu,cu,cu,cu,cu,cu

Después trabajaremos con los libros y los programas de Letrilandia de la edición Edelvives. En esta primera sesión se presentará la canción y el cuento de la letra “c” que se proyectará en la pizarra digital. La canción se escuchará dos veces, una desde el sitio y la segunda vez la bailarán todos juntos. Después del cuento se harán preguntas para asegurar la comprensión. Trabajaremos de esta manera el fonema de la letra antes que el grafema.

Matemáticas 1: durante esta sesión se trabajarán las nociones básicas espaciales y de orientación: a un lado y al otro lado. Para ello se tendrán varios objetos a mano y se irá pidiendo a los alumnos que salgan a la pizarra, mientras otros compañeros tendrán que situar algunos de los objetos que haya por la clase a un lado del compañero o al otro. La idea es que salgan todos los alumnos a colocar objetos para que puedan ir interiorizando estos conceptos. Podremos trabajar también con todos los alumnos al mismo tiempo diciéndoles que se pongan a un lado de su silla individual y después al otro lado.

Lectoescritura 2: en esta segunda sesión trabajaremos en los libros de Letrilandia y repasaremos y colorearemos la ficha de la letra “c”. Después en un folio haremos una gran letra “c” y los alumnos tendrán que ir poniendo gomets encima del recorrido.

Matemáticas 2: en esta primera sesión del número “6” tendremos la presentación del número. Primero se reproducirá la canción de los números del 1 al 10, la cual los alumnos saben del año pasado, que dice lo siguiente:

El uno es un soldado haciendo la instrucción.

El dos es un patito que está tomando el sol.

El tres es una serpiente que no para de bailar.

El cuatro una sillita que invita a descansar.

El cinco tiene orejas parece un conejito.

El seis es una pera redonda y con rabito.

El siete es un señor con gorro y bastón.

Y el ocho son las gafas que usa Don Ramón.

El nueve es un globito atado a un cordel.

Y el diez es un tiovivo para pasarlo bien.

Se hará especial hincapié en el número 6, el cual es una pera redonda con rabito. Y se dibujará en la pizarra digital una pera, que después se convertirá en el número 6. Se preguntará a los alumnos cuál es el número que viene antes del 6 y cuál es el número que viene después.

Después reproduciremos en la pantalla digital y cantaremos todos juntos la canción de YouTube “El número 6 - Aprende a contar - Los números del 1 al 10 - La canción del número seis” de Smile and Learn:

https://www.youtube.com/watch?v=aApx1wOz-84&ab_channel=SmileandLearn-Espa%C3%B1ol.

Asamblea de motivación o introducción:

- **Lunes:** se leerá la carta de nuestro amigo extraterrestre ([Anexo 16.1](#)) en la que nos dice que ya hemos visitado dos continentes, pero que todavía quedan 3 por visitar. Dice que estos días ha pasado mucho fío y que le gustaría transportarse a un continente que haga más calor, se les pregunta a los niños que si saben cuál es el continente más caluroso. Dentro del sobre de la carta tenemos un mapa con un recorrido (Tanzania-Kenia-Egipto), ¿dónde será nuestro próximo viaje? El siguiente destino es: África. ¿Qué sabemos de África? ¿Qué nos gustaría saber de África?
- **Martes:** cuando los niños entran en clase hay una maleta, ¿qué tendrá la maleta dentro? Hacemos una lluvia de ideas sobre lo que creemos que puede contener la maleta. Cuando la abrimos nos damos cuenta de que está llena de objetos africanos: una máscara africana, un yembé, una jirafa de peluche, unas maracas, una maqueta de una pirámide, unos collares tribales, unos pañuelos

con modelos étnicos, etc. Los niños se acercarán a explorar los objetos de la maleta y hablaremos sobre si hemos visto alguna vez estos objetos.

- **Miércoles**: hablaremos sobre las tribus africanas: los masáis. Conoceremos sus rasgos físicos, su alimentación, su indumentaria, sus costumbres y sus viviendas (las chozas africanas).
- **Jueves**: en esta asamblea uniremos los 5 trozos del mapa del continente que los alumnos han ido coloreando en el rincón del arte. Al juntarlos tendremos el mapa de nuestro continente africano en el que iremos colgando los dibujos que más adelante se hagan sobre los diferentes países que visitemos.
- **Viernes**: conoceremos más en profundidad las chozas africanas, veremos de los materiales de las que están hechas: hojas, paja, ramas, piedras, barro y madera, discutiremos sobre las diferencias entre estas chozas y nuestras casas. La profesora llevará a la clase estos materiales mencionados anteriormente para que los niños puedan manipularlos.

Rincón de lectura:

- **Rincón de lectura 1 y 2**: en este rincón encontraremos libros y cuentos ilustrados relacionados con África para que los alumnos puedan ir conociendo más sobre el continente al mismo tiempo que se fomenta el gusto por la lectura de manera individual.

Rincón de juegos:

- **Rincón de juegos 1**: en este rincón los alumnos encontrarán disfraces de las tribus africanas: masáis, donde podrán llevar a cabo el juego simbólico representando estos personajes y metiéndose aún más en la cultura de este continente.
- **Rincón de juegos 2**: en este rincón los alumnos podrán hacer en quipo un puzle de una imagen de chozas africanas.

Rincón de arte:

- **Rincón de arte 1 y 2:** en este rincón los alumnos colorearán con pincel y témperas el trozo de continente que les haya tocado a cada equipo. Será de un único color pues después se unirán todas las piezas de todos los equipos. En el [Anexo 16.2](#) se puede encontrar los 5 trozos del mapa del continente.

Rincón de informática:

- **Rincón de informática 1:** [Actividad interactiva 1b](#)
- **Rincón de informática 2:** [Actividad interactiva 2b](#)

Rincón de trabajo:

- **Rincón de trabajo 1:** [Ficha 1](#)
- **Rincón de trabajo 2:** [Ficha 2](#)

Proyecto arte: durante estas dos sesiones se conocerá el arte tribal africano y los modelos étnicos. Primero se hará una introducción a este tipo de arte, enseñando en la pantalla digital varios cuadros y obras, comentaremos qué nos transmite este arte y qué creemos que querían transmitir los autores. Después elaboraremos nuestros propios cuadros de arte tribal africano con témperas y pintura de dedos.



Cuentacuentos : se leerá el cuento “Pascual el Dragón descubre África” de Max Olivetti. Este libro trata sobre Pascual el Dragón, el cual viaja a África y ahí conoce a los animales de la sabana, a las tribus masáis y nos contará su experiencia en este continente. A lo largo del cuento aparecen varias preguntas que se irán reflexionando en grupo. Al final de la lectura, los alumnos realizarán un dibujo como resumen del cuento o bien de lo que más les haya gustado del cuento.

Asamblea de despedida: tendrá como objetivo generar un espacio de diálogo y reflexión entre los alumnos y el profesor. Se hablará sobre cómo han ido las experiencias de aprendizaje durante el día y se plantearán propuestas de mejora.

- **Semana 2**

Asamblea de bienvenida: (igual que en la semana 1)

Lectoescritura 1: en la tercera sesión de la letra “c” trazaremos con un pincel el corrido de la letra “c” previamente escrito por la profesora en un folio. Después se trabajará la motricidad fina cogiendo pompones con una pinza y situándolos encima del recorrido de la letra.

Matemáticas 1: en esta sesión se trabajarán las nociones básicas espaciales y de orientación: en o dentro y alrededor. Primero se jugará con los alumnos a un juego en el que la profesora dirá “dentro” y todos los alumnos tendrán que entrar dentro del círculo de la asamblea, y cuando diga “alrededor” todos los alumnos deberán andar alrededor del círculo de la asamblea, no dentro ni tampoco muy lejos de esta. Después los alumnos volverán a sus mesas por equipos y en las mesas habrá una jarra de agua llena y una botella de plástico vacía dentro de un barreño. Los alumnos deberán echar según lo que diga la profesora el agua de la jarra dentro de la botella de agua o alrededor de la botella de agua (caerá al barreño).

Lectoescritura 2: en esta cuarta sesión trabajaremos con los libros de Letrilandia y realizaremos las fichas de trazado tanto de la letra “c” minúscula como mayúscula.

Matemáticas 2: en esta segunda sesión sobre el número “6” pasaremos a la interiorización de este, para ello haremos varios juegos con los niños. Primero les diremos que tienen que hacer grupitos del número que la profesora vaya diciendo (por ejemplo: ahora hacemos grupos de 2, ahora hacemos grupos de 4, ahora hacemos grupos de 6) para que ellos tengan que contarse a sí mismos en el grupo y trabajar con el concepto de 6. Después ya sentados en sus mesas les daremos tapones para que agrupen. La profesora dirá: ahora ponemos un grupo de 4 tapones y otro grupo de 6 tapones, ahora ponemos 6 tapones en un lado de la

mesa y los otros tapones los dejamos en el suelo, etc. Se podrá hacer estas actividades con otros materiales como por ejemplo ceras o gomas de borrar.

Asamblea de motivación o introducción:

- **Lunes**: recordaremos la carta que leímos la semana pasada de nuestro extraterrestre, ¿alguien se acuerda cuál era el primer país que visitaríamos en África? Consultamos nuestro mapa del recorrido y: ¡Tanzania! ¿Qué sabemos de Tanzania? Hablamos del Kilimanjaro y del Ngorongoro.
- **Martes**: Encontramos encima de la mesa billetes para viajar a Tanzania, es hora de poner el sello en nuestro pasaporte. Hay algo más en la clase, ¡otra maleta! ¿Qué tendrá dentro esta vez? Cuando la abrimos vemos que está llena de objetos de expedición (un cuaderno, una lupa, una linterna, unos prismáticos, un casco, una cuerda para escalar, etc.) Los niños se acercarán a explorar los objetos de la maleta y hablaremos sobre si hemos visto alguna vez estos objetos. ¿Para qué necesitaremos estos objetos? Estamos listos para una nueva aventura.
- **Miércoles**: hablaremos sobre uno de los principales accidentes geográficos: las montañas. ¿Qué sabemos de las montañas? ¿Conocemos alguna montaña? Veremos las características y las funciones de las montañas.
- **Jueves**: hablaremos sobre uno de los principales accidentes geográficos: los volcanes. ¿Qué sabemos de los volcanes? ¿Conocemos algún volcán? Veremos las características y las funciones de los volcanes.
- **Viernes**: leemos el libro “Los pollitos en el Kilimanjaro” de Chema García. Después de leer el libro hablaremos sobre el Kilimanjaro, la montaña más grande de todo el continente.

Rincón de lectura:

- **Rincón de lectura 1**: en este rincón encontraremos libros y cuentos ilustrados relacionados con el Kilimanjaro para que los alumnos puedan ir conociendo más sobre la montaña más grande de todo el continente.

- **Rincón de lectura 2:** en este rincón encontraremos libros y cuentos ilustrados relacionados con el Ngorongoro para que los alumnos puedan ir conociendo más sobre una de las mayores calderas volcánicas del mundo. Verán también las grandes diferencias de la fauna y flora en los alrededores de este volcán dependiendo de las estaciones del año.

Rincón de juegos:

- **Rincón de juegos 1:** en este rincón los alumnos podrán utilizar los bloques de construcciones para edificar los dos grandes accidentes geográficos que hemos visto: el Kilimanjaro y el Ngorongoro. Se pondrán dos imágenes de ambos para que los alumnos puedan ver sus diferencias.
- **Rincón de juegos 2:** se realizará un experimento que simulará una erupción volcánica con vinagre y bicarbonato. Para ello los alumnos crearán una maqueta de un volcán a partir de una litrona de plástico. Primero le pondrán plastilina alrededor de la botella para simular las paredes del volcán, después llenarán la litrona de agua hasta la mitad, añadirán las cucharadas de bicarbonato mezclado con colorante rojo y un de vaso de vinagre. Si les da tiempo podrán repetir el experimento probando con distintas cantidades de bicarbonato y de vinagre o con distintos colorantes.

Rincón de arte:

- **Rincón de arte 1 y 2:** en este rincón los alumnos harán un dibujo sobre lo que están aprendiendo o han aprendido de Tanzania y les haya gustado más. Estos dibujos después se colocarán en el mapa del continente en la zona de Tanzania.

Rincón de informática:

- **Rincón de informática 1:** [Actividad interactiva 3b](#)
- **Rincón de informática 2:** [Actividad interactiva 4b](#)

Rincón de trabajo:

- **Rincón de trabajo 1:** [Ficha 3](#)

- **Rincón de trabajo 2:** [Ficha 4](#)

Proyecto arte: durante estas dos sesiones aprenderemos las danzas africanas de percusión corporal. Se enseñará a los niños que podemos crear música con solo nuestro cuerpo y que así es como se suele hacer en muchas partes de África (palmas, palmas en los muslos, dando golpes en el suelo, etc). Nos ayudaremos del libro “Canciones infantiles y nanas del baobab” de Laura Herrera para cantar algunas de estas canciones al mismo tiempo que bailamos. Durante las dos horas practicaremos y aprenderemos una coreografía de este tipo de danzas.

Cuentacuentos: se leerá el cuento “El sol, la luna y el agua” de Laura Herrera. Este libro es un cuento popular nigeriano que habla trata los problemas de sequía en África. A lo largo del cuento aparecen varios versos a los que se les puede poner música y cantar con toda la clase. Al final de la lectura, los alumnos realizarán un dibujo como resumen del cuento o bien de lo que más les haya gustado del cuento.

Asamblea de despedida: (igual que en la semana 1)

- **Semana 3**

Asamblea de bienvenida: (igual que en la semana 1)

Lectoescritura 1: en la quinta sesión de la letra “c” los alumnos tendrán un texto y deberán ir rodeando todas las letras c que encuentren. Después punzaremos la letra “c” del folio de la sesión anterior que trazaron con un pincel.

Matemáticas 1: en esta sesión se trabajará la utilización de comparaciones: más grande que y más pequeño que mediante la clasificación, agrupación y comparación de objetos según el atributo de tamaño. Para ello se habrán escogido previamente varios objetos de la clase de diferentes tamaños, después se colocarán dos grandes cajas de cartón vacías con los letreros “grande” y “pequeño”, uno a uno irán saliendo los alumnos y escogerán dos objetos de los previamente seleccionados por la profesora, y entre estos dos objetos tendrá que poner el de mayor tamaño en la caja de “grande” y el de menos tamaño en la caja de “pequeño”. Después se sacarán todos los objetos de la caja de “pequeño” y se observará como aun siendo los pequeños en la comparación anterior, hay algunos

objetos que son más pequeños que otros, por lo que se volverán a clasificar en “grande” y “pequeño”.

Lectoescritura 2: en esta sesión los alumnos trabajarán el trazado de la letra “c” en hojas de cuadritos. La profesora irá diciendo las instrucciones y lo irá realizando en la pizarra, mientras que los alumnos irán copiando de la pizarra.

Matemáticas 2: en esta tercera sesión trabajaremos el recorrido y el trazo del número “6”, para ello los alumnos trabajarán ficha que se encuentra en el [Anexo 16.3](#), en esta repasarán por la línea discontinua y colorearán con cera el número por dentro y las peras, después tendrán que ir poniendo gomets encima del recorrido.

Asamblea de motivación o introducción:

- **Lunes:** recordaremos la carta que leímos la primera semana de nuestro extraterrestre, ¿alguien se acuerda cuál era el segundo país que visitaríamos en África? Consultamos nuestro mapa del recorrido y: ¡Kenia! ¿Qué sabemos de Kenia? Hablamos de la Sabana africana.
- **Martes:** encontramos encima de la mesa billetes para viajar a Kenia, es hora de poner el sello en nuestro pasaporte. Leemos el libro “El león Kandinga” de Boniface Ofogo. Este libro trata sobre la tradición de los pueblos africanos de la Sabana y su relación con los cocodrilos, elefantes, leones y demás animales de la Sabana. Se trabajará el egoísmo y la avaricia como malos compañeros de viaje en la vida, no solo para las personas sino también para los animales como le pasa al león de la historia.
- **Miércoles:** Hacemos una pequeña lluvia de ideas. ¿Cuántos animales conocemos que viven en la Sabana? Hablamos de la jirafa, el león, el rinoceronte, el leopardo, el avestruz, la cebra, el elefante, etc.
- **Jueves:** leemos el libro “Un día en la Sabana” de Ella Bailey. Este libro trata sobre un león cachorro su día a día en la Sabana. Después de leer el libro reflexionaremos sobre las diferencias de nuestro día y el día de un león,

hablaremos sobre los diferentes animales que el león conoce en la Sabana y de aquellos que conocemos y no han salido en el cuento.

Rincón de lectura:

- **Rincón de lectura 1 y 2:** en este rincón encontraremos libros y cuentos ilustrados relacionados con los animales de la Sabana para que los alumnos puedan ir conociendo, identificando y clasificando estos y sus características más importantes.

Rincón de juegos:

- **Rincón de juegos 1:** en este rincón los alumnos encontrarán caretas de los animales de la sabana y podrán llevar a cabo el juego simbólico representando estos animales e identificando aún más las características y funciones de estos.
- **Rincón de juegos 2:** en este rincón los alumnos podrán hacer en quipo un puzle de una imagen de los animales de la Sabana africana.

Rincón de arte:

- **Rincón de arte 1:** en este rincón los alumnos harán un dibujo sobre lo que están aprendiendo o han aprendido de Kenia y les haya gustado más. Estos dibujos después se colocarán en el mapa del continente en la zona de Kenia.
- **Rincón de arte 2:** los alumnos realizarán con plastilina esculturas de los animales que han ido conociendo estos días de la Sabana. Tendrán imágenes de estos animales para poder recordar sus características.

Rincón de informática:

- **Rincón de informática 1:** [Actividad interactiva 5b](#)
- **Rincón de informática 2:** [Actividad interactiva 6b](#)

Rincón de trabajo:

- **Rincón de trabajo 1:** [Ficha 5](#)
- **Rincón de trabajo 2:** [Ficha 6](#)

Cuentacuentos: se leerá el cuento “¿Hay cosos en África?” de Ichikawa. Este libro trata sobre un niño africano que vive en un pueblo de la sabana y ve por primera vez un oso (de peluche) y no sabe lo que es ya que en la sabana no hay. Es una ocasión perfecta para repasar los animales que hemos aprendido durante la semana que viven en la sabana. Al final de la lectura, los alumnos realizarán un dibujo como resumen del cuento o bien de lo que más les haya gustado del cuento.

Asamblea de despedida: (igual que en la semana 1)

Salida cultural: el viernes de la semana 3 visitaremos el Safari de Madrid. Este es un parque de animales donde su principal atractivo es que estos se encuentran en semilibertad, por tanto, los alumnos podrán ver desde bien cerca a rinocerontes, cebras, bisontes, tigres, elefantes, jirafas, leones, etc. Aprovecharemos esta salida cultural para relacionarla con nuestros conocimientos adquiridos sobre los animales de la Sabana vistos durante la semana de Kenia.

- **Semana 4**

Asamblea de bienvenida: (igual que en la semana 1)

Lectoescritura 1: en la última sesión de la letra “c” haremos un mural. Para ello cada alumno elegirá un objeto de la clase y los meteremos todos en una bolsa, después iremos sacando los objetos uno a uno y discutiremos juntos sobre si ese objeto lleva o no lleva la letra “c”, de llevarla pegaremos ese objeto en nuestro mural y escribiremos el nombre debajo, después rodearemos la letra “c” y contaremos en qué posición se encuentra de la palabra.

Matemáticas 1: en esta sesión se trabajará la identificación de los triángulos como figuras planas y la exploración de las pirámides como cuerpos geométricos. Para ello cada equipo tendrá en la mesa varias figuras planas hechas con gomaeva (cuadrado, círculo, óvalo, rectángulo y triángulo) y la profesora irá diciendo una figura y el equipo se tendrá que poner de acuerdo para levantar la figura que haya dicho la profesora, después se verá si todos los equipos han levantado la misma figura y si es correcto. Después se les dará la figura geométrica de la pirámide y se les preguntará por el nombre, veremos a cuál de las figuras planas que hemos estado viendo se parece más (al triángulo) y les preguntaremos si alguna vez han

visto algo que tenga esta forma de pirámide. Por último, pondremos fotos de pirámides en la vida cotidiana, como por ejemplo de las pirámides de Egipto, la pirámide del Louvre, de una montaña con forma de pirámide: Cerro Tusa, etc.

Lectoescritura 2: se presentará por primera vez la letra “n”. La profesora hablará con los alumnos de forma normal pero cuando tenga que decir una palabra que contenga la letra “n” hará hincapié en esta letra como si se le hubiera olvidado pronunciarla. La profesora les dirá que es como si se le hubiera borrado una letra de la cabeza, que si ellos saben qué letra puede ser. Los alumnos deberán adivinar la letra y después entre todos se buscarán palabras que contengan la letra “n”. Juntos cantaremos la canción de la “n” la cual dice así:

*voy a juntar la “n” con la “a” y así yo cantaré: na,na,na,na,na,na
voy a juntar la “n” con la “e” y así yo cantaré: ne,ne,ne,ne,ne,ne
voy a juntar la “n” con la “i” y así yo cantaré: ni,ni,ni,ni,ni,ni
voy a juntar la “n” con la “o” y así yo cantaré: no,no,no,no,no,no
voy a juntar la “n” con la “u” y así yo cantaré: nu,nu,nu,nu,nu,nu*

Después trabajaremos con los libros y los programas de Letrilandia de la edición Edelvives. En esta primera sesión se presentará la canción y el cuento de la letra “n” que se proyectará en la pizarra digital. La canción se escuchará dos veces, una desde el sitio y la segunda vez la bailarán todos juntos. Después del cuento se harán preguntas para asegurar la comprensión. Trabajaremos de esta manera el fonema de la letra antes que el grafema.

Matemáticas 2: en la cuarta sesión del número “6” trazaremos con un pincel el corrido del número previamente escrito por la profesora en un folio. Después se trabajará la motricidad fina cogiendo tablas de pinchitos en las que estará escrito el número 6 con rotulador y los alumnos tendrán que ir colocando los pinchitos encima del recorrido del número.

Asamblea de motivación o introducción:

- **Lunes:** recordaremos la carta que leímos la primera semana de nuestro extraterrestre, ¿alguien se acuerda cuál era el tercer país que visitaríamos en África? Consultamos nuestro mapa del recorrido y: ¡Egipto! ¿Qué sabemos de Egipto? Hablamos las pirámides, las momias, etc.

- **Martes**: Encontramos encima de la mesa billetes para viajar a Egipto, es hora de poner el sello en nuestro pasaporte. Hay algo más en la clase, ¡otra maleta! ¿Qué tendrá dentro esta vez? Cuando la abrimos vemos que está llena de objetos de Egipto: jeroglíficos, papiros, figuras de escarabajos, una cachimba, chilabas, una momia de juguete, un sarcófago, una maqueta de una pirámide, etc. Los niños se acercarán a explorar los objetos de la maleta y hablaremos sobre si hemos visto alguna vez estos objetos.
- **Miércoles**: hablaremos sobre la civilización egipcia: los faraones, las momias, los sarcófagos, las pirámides, etc.
- **Jueves**: conoceremos los dioses egipcios: Ra (dios del sol y de la vida), Hathor (diosa de la alegría y de la música), Amón (dios del viento y los secretos), Isis (diosa de la fertilidad, amor y magia), Osiris (dios de la agricultura), Horus (dios del cielo), Anubis (dios de las momias), Thot (dios de la sabiduría) y Sejmet (diosa de la fuerza y guerra). Veremos el video de Youtube: Dioses de Egipto. #Cuentoinfantil. Los hijos de Nut.

<https://www.youtube.com/watch?v=Zbj39hah3->

[Y&ab_channel=HOLAJUANOLAKIDSCANALINFANTILENESPAC3%91OL](https://www.youtube.com/channel/HOLAJUANOLAKIDSCANALINFANTILENESPAC3%91OL)

- **Viernes**: leemos el libro “Así eran los egipcios” de John Malam. En este libro encontraremos datos interesantes e ilustraciones sobre las civilizaciones egipcias.

Rincón de lectura:

- **Rincón de lectura 1 y 2**: en este rincón encontraremos libros y cuentos ilustrados relacionados con la civilización egipcia para que los alumnos puedan ir conociendo las manifestaciones culturales, los rasgos físicos, la vivienda, la alimentación, la indumentaria y las costumbres de esta civilización.

Rincón de juegos:

- **Rincón de juegos 1**: en este rincón los alumnos podrán jugar con un kit de playmobil de Egipto en el que encontrarán una pirámide, dromedarios, momias, sarcófagos, tesoros, esqueletos, etc.

- **Rincón de juegos 2:** en este rincón se realizará un experimento que consistirá en construir una maqueta de una pirámide con cartones. Para ello la profesora les dará un cartón con la plantilla ya dibujada y los alumnos únicamente tendrán que doblar y poner celo para armar la pirámide. Los alumnos esconderán en la pirámide unos caramelos que podrán recuperar al final del proyecto cuando abramos la pirámide. Después de montarla se forrará la pirámide con papel dorado.

Rincón de arte:

- **Rincón de arte 1:** en este rincón los alumnos harán un dibujo sobre lo que están aprendiendo o han aprendido de Egipto y les haya gustado más. Estos dibujos después se colocarán en el mapa del continente en la zona de Egipto.
- **Rincón de arte 2:** los alumnos pintarán un dibujo libre con acuarelas sobre papiros para experimentar cómo pintaban los antiguos egipcios.

Rincón de informática:

- **Rincón de informática 1:** [Actividad interactiva 7b](#)
- **Rincón de informática 2:** [Actividad interactiva 8b](#)

Rincón de trabajo:

- **Rincón de trabajo 1:** [Ficha 7](#)
- **Rincón de trabajo 2:** [Ficha 8](#)

Proyecto arte: durante estas dos horas conoceremos el arte del antiguo Egipto utilizado en los sarcófagos, también conocido como arte áulico. Veremos la decoración de los sarcófagos y del interior de los palacios y pirámides. Después podrán en grupos decorar un sarcófago de cartón A2 con este tipo de arte.



Taller: este taller será un poco especial, ya que la actividad consiste en visualizar la película “El príncipe de Egipto” en el salón de actos acompañados de los padres y de palomitas. Después de la película los niños podrán subir al escenario acompañados de los padres y representar la escena de la película que más les haya gustado, y los demás deberán adivinar la escena.

Asamblea de despedida: (igual que en la semana 1)

- **Semana 5**

Asamblea de bienvenida: (igual que en la semana 1)

Lectoescritura 1: en esta segunda sesión de la letra “n” trabajaremos en los libros de Letrilandia, repasaremos y colorearemos la ficha de la letra “n”. Después en un folio haremos una gran letra “n” y los alumnos tendrán que ir poniendo gomets encima del recorrido.

Matemáticas 1: durante esta sesión seguiremos trabajando los contenidos que trabajamos durante la semana 2, que eran las nociones básicas espaciales y de orientación: en o dentro y alrededor. Para ello les daremos una ficha que se encuentra en el [Anexo 16.4](#) que tendrán que decorar, para ello deberán poner pegatinas de cuadrados dentro de la casa y pegatinas de triángulos alrededor de la casa.

Lectoescritura 2: en la tercera sesión de la letra “n” trazaremos con un pincel el corrido de la letra “n” previamente escrito por la profesora en un folio. Después

se trabajará la motricidad fina cogiendo pompones con una pinza y situándolos encima del recorrido de la letra.

Matemáticas 2: en esta sesión se trabajará principalmente el trazo del número “6”. Para ello los alumnos tendrán que repasar a lápiz los números de la ficha que se encuentra en el [Anexo 16.5](#) sin salirse. Después de repasarlo a lápiz la profesora les dirá que lo repasen a rotulador.

Asamblea de motivación o introducción:

- **Lunes:** recibimos una carta de nuestro amigo extraterrestre ([Anexo 16.6](#)) en la que nos dice que en su planeta le han hablado de que en la Tierra tenemos una especie de terrario enorme justo en el continente que estamos visitando ¿Alguien sabe a qué se refiere? Hablamos sobre el desierto del Sáhara.
- **Martes:** cuando llegamos a clase encontramos una misteriosa caja en la que parece que hay algo dentro. La abrimos y encontramos varias jarras con dibujos de arena y un peluche de un dromedario. ¿De dónde creéis que vienen estos objetos? Los niños se acercarán a explorar los objetos de la maleta y hablaremos sobre si hemos visto alguna vez estos objetos.
- **Miércoles:** leemos el libro “El mago del desierto” de Marta Villegas. Este libro trata sobre las estrellas del desierto que guían a los viajeros. Después de leer el libro reflexionaremos sobre qué estrella conocemos nosotros que haya guiado a alguien en el desierto. (los reyes magos) Hablaremos sobre la visibilidad de las estrellas en el desierto y por qué creen que en ahí se ven tan bien.
- **Jueves:** hablaremos del desierto y del clima de este, ¿qué temperatura creéis que hace en el desierto? ¿tiene pinta de hacer frío, de llover, de nevar, de hacer calor? Contaremos que en el desierto se encuentran las temperaturas extremas, ya que por la noche hace frío y por el día hace mucho calor y por eso la gente de los pueblos del desierto tienen que vestirse con esas ropas tan especiales.

- **Viernes**: hablaremos de los pueblos del desierto: los tuaregs. Conoceremos sus rasgos físicos, su alimentación, su indumentaria, sus costumbres y sus viviendas (las jaimas).

Rincón de lectura:

- **Rincón de lectura 1 y 2**: en este rincón encontraremos libros y cuentos ilustrados relacionados con el desierto del Sáhara para que los alumnos puedan ir conociendo la adaptación de las personas, animales y plantas a los diferentes paisajes del mundo.

Rincón de juegos:

- **Rincón de juegos 1**: en este rincón los alumnos podrán hacer en quipo un puzle de una imagen de Aladdin en el desierto.
- **Rincón de juegos 2**: en este rincón los alumnos encontrarán disfraces de los pueblos del desierto: los tuaregs, donde podrán llevar a cabo el juego simbólico representando estos personajes y metiéndose aún más en la cultura de este paisaje.

Rincón de arte:

- **Rincón de arte 1**: en este rincón se trabajarán los colores de los atardeceres del desierto: amarillo, naranja y rojo. Con estos colores los alumnos pintarán los famosos atardeceres y después pegaremos una silueta hecha en cartulina negra encima del dibujo.



- **Rincón de arte 2:** en este rincón los alumnos encontrarán vasijas de poliestirano, típicas de los pueblos del desierto, que tendrán que decorar con gomets, pegatinas y pintura de dedos.

Rincón de informática:

- **Rincón de informática 1:** [Actividad interactiva 9b](#)
- **Rincón de informática 2:** [Actividad interactiva 10b](#)

Rincón de trabajo:

- **Rincón de trabajo 1:** [Ficha 9](#)
- **Rincón de trabajo 2:** [Ficha 10](#)

Proyecto arte: durante estas dos horas se aprenderá sobre el arte de la arena de colores del desierto. Esta arena la tintan para luego crear diferentes cuadros o rellenar frascos con una imagen determinada. Después de aprender sobre este arte nuestros alumnos podrán hacer su propio frasco de arena de colores, para ello primero tintaremos la arena con tizas de colores y después cada equipo tendrá un frasco y podrán ir echando la arena del color que vayan eligiendo. Quedará así:



Cuentacuentos / Taller: se leerá el cuento “Macario Dromedario” de Rachel Chaunder. Este libro trata sobre un dromedario que es incapaz de soportar los comportamientos abusivos de sus hermanos y de cómo consigue solucionar sus problemas gracias a la inteligencia. Relacionaremos este libro con los contenidos aprendidos durante la semana sobre el desierto y también con la gestión de las emociones. Al final de la lectura, los alumnos realizarán un dibujo como resumen del cuento o bien de lo que más les haya gustado del cuento.

Asamblea de despedida: (igual que en la semana 1)

- **Semana 6**

Asamblea de bienvenida: (igual que en la semana 1)

Lectoescritura 1 y Lectoescritura 2: repasaremos los contenidos vistos durante el proyecto.

Matemáticas 1 y Matemáticas 2: repasaremos los contenidos vistos durante el proyecto.

Asamblea de motivación o introducción: durante estas asambleas se hablará de posibles ideas para los productos finales, de situaciones de ayuda y de propuestas de mejora para la elaboración de los productos. Estas asambleas tendrán una duración de 30 minutos en caso de que fueran necesarias, si no hubiese necesidad de hacer estas asambleas se podría utilizar este tiempo para la elaboración del producto final.

Elaboración del producto final: durante toda esta semana los alumnos tendrán tiempo para elaborar su producto final.

El producto final será aquello que cada equipo querrá entregarle a nuestro extraterrestre para que se lleve al nuevo planeta, por lo tanto, deberá ser una maqueta de lo que más les haya gustado en este continente. Puede ser una maqueta de algo que ya hayamos realizado en clase o una maqueta de algo totalmente diferente pero que está relacionado con los contenidos que hemos aprendido durante el viaje. La realización de este producto final será totalmente autónoma por parte de los alumnos y la profesora únicamente intervendrá en caso de que sea necesario o en caso de que se necesite el uso de algún material peligroso.

Algunos ejemplos de productos finales pueden ser: un teatro, una maqueta de una pirámide, un jarrón de arena, una maqueta de una choza africana, una danza, unos papiros con jeroglíficos, un sarcófago decorado, etc.

Para ello se les dejará la hora del lunes para que entre el equipo hagan una lluvia de ideas sobre qué quieren realizar para su producto final y ver qué materiales necesitarían para ello.

Las horas del martes, miércoles y jueves estarán exclusivamente dedicadas a la construcción del producto final.

Las horas de por las tardes del martes y miércoles que normalmente están dedicadas al proyecto de arte se dedicarán a construir una maleta de cartón para guardar el producto final y por mandárselo al extraterrestre.

Por último, el proyecto se expondrá el viernes después del patio a otras clases y cursos superiores y después de la comida se expondrá a los padres.

Asamblea de despedida: (igual que en la semana 1)

◆ **Materiales curriculares y otros recursos didácticos**

Para la realización de las actividades propuestas anteriormente, se requiere la utilización y disposición de los siguientes materiales:

Recursos materiales:

- De uso diario: folios, lápices, gomas, ceras, rotuladores, pegamento, tijeras, punzones, almohadillas, pizarra, tizas.
- Artísticos: témperas, pintura de dedos, arcilla, plastilina, acuarelas, pinceles, papel continuo, cartulinas, gomaeva, cartulinas.
- Literarios: cuentos, revistas, canciones, rimas, cartas
- Psicomotrices: pelotas, aros, colchonetas, cuerdas, conos
- Tecnológicos: ordenador, pizarra digital, sistema de sonido, tablets, videos, aplicaciones
- Lúdicos y de juego libre: puzzles, bloques de construcción, pinchitos, costuras, legos, cocinitas, disfraces, muñecos, peluches (estos materiales se adaptarán a la temática del proyecto)
- Fichas del rincón de trabajo.

- Actividades digitales.
- Asamblea: calendario.

Recursos espaciales:

- Aula, pasillo, patio, sala de psicomotricidad y Planetario Madrid.

Recursos humanos:

- Tutora de aula
- Familias
- Especialista de inglés
- Especialista de psicomotricidad
- Profesora especialista en PT.

◆ **Medidas de Atención a la Diversidad**

Las actividades que se han propuesto a lo largo del proyecto están diseñadas la mayoría de ellas para que los alumnos puedan realizarlas de manera autónoma e individual, pues gran parte de estas actividades son manipulativas, lúdicas o experimentales.

Al trabajar por equipos se fomenta el aprendizaje cooperativo y la ayuda entre los compañeros, lo cual beneficia a aquellos estudiantes que puedan tener más complicaciones o necesiten de estimulación social.

Al mismo tiempo, al trabajar por rincones se han diseñado diferentes actividades que permiten que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples.

Para nuestro alumno FG, se tratará de estimular y favorecer la socialización a través del trabajo cooperativo y se priorizarán los contenidos actitudinales relacionados con la tolerancia, la aceptación y el respeto. Al mismo tiempo se tratará de utilizar estrategias dirigidas a que el alumno consiga un autoconcepto positivo. Se presentará también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Para el alumno DM, al no comprender el español, se explicarán las tareas y las actividades a través de pictogramas para que sean más fáciles de entender. Al mismo tiempo en el rincón digital se priorizarán las actividades que estén relacionadas con la enseñanza de la lengua española y se permitirá la traducción al azerí (idioma oficial de Azerbaiyán) para facilitar la adquisición de la lengua española. Se presentará también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Respecto a la alumna LO, se presentarán medidas de profundización y enriquecimiento de los contenidos, por lo que se podrán desarrollar actividades extras para el rincón de trabajo y el rincón de informática.

◆ **Evaluación de los aprendizajes**

Como se ha comentado anteriormente, la técnica principal para el proceso de evaluación será la observación directa y sistemática, ya que esta permite un seguimiento preciso de la evolución y el desarrollo de los alumnos de una forma global y continua.

Esta observación será plasmada en rúbricas, escalas de estimación y registros anecdóticos como los que se encuentran en el ([Anexo 11](#)).

Al comienzo del proyecto se hará una evaluación inicial en la que se recolectarán datos de la situación de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación nos permitirá conocer la realidad de inicio del alumno. Se llevará a cabo lanzando la pregunta ¿Qué sabemos de...? Y la profesora irá apuntando en un cuaderno todas las respuestas de los alumnos. ([Anexo 12](#))

El instrumento de evaluación final del proyecto que se utilizará será una lista de control, dado que son elementos que nos permiten valorar de forma objetiva los aprendizajes del alumno en varios niveles de rendimiento y ver si los objetivos que se pretendían se han logrado conseguir. Esta lista de control tendrá como referencia los criterios de evaluación de las diferentes áreas. Estos criterios se marcarán como “adquirido”, “en proceso” o “necesita trabajo”. ([Anexo 13](#))

Al mismo tiempo utilizaremos la autoevaluación al final del proyecto, de modo que los alumnos serán los encargados de evaluar sus aprendizajes siendo objetivos y podrán así reflexionar sobre los procesos cognitivos de su aprendizaje y su grado de participación y disfrute durante las actividades. Esta se realizará dibujando caras sonrientes o caras tristes al lado de las imágenes que representen los criterios de evaluación. ([Anexo 14](#))

Al final de cada proyecto se llevará a cabo una autoevaluación docente, mediante la cual los profesores podrán hacer una evaluación y reflexión de su propia práctica educativa con el fin de localizar estrategias de mejora. ([Anexo 15](#))

Proyecto 4: Asia



◆ **Título del proyecto**

Este proyecto se titula “Penúltima parada: el continente asiático”

◆ **Materia y curso**

Esta programación, y por tanto los proyectos que se desarrollan, está dirigida a una clase de 2º de Educación Infantil (4 años) y basada en el enfoque globalizador, por lo que todos los contenidos que se incluyen en los proyectos se trabajan de forma global y no por materias.

El trabajo por proyectos de forma globalizada tiene como objetivo provocar situaciones de aprendizaje significativo que permitan a los estudiantes revisar su estructura cognoscitiva y potenciarla.

◆ **Temporalización**

Este proyecto tendrá una temporalización de 6 semanas. Siguiendo el calendario escolar: 3º semana de marzo – 5º semana de abril. (14 de marzo – 29 de abril)

◆ **Justificación del tema**

Nuestra expedición va viento en popa y ya hemos visitado 3 de los 5 continentes, por lo que viajamos al siguiente continente y nos encontramos en Asia.

En el continente asiático visitaremos China, Japón y la India. Se han escogido estos tres países por su gran riqueza histórica y por lo diferentes que son al resto de países que hemos ido viendo a lo largo de nuestro viaje.

A través de estos países se van a trabajar diferentes contenidos como el imperio chino y los transportes en China, la vegetación y la flora en Japón y los 5 sentidos en la India. Se hará hincapié en la necesidad de cuidar el medio ambiente a través del reciclaje y se potenciará la sensibilidad por el cuidado de los seres vivos, en especial por las plantas.

Al mismo tiempo, a través de este recorrido por los diferentes países del continente, los alumnos irán conociendo algunos de los artistas más emblemáticos de estos países como por ejemplo Akira Yoshizawa y Yayoi Kusama y algunos estilos de arte como el origami.

Como producto final, los alumnos podrán elegir por equipos qué maqueta quieren hacer para llevársela al extraterrestre para construir el nuevo planeta.

◆ **Objetivos, contenidos, criterios de evaluación y mínimos exigibles.**

Las tablas que se muestra a continuación abarcan los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se trabajarán en el proyecto divididos por área y en relación con las inteligencias múltiples y las competencias clave.

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 1. El conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias.	- Tomar iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades. - Realizar de cada vez más autónoma actividades habituales, aumentando la capacidad de iniciativa y el sentimiento de confianza en sí mismo.	- Realizar actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.	(IITR)	(AA)
	- Identificación y expresión de sentimientos, preferencias e intereses propios.	- Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias. Ser capaces de expresarlos y comunicarlos a los demás.	- Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.	(IITR)	(CL, CEC)
	- Valoración y respeto por las diferencias y características de los demás.	- Relacionarse con los demás de manera equilibrada y satisfactoria, interiorizando las pautas de comportamiento social y ajustando la conducta a ellas.	- Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.	(IIT)	(CSC)
	- Actitud de ayuda y espíritu de colaboración hacia los compañeros. - Desarrollo de actitudes de respeto y colaboración hacia los trabajos o actividades desempeñadas en grupo. (trabajo en equipo)	- Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación y comportamientos de sumisión o dominio en función de cualquier rasgo diferenciador. - Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.	- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración. - Analizar situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas. - Mostrar comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía. - Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.	(IIT)	(CSC, AA, SIE)
	- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante el día. (rutinas)	- Conocer las normas que hacen posible la vida en grupo y las formas de organización social.	- Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.	(IIT)	(CSC)
	- Valores sociales universales: perseverancia, sinceridad y humildad.	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales.	- Practicar los valores de perseverancia, sinceridad y humildad en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.	(IIT, IITR)	(CSC)
	- Los 5 sentidos y sus funciones: sensaciones y percepciones.	- Identificar los 5 sentidos y localizar los órganos correspondientes.	- Distinguir los sentidos e identificar sensaciones a través de ellos.	(IITR)	(AA, ICC)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 2. Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización del número 7 - Los números chinos (1-7)	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos. - Relacionar los números arábigos con los números chinos.	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 7) - Establecer una relación entre los números arábigos y los números chinos.	(ILM)	(CMCT)
	- Tradiciones y costumbres de los países de Asia (China, Japón y la India) - Pueblos del mundo: rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres. - El imperio chino	- Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno.	- Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.	(IIT, IM, IL)	(CSC, CEC)
	- Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado. - Seriaciones de elementos por atributos (color, forma, tamaño)	- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones y orden. - Realizar seriaciones con objetos en función de 1-2 atributos.	- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.	(ILM)	(CMCT)
	- Nociones básicas espaciales y de orientación (delante / detrás)	- Orientar en el espacio las formas y objetos utilizando las nociones espaciales básicas.	- Manejar las nociones espaciales y de orientación básicas.	(ICC, ILM, IVE)	(CMCT, CL)
	- Clasificación, agrupación y comparación por atributo de tamaño.	- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones, comparaciones y orden.	- Agrupar, clasificar, comparar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.	(ILM)	(CMCT)
	- Conocimiento de los distintos medios de transporte. (coche, metro, autobús, bicicleta, tren, barco, camión) - Diferencias entre los medios de transporte chinos y los españoles.	- Observar y reconocer diferentes medios de transporte.	- Clasificar los diferentes medios de transporte según la procedencia. - Conocer e identificar los principales medios de transporte	(IN)	(CSC)
	- Reconocimiento sencillo de las plantas y de sus partes. - Características generales e identificación de las plantas de Asia (bonsái, flores de Sakura, jardines Zen)	- Reconocer las plantas como seres vivos y desarrollar un comportamiento de respeto hacia estas.	- Distinguir y conocer distintos tipos de plantas asiáticas. - Reconocer la raíz, el tallo y las hojas como partes de la planta.	(IN)	(CMCT)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 3. Lenguajes: Comunicación y representación	- Participación y escucha atenta en situaciones de comunicación, utilización de las normas y respeto del turno de palabra. (asambleas)	- Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones. - Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos. - Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.	- Mostrar respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.	(IL, IIT)	(CL, CSC)
	- Aproximación a la lengua escrita a través de cuentos, relatos, canciones, poesías, leyendas y adivinanzas.	- Iniciarse en los usos sociales de la lectura valorándola como instrumento de comunicación y disfrute. - Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.	- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso. - Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.	(IL)	(CL)
	- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación y aprendizaje. (Tablets)	- Iniciarse en la utilización de recursos tecnológicos.	- Utilizar las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.	(IL)	(CG)
	- Representación y comunicación de ideas a través del dibujo u otras técnicas artísticas. (pintura, escultura, modelado)	- Realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar sentimientos, vivencias y emociones mediante el empleo de diversas técnicas artísticas. - Conocer las técnicas básicas de expresión artística.	- Expresar y comunicar vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales. - Interpretar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.	(IL)	(CL, SIE)
	- Iniciación en el arte: autores representativos (Akira Yoshizawa, Yayoi Kusama) - Iniciación en el arte: estilos de arte representativos (origami, tanzaku) - Técnicas básicas de expresión plástica: dibujo, pintura, modelado.	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal.	- Conocer algunos artistas representativos: Akira Yoshizawa, Yayoi Kusama - Conocer algunos tipos de arte representativos: origami, tanzaku.	(IL, IVE)	(CEC)
	- Desarrollo de juegos de expresión corporal, danzas y juego simbólico.	- Aprender, cantar, escuchar, bailar e interpretar canciones, bailes y danzas.	- Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.	(ICC, IM)	(CL)

◆ Metodología y actividades

Respecto a la metodología del proyecto, como se ha mencionado anteriormente, se pretende que los alumnos tengan el papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basando el aprendizaje en experiencias, construyendo el conocimiento de manera compartida, relacionando los saberes y contextualizando las informaciones que llegan al aula.

Se busca estimular el aprendizaje significativo a partir de las preguntas, intereses y motivaciones de los propios alumnos. Esta construcción de conocimientos se basa en mantener un diálogo constante, interpretar la realidad que nos rodea, actuar sobre ella siempre que sea posible y representar de forma cada vez más creativa aquello que se quiere comunicar.

Durante las horas de trabajo del proyecto, la clase estará distribuida en rincones. Esto se ha decidido así porque facilita que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples. Además, el trabajo por rincones permite que los alumnos puedan aprender haciendo, trabajar en grupos, moverse y relacionarse con otros, impulsando así el trabajo cooperativo.

El arte tiene un papel muy importante en el proyecto, es por eso que hay un rincón destinado exclusivamente al trabajo de forma artística. En este rincón los alumnos podrán expresar de una forma creativa sus ideas, sentimientos y emociones respecto a los conocimientos aprendidos a través de técnicas artísticas como la pintura, la escultura, el modelado, etc.

Así mismo, cada semana habrá dos horas dedicadas al arte. En estas dos horas se conocerán los principales artistas del país que se está trabajando y los principales estilos y formas de arte que predominan en el país.

En este caso, durante esas dos horas se trabajarán artistas como Akira Yoshizawa y Yayoi Kusama y algunos estilos de arte como el origami, el festival de las estrellas y las guirnaldas del año nuevo chino.

Al margen de que este proyecto busca ser lo más dinámico y práctico posible, también encontraremos situaciones de trabajo teórico y explicaciones dadas por el profesor. Estas explicaciones se realizarán en la asamblea de introducción y motivación, donde estarán todos los alumnos reunidos sentados en semicírculo. En la asamblea se llevarán a cabo juegos, lecturas de cuentos, dramatizaciones, explicaciones, poesías, canciones, etc.

Para el **fomento de la lectura** se ha diseñado el rincón de biblioteca, en el cual los alumnos podrán iniciarse en la lectura a través de libros y cuentos ilustrados relacionados con el tema de proyecto, en este caso en cada país encontraremos libros relacionados con los contenidos que se estén trabajando. En China encontraremos libros y cuentos relacionados con el país y con el imperio chino, en Japón encontraremos libros relacionados con el país, en relación con las tradiciones y costumbres de este y por último en la India libros relacionados con el país y con los 5 sentidos.

Además, todos los viernes menos aquellos en los que haya taller o salida cultural, habrá una hora después de la comida dedicada a cuentacuentos, en la que la profesora leerá a toda la clase un cuento relacionado con el país que se esté viendo en ese momento. Después de la lectura se hará una reflexión con toda la clase, en la que los alumnos podrán comentar qué les ha parecido el cuento y con qué lo podemos relacionar con lo que hemos aprendido. Después de la reflexión harán un dibujo relacionado con el cuento. Cuentos que se leerán los viernes:

- Secretos en la nieve (Kroll, Virginia)
- Casos del inspector Cito: Año nuevo en China (González Iturbe, Antonio)
- El niño del palacio del dragón (Yoshikawa, Sachiko)

Al mismo tiempo, para las asambleas de introducción antes de empezar a trabajar por rincones, la mayoría de las semanas se leerán cuentos relacionados con los contenidos que se van a trabajar. Cuentos que se leerán en las asambleas:

- Pascual el Dragón descubre Asia (Olivetti, Max)
- La reina Trotamundos en China (Ganges, Montse)

- Comic manga: Narval. Unicornio marino (Clanton, Ben)
- Haikus
- Libro de los 5 sentidos (Tullet, Hervé)
- Un sol en la India (Ferrer, Vicente)

Con relación al **fomento de las TIC**, como se ha mencionado anteriormente, estos recursos suponen una parte fundamental en la formación de los alumnos a la hora de prepararlos para un mundo globalizado. Es por eso que, para el fomento de estas, encontramos el rincón de informática, en el cual los alumnos trabajarán los contenidos a través juegos y actividades interactivas en las tablets. En este rincón encontraremos tablets con diferentes aplicaciones, programas y actividades digitales interactivas a través de las cuales los alumnos podrán poner en práctica sus aprendizajes y lograr nuevos conocimientos.

Respecto al **fomento del inglés**, en las horas de inglés por la tarde se trabajan los contenidos principales de esa semana dependiendo del país en el que nos encontremos (los transportes, el imperio chino, las plantas japonesas, los 5 sentidos). Se trabajará con flashcards, conversación y juegos interactivos.

En el rincón informático también se verán algunas canciones o videos en inglés con un vocabulario muy básico visto en clase.

En cuanto a las **actividades complementarias y extraescolares**, como actividades complementarias se realizarán dos talleres en los que podrán participar los padres.

- El primer taller en la semana 3 del proyecto en el cual los alumnos con ayuda de los padres podrán construir, decorar y volar una cometa típica de China.
- El segundo taller en la semana 5 del proyecto consiste en que los alumnos junto a los padres realizarán el festival del color, también llamado Holi, típico de la India.

Así mismo se realizará una salida cultural como en este caso al jardín de la Vega en Madrid.

Durante la hora del protagonista de la semana, el alumno protagonista podrá invitar a un familiar para que haga de experto en el tema y nos cuente curiosidades que no conociamos sobre el país que se esté viendo en ese momento.

Respecto a la **educación en valores**, cada semana se trabajarán diferentes valores en la capilla a través de oraciones, cuentos y relatos bíblicos adaptados, los cuales se irán reforzando a lo largo del proyecto durante diferentes actividades y en las asambleas. Los valores que se trabajarán durante este proyecto son: perseverancia, sinceridad y humildad.

En el anexo se muestran ocho tablas con el horario y las actividades que se llevarán a cabo durante las ocho semanas ([Anexo 9](#))

◆ **Materiales curriculares y otros recursos didácticos**

Para la realización de las actividades propuestas anteriormente, se requiere la utilización y disposición de los siguientes materiales:

Recursos materiales:

- De uso diario: folios, lápices, gomas, ceras, rotuladores, pegamento, tijeras, punzones, almohadillas, pizarra, tizas.
- Artísticos: témperas, pintura de dedos, arcilla, plastilina, acuarelas, pinceles, papel continuo, cartulinas, gomaeva, cartulinas.
- Literarios: cuentos, revistas, canciones, rimas, cartas
- Psicomotrices: pelotas, aros, colchonetas, cuerdas, conos
- Tecnológicos: ordenador, pizarra digital, sistema de sonido, tablets, videos, aplicaciones
- Lúdicos y de juego libre: puzzles, bloques de construcción, pinchitos, costuras, legos, cocinitas, disfraces, muñecos, peluches (estos materiales se adaptarán a la temática del proyecto)
- Fichas del rincón de trabajo.
- Actividades digitales.

- Asamblea: calendario.

Recursos espaciales:

- Aula, pasillo, patio, sala de psicomotricidad y Planetario Madrid.

Recursos humanos:

- Tutora de aula
- Familias
- Especialista de inglés
- Especialista de psicomotricidad
- Profesora especialista en PT.

◆ **Medidas de Atención a la Diversidad**

Las actividades que se han propuesto a lo largo del proyecto están diseñadas la mayoría de ellas para que los alumnos puedan realizarlas de manera autónoma e individual, pues gran parte de estas actividades son manipulativas, lúdicas o experimentales.

Al trabajar por equipos se fomenta el aprendizaje cooperativo y la ayuda entre los compañeros, lo cual beneficia a aquellos estudiantes que puedan tener más complicaciones o necesiten de estimulación social.

Al mismo tiempo, al trabajar por rincones se han diseñado diferentes actividades que permiten que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples.

Para nuestro alumno FG, se tratará de estimular y favorecer la socialización a través del trabajo cooperativo y se priorizarán los contenidos actitudinales relacionados con la tolerancia, la aceptación y el respeto. Al mismo tiempo se tratará de utilizar estrategias dirigidas a que el alumno consiga un autoconcepto positivo. Se presentará también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Para el alumno DM, al no comprender el español, se explicarán las tareas y las actividades a través de pictogramas para que sean más fáciles de entender. Al mismo tiempo en el rincón digital se priorizarán las actividades que estén relacionadas con la enseñanza de la lengua española y se permitirá la traducción al azerí (idioma oficial de Azerbaiyán) para facilitar la adquisición de la lengua española. Se presentará también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Respecto a la alumna LO, se presentarán medidas de profundización y enriquecimiento de los contenidos, por lo que se podrán desarrollar actividades extras para el rincón de trabajo y el rincón de informática.

◆ **Evaluación de los aprendizajes**

Como se ha comentado anteriormente, la técnica principal para el proceso de evaluación será la observación directa y sistemática, ya que esta permite un seguimiento preciso de la evolución y el desarrollo de los alumnos de una forma global y continua.

Esta observación será plasmada en rúbricas, escalas de estimación y registros anecdóticos como los que se encuentran en el ([Anexo 11](#)).

Al comienzo del proyecto se hará una evaluación inicial en la que se recolectarán datos de la situación de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación nos permitirá conocer la realidad de inicio del alumno. Se llevará a cabo lanzando la pregunta ¿Qué sabemos de...? Y la profesora irá apuntando en un cuaderno todas las respuestas de los alumnos. ([Anexo 12](#))

El instrumento de evaluación final del proyecto que se utilizará será una lista de control, dado que son elementos que nos permiten valorar de forma objetiva los aprendizajes del alumno en varios niveles de rendimiento y ver si los objetivos que se pretendían se han logrado conseguir. Esta lista de control tendrá como referencia los criterios de evaluación de las diferentes áreas. Estos criterios se marcarán como “adquirido”, “en proceso” o “necesita trabajo”. ([Anexo 13](#))

Al mismo tiempo utilizaremos la autoevaluación al final del proyecto, de modo que los alumnos serán los encargados de evaluar sus aprendizajes siendo objetivos y podrán así reflexionar sobre los procesos cognitivos de su aprendizaje y su grado de participación y disfrute durante las actividades. Esta se realizará dibujando caras sonrientes o caras tristes al lado de las imágenes que representen los criterios de evaluación. ([Anexo 14](#))

Al final de cada proyecto se llevará a cabo una autoevaluación docente, mediante la cual los profesores podrán hacer una evaluación y reflexión de su propia práctica educativa con el fin de localizar estrategias de mejora. ([Anexo 15](#))

Proyecto 5: Oceanía



◆ **Título del proyecto**

Este proyecto se titula “Quinta y última parada: Recorremos Oceanía”

◆ **Materia y curso**

Esta programación, y por tanto los proyectos que se desarrollan, está dirigida a una clase de 2º de Educación Infantil (4 años) y basada en el enfoque globalizador, por lo que todos los contenidos que se incluyen en los proyectos se trabajan de forma global y no por materias.

El trabajo por proyectos de forma globalizada tiene como objetivo provocar situaciones de aprendizaje significativo que permitan a los estudiantes revisar su estructura cognoscitiva y potenciarla.

◆ **Temporalización**

Este proyecto tendrá una temporalización de 6 semanas. Siguiendo el calendario escolar: 1º semana de mayo – 2º semana de junio. (2 de mayo 2021– 10 de junio 2021)

◆ **Justificación del tema**

Para poner fin a nuestro viaje por el mundo pondremos rumbo hacia el último continente que nos queda por ver: Oceanía. Dentro de este continente visitaremos

Australia y Nueva Zelanda. Se han elegido estos dos países ya que, aun teniendo en cuenta que el continente de Oceanía está compuesto por más países, se considera que estos dos países son los más relevantes, más famosos y tienen muchas cosas interesantes que aportar a nuestro viaje.

A través de estos países se va a trabajar diferentes contenidos como los sueños, las emociones, los sentimientos, los océanos y los animales tanto terrestres como marinos en Oceanía y la cultura aborígen de Nueva Zelanda. Se valorarán los hábitos de respeto y cuidado hacia los animales y los océanos, así como el interés por el descubrimiento de las culturas antiguas.

Al mismo tiempo, a través de este recorrido por los diferentes países del continente, los alumnos irán conociendo algunos de los artistas más emblemáticos de estos países como por ejemplo a Roi Maistre, y también conocerán los estilos de arte más característicos como por ejemplo la música del color, el Dot painting y el tallado en madera.

Como producto final, los alumnos podrán elegir por equipos qué maqueta quieren hacer para llevársela al extraterrestre para construir el nuevo planeta.

◆ Objetivos, contenidos, criterios de evaluación y mínimos exigibles.

Las tablas que se muestra a continuación abarcan los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se trabajarán en el proyecto divididos por área y en relación con las inteligencias múltiples y las competencias clave.

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 1. El conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias.	- Tomar iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades. - Realizar de cada vez más autónoma actividades habituales, aumentando la capacidad de iniciativa y el sentimiento de confianza en sí mismo.	- Realizar actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.	(IITR)	(AA)
	- Identificación y expresión de sentimientos, preferencias e intereses propios.	- Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias. Ser capaces de expresarlos y comunicarlos a los demás.	- Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.	(IITR)	(CL, CEC)
	- Valoración y respeto por las diferencias y características de los demás.	- Relacionarse con los demás de manera equilibrada y satisfactoria, interiorizando las pautas de comportamiento social y ajustando la conducta a ellas.	- Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.	(IIT)	(CSC)
	- Actitud de ayuda y espíritu de colaboración hacia los compañeros. - Desarrollo de actitudes de respeto y colaboración hacia los trabajos o actividades desempeñadas en grupo. (trabajo en equipo)	- Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación o comportamientos de sumisión o dominio en función de cualquier rasgo diferenciador. - Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.	- Mostrar actitudes de ayuda y colaboración. - Analizar situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas. - Mostrar comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía. - Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.	(IIT)	(CSC, AA, SIE)
	- Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante el día. (rutinas)	- Conocer las normas que hacen posible la vida en grupo y las formas de organización social.	- Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.	(IIT)	(CSC)
	- Valores sociales universales: perdón y confianza	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales.	- Practicar los valores de perdón y confianza en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.	(IIT, IITR)	(CSC)
	- Las emociones básicas universales: sorpresa, aso, miedo, alegría, ira, tristeza, celos, culpa, empatía	- Identificar, nombrar y diferenciar las emociones básicas: sorpresa, aso, miedo, alegría, ira, tristeza, celos, culpa, empatía	- Reconocer e identificar las emociones básicas y sus expresiones.	(IITR)	(AA)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 2. Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización del número 8	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 8)	(ILM)	(CMCT)
	- Tradiciones y costumbres de los países de Europa (Australia y Nueva Zelanda) - Pueblos del mundo: las culturas aborígenes de Nueva Zelanda. Rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres.	- Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno.	- Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.	(IIT, IM, IL)	(CSC, CEC)
	- Clasificación, comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado.	- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones y orden. - Realizar clasificaciones con objetos en función de los atributos.	- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.	(ILM)	(CMCT)
	- Estimación intuitiva y medida del tiempo. - Ubicación temporal de las actividades de la vida cotidiana.	- Iniciarse en la estimación y medida del tiempo.	- Conocer los instrumentos de medida del tiempo. - Estimar de una forma acertada la medida del tiempo.	(ILM)	(CMCT)
	- Características generales, reconocimiento, identificación y clasificación de los animales. (animales terrestres y marinos de Oceanía)	- Ampliar la curiosidad por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea. - Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes.	- Identificar y clasificar según las características generales de los animales.	(IN)	(CSC)
	- Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad	- Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición.	- Realizar sumas sencillas mediante la adición de la unidad	(ILM)	(CMCT)
	- Mediciones de longitud a través de medidas naturales (mano, pie). Estimación y comparación.	- Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes longitudes. - Distinguir y usar medidas de longitud naturales.	- Usar instrumentos de medida naturales como la mano o el pie.	(ILM, ICC, IVE)	(CMCT, AA)
	- La hidrosfera: los océanos y mares.	- Conocer la existencia y distribución del agua en la tierra: los océanos y mares.	- Identificar los océanos que rodean el continente de Oceanía.	(IN)	(CMCT, CEC)

	Contenidos	Objetivos	Criterios de evaluación	IIMM	CCBB
Área 3. Lenguajes: Comunicación y representación	- Participación y escucha atenta en situaciones de comunicación, utilización de las normas y respeto del turno de palabra. (asambleas)	- Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones. - Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos. - Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones.	- Mostrar respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.	(IL, IIT)	(CL, CSC)
	- Aproximación a la lengua escrita a través de cuentos, relatos, canciones, poesías, leyendas y adivinanzas.	- Iniciarse en los usos sociales de la lectura valorándola como instrumento de comunicación y disfrute. - Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.	- Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso. - Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.	(IL)	(CL)
	- Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación y aprendizaje. (tablets)	- Iniciarse en la utilización de recursos tecnológicos.	- Utilizar las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.	(IL)	(CG)
	- Representación y comunicación de ideas a través del dibujo u otras técnicas artísticas. (pintura, escultura, modelado, tallado en madera)	- Realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar sentimientos, vivencias y emociones mediante el empleo de diversas técnicas artísticas. - Conocer las técnicas básicas de expresión artística.	- Expresar y comunicar vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales. - Reconocer materiales aptos para la escultura: madera y barro.	(IL)	(CL, SIE)
	- Iniciación en el arte: autores representativos (Rai de Maistre) - Iniciación en el arte: tipos de arte representativos (música del color, dot painting, tallado en madera)	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal.	- Conocer algunos artistas representativos: Rai de Maistre. - Conocer algunos tipos de arte representativos: Música del color, dot painting, tallado en madera.	(IL, IVE)	(CEC)
	- Desarrollo de juegos de expresión corporal, danzas y juego simbólico. (Kapa Haka)	- Aprender, cantar, escuchar, bailar e interpretar canciones, bailes y danzas.	- Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.	(ICC, IM)	(CL)

◆ Metodología y actividades

Respecto a la metodología del proyecto, como se ha mencionado anteriormente, se pretende que los alumnos tengan el papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, basando el aprendizaje en experiencias, construyendo el conocimiento de manera compartida, relacionando los saberes y contextualizando las informaciones que llegan al aula.

Se busca estimular el aprendizaje significativo a partir de las preguntas, intereses y motivaciones de los propios alumnos. Esta construcción de conocimientos se basa en mantener un diálogo constante, interpretar la realidad que nos rodea, actuar sobre ella siempre que sea posible y representar de forma cada vez más creativa aquello que se quiere comunicar.

Durante las horas de trabajo del proyecto, la clase estará distribuida en rincones. Esto se ha decidido así porque facilita que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples. Además, el trabajo por rincones permite que los alumnos puedan aprender haciendo, trabajar en grupos, moverse y relacionarse con otros, impulsando así el trabajo cooperativo.

El arte tiene un papel muy importante en el proyecto, es por eso que hay un rincón destinado exclusivamente al trabajo de forma artística. En este rincón los alumnos podrán expresar de una forma creativa sus ideas, sentimientos y emociones respecto a los conocimientos aprendidos a través de técnicas artísticas como la pintura, la escultura, el modelado, etc.

Así mismo, cada semana habrá dos horas dedicadas al arte. En estas dos horas se conocerán los principales artistas del país que se está trabajando y los principales estilos y formas de arte que predominan en el país.

En este caso, durante esas dos horas se trabajarán artistas como Roi Maistre, y también conocerán los estilos de arte más característicos como por ejemplo la música del color, el Dot painting y el tallado en madera.

Al margen de que este proyecto busca ser lo más dinámico y práctico posible, también encontraremos situaciones de trabajo teórico y explicaciones dadas por el profesor. Estas explicaciones se realizarán en la asamblea de introducción y motivación, donde estarán todos los alumnos reunidos sentados en semicírculo. En la asamblea se llevarán a cabo juegos, lecturas de cuentos, dramatizaciones, explicaciones, poesías, canciones, etc.

Para el **fomento de la lectura** se ha diseñado el rincón de biblioteca, en el cual los alumnos podrán iniciarse en la lectura a través de libros y cuentos ilustrados relacionados con el tema de proyecto, en este caso en cada país encontraremos libros relacionados con los contenidos que se estén trabajando. En Australia encontraremos libros y cuentos relacionados con el país y con los sueños, los animales australianos y el océano, mientras que en Nueva Zelanda encontraremos libros relacionados con las culturas aborígenes del país.

Además, todos los viernes menos aquellos en los que haya taller o salida cultural, habrá una hora después de la comida dedicada a cuentacuentos, en la que la profesora leerá a toda la clase un cuento relacionado con el país que se esté viendo en ese momento. Después de la lectura se hará una reflexión con toda la clase, en la que los alumnos podrán comentar qué les ha parecido el cuento y con qué lo podemos relacionar con lo que hemos aprendido. Después de la reflexión harán un dibujo relacionado con el cuento. Cuentos que se leerán los viernes:

- El Koala que pudo (Bright, Rachel)
- Tiddalick, la rana glotona (Parents, Carmen)
- ¿Dónde está el gran arrecife? (Medina, Nico)

Al mismo tiempo, para las asambleas de introducción antes de empezar a trabajar por rincones, la mayoría de las semanas se leerán cuentos relacionados con los contenidos que se van a trabajar. Cuentos que se leerán en las asambleas:

- Pascual el Dragón descubre Oceanía (Olivetti, Max)
- El monstruo de colores (Llenas Serra, Anna)
- El sueño de Matías (Lionni, Leo)

- Pequeño Maorí (GeisConti, Patricia)
- Moana (Hitchcock, Laura)

Con relación al **fomento de las TIC**, como se ha mencionado anteriormente, estos recursos suponen una parte fundamental en la formación de los alumnos a la hora de prepararlos para un mundo globalizado. Es por eso que, para el fomento de estas, encontramos el rincón de informática, en el cual los alumnos trabajarán los contenidos a través juegos y actividades interactivas en las tablets. En este rincón encontraremos tablets con diferentes aplicaciones, programas y actividades digitales interactivas a través de las cuales los alumnos podrán poner en práctica sus aprendizajes y lograr nuevos conocimientos.

Respecto al **fomento del inglés**, en las horas de inglés por la tarde se trabajan los contenidos principales de esa semana dependiendo del país en el que nos encontremos (los sueños, los animales, el océano, las culturas aborígenes, etc). Se trabajará con flashcards, conversación y juegos interactivos.

En el rincón informático también se verán algunas canciones o videos en inglés con un vocabulario muy básico visto en clase.

En cuanto a las **actividades complementarias y extraescolares**, como actividades complementarias se realizarán dos talleres en los que podrán participar los padres.

- El primer taller en la semana 2 del proyecto en el cual los alumnos con ayuda de los padres podrán hacer botellas que representen las distintas emociones.
- El segundo taller en la semana 5 del proyecto consiste en que los alumnos junto a los padres crearán el instrumento musical didgeridoo y aprenderán la danza tribal maorí más conocida como Kapa Haka.

Así mismo se realizará una salida cultural en la semana 4 al acuario Atlantis de Madrid en el que se podrán ver algunos de los animales marinos vistos en Australia

Durante la hora del protagonista de la semana, el alumno protagonista podrá invitar a un familiar para que haga de experto en el tema y nos cuente curiosidades que no conocíamos sobre el país que se esté viendo en ese momento.

Respecto a la **educación en valores**, cada semana se trabajarán diferentes valores en la capilla a través de oraciones, cuentos y relatos bíblicos adaptados, los cuales se irán reforzando a lo largo del proyecto durante diferentes actividades y en las asambleas. Los valores que se trabajarán durante este proyecto son: perdón y confianza.

En el anexo se muestran ocho tablas con el horario y las actividades que se llevarán a cabo durante las ocho semanas ([Anexo 10](#))

◆ **Materiales curriculares y otros recursos didácticos**

Para la realización de las actividades propuestas anteriormente, se requiere la utilización y disposición de los siguientes materiales:

Recursos materiales:

- De uso diario: folios, lápices, gomas, ceras, rotuladores, pegamento, tijeras, punzones, almohadillas, pizarra, tizas.
- Artísticos: témperas, pintura de dedos, arcilla, plastilina, acuarelas, pinceles, papel continuo, cartulinas, gomaeva, cartulinas.
- Literarios: cuentos, revistas, canciones, rimas, cartas
- Psicomotrices: pelotas, aros, colchonetas, cuerdas, conos
- Tecnológicos: ordenador, pizarra digital, sistema de sonido, tablets, videos, aplicaciones
- Lúdicos y de juego libre: puzzles, bloques de construcción, pinchitos, costuras, legos, cocinitas, disfraces, muñecos, peluches (estos materiales se adaptarán a la temática del proyecto)
- Fichas del rincón de trabajo.
- Actividades digitales.
- Asamblea: calendario.

Recursos espaciales:

- Aula, pasillo, patio, sala de psicomotricidad y Planetario Madrid.

Recursos humanos:

- Tutora de aula
- Familias
- Especialista de inglés
- Especialista de psicomotricidad
- Profesora especialista en PT.

◆ **Medidas de Atención a la Diversidad**

Las actividades que se han propuesto a lo largo del proyecto están diseñadas la mayoría de ellas para que los alumnos puedan realizarlas de manera autónoma e individual, pues gran parte de estas actividades son manipulativas, lúdicas o experimentales.

Al trabajar por equipos se fomenta el aprendizaje cooperativo y la ayuda entre los compañeros, lo cual beneficia a aquellos estudiantes que puedan tener más complicaciones o necesiten de estimulación social.

Al mismo tiempo, al trabajar por rincones se han diseñado diferentes actividades que permiten que los alumnos aprendan sobre un mismo tema de formas totalmente diferentes, favoreciendo así el aprendizaje basado en inteligencias múltiples.

Para nuestro alumno FG, se tratará de estimular y favorecer la socialización a través del trabajo cooperativo y se priorizarán los contenidos actitudinales relacionados con la tolerancia, la aceptación y el respeto. Al mismo tiempo se tratará de utilizar estrategias dirigidas a que el alumno consiga un autoconcepto positivo. Se presentará también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Para el alumno DM, al no comprender el español, se explicarán las tareas y las actividades a través de pictogramas para que sean más fáciles de entender. Al mismo tiempo en el rincón digital se priorizarán las actividades que estén relacionadas con la enseñanza de la lengua española y se permitirá la traducción al azerí (idioma oficial de Azerbaiyán) para facilitar la adquisición de la lengua española. Se presentará

también flexibilidad en las técnicas e instrumentos de evaluación y apoyo dentro del aula.

Respecto a la alumna LO, se presentarán medidas de profundización y enriquecimiento de los contenidos, por lo que se podrán desarrollar actividades extras para el rincón de trabajo y el rincón de informática.

◆ Evaluación de los aprendizajes

Como se ha comentado anteriormente, la técnica principal para el proceso de evaluación será la observación directa y sistemática, ya que esta permite un seguimiento preciso de la evolución y el desarrollo de los alumnos de una forma global y continua.

Esta observación será plasmada en rúbricas, escalas de estimación y registros anecdóticos como los que se encuentran en el ([Anexo 11](#)).

Al comienzo del proyecto se hará una evaluación inicial en la que se recolectarán datos de la situación de partida del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta evaluación nos permitirá conocer la realidad de inicio del alumno. Se llevará a cabo lanzando la pregunta ¿Qué sabemos de...? Y la profesora irá apuntando en un cuaderno todas las respuestas de los alumnos. ([Anexo 12](#))

El instrumento de evaluación final del proyecto que se utilizará será una lista de control, dado que son elementos que nos permiten valorar de forma objetiva los aprendizajes del alumno en varios niveles de rendimiento y ver si los objetivos que se pretendían se han logrado conseguir. Esta lista de control tendrá como referencia los criterios de evaluación de las diferentes áreas. Estos criterios se marcarán como “adquirido”, “en proceso” o “necesita trabajo”. ([Anexo 13](#))

Al mismo tiempo utilizaremos la autoevaluación al final del proyecto, de modo que los alumnos serán los encargados de evaluar sus aprendizajes siendo objetivos y podrán así reflexionar sobre los procesos cognitivos de su aprendizaje y su grado de participación y disfrute durante las actividades. Esta se realizará dibujando caras sonrientes o caras tristes al lado de las imágenes que representen los criterios de evaluación. ([Anexo 14](#))

Al final de cada proyecto se llevará a cabo una autoevaluación docente, mediante la cual los profesores podrán hacer una evaluación y reflexión de su propia práctica educativa con el fin de localizar estrategias de mejora. ([Anexo 15](#))

Conclusiones

Como conclusión tras la finalización del desarrollo de este trabajo me gustaría destacar que estoy bastante contenta y orgullosa con el trabajo desempeñado, pues esta es mi primera programación y pese a haber tenido momentos de debilidad, después de haber pasado horas y horas detrás del ordenador pensando y diseñando actividades, creo que ha quedado un trabajo muy bonito en el que se nota la ilusión y el cariño con el que está hecho y con el que ha sido diseñado.

Para mí en concreto ha sido un verdadero reto, pues ha sido el primer año que he realizado las prácticas en Educación Infantil, por lo que en muchas ocasiones he tenido que cambiar el chip y recordarme que no estaba en Primaria sino en Infantil y que las necesidades y las capacidades son totalmente diferentes.

También ha sido un desafío el trabajar con una metodología como es el aprendizaje basado en proyectos o el trabajo por rincones que no había utilizado ni visto nunca antes. Esta considero que puede ser una de las mayores debilidades de la programación, ya que al no haber trabajado nunca con este tipo de metodología no sé si las actividades que he desarrollado serán del todo adecuadas o si se ajustarán a la capacidad cognitiva, emocional y manipulativa de los alumnos.

Al mismo tiempo, debido a la poca experiencia en la etapa de Educación Infantil las actividades podrían llegar a ser poco motivadoras o repetitivas, provocando la mecanización de algunas de las tareas y evitando así la adquisición del aprendizaje significativo que se plantea como objetivo.

De todos modos, la programación como se ha comentado en alguna ocasión está abierta a modificaciones no siendo una propuesta cerrada, ya que el aprendizaje por proyectos debe basarse en los intereses y motivaciones del alumnado, por lo que la programación es moldeable en cuanto al nivel de dificultad, contenidos, actividades y temática.

Otra de las debilidades que veo en este tipo de metodologías es la cantidad de trabajo que se plantea por parte del profesor, ya que esto puede llegar a ser una sobrecarga resultando agobiante y no productivo. No obstante, esto podría solucionarse al crear una programación con los demás profesores del curso y no de forma individual.

A lo largo de este trabajo he podido comprobar que diseñar una programación es un trabajo muy completo, pues hay que tener en cuenta muchas variables como por ejemplo la diversidad de los alumnos, las distintas necesidades, las diferentes formas de aprender que tiene cada uno, etc.

Esta programación pretende ser un baúl de ideas y de recursos tanto para mí como para futuros profesores a los que pudiera serles de ayuda, pues todas las actividades que se han diseñado han sido siempre teniendo en cuenta la motivación y el interés de los alumnos, estando así personalizadas y enfocadas a que los alumnos disfruten del proceso de enseñanza-aprendizaje

Sin duda infantil es una etapa increíblemente bonita que requiere mucho trabajo, esfuerzo y dedicación para llevar a cabo actividades que verdaderamente motiven a los alumnos y estimulen el interés por aprender.

Por último, mi breve experiencia en esta etapa educativa ha creado grandes barreras y dificultades que con trabajo y esfuerzo he ido atravesando. Sin embargo, como he mencionado anteriormente creo que ha quedado una programación que sin duda para los alumnos resultaría muy atractiva y motivante y en la que aprenderían muchísimo, que persigue el aprendizaje significativo a través del alumno como papel activo y principal en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que es una programación acorde a los objetivos, contenidos y criterios de evaluación que se proponen en la ley, por lo que puede ser aplicada en un aula real y espero que algún día en un futuro cercano pueda ser yo la que la ponga en marcha en mi propia clase.

Gracias a esta experiencia he aprendido muchísimo y he crecido y madurado tanto a nivel profesional como personal y sin duda me siento mucho más preparada para afrontar el mundo laboral como docente de Educación Infantil.

Referencias bibliográficas

- Ariza, M. R. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Antropología Experimental*, (10).
- Armstrong, T., Rivas, M. P., Gardner, H., & Brizuela, B. (1999). Las inteligencias múltiples en el aula. Buenos Aires: Manantial.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10).
- Britton, L. (2001). Jugar y Aprender - El Metodo Montessori. Paidós.
- Bruner, J. (1998) Desarrollo cognitivo y educación. Madrid: Morata.
- Carlgren, F. (1989). Pedagogía Waldorf. Una Educación hacia la libertad. Madrid: Editorial Rudolf Steiner.
- Carrera, B., & Mazarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Dewey, J. (1938) Experiencia y Educación. España: Biblioteca Nueva.
- Fernández, A. A., & Quintás, M. T. G. (2012). Trabajar por proyectos en el aula. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 1(1), 127-154.
- Gardner, H. (1987). La teoría de las inteligencias múltiples. Santiago de Chile: Instituto Construir. Recuperado de <http://www.institutoconstruir.org/centro superacion/La%20Teor%EDa%20de>, 20, 287-305
- Gardner, H. (2010). La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI. España: Paidós.
- Gorostiza, A. I. U., Miñambres, P. R., & Martínez, A. R. (2015). La enseñanza por proyectos: una metodología necesaria para los futuros docentes. *Opción*, 31(1), 395-413.
- Guilar, M. E. (2009). Las ideas de Bruner: de la revolución cognitiva a la revolución cultural. *Educere*, 13(44), 235-241.

- Kilpatrick, W. (1946) La función social, cultural y docente de la escuela. Buenos Aires: Losada.
- Montessori, M. (1915) El método de la Pedagogía científica, aplicado a la educación de la infancia. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Piaget, J. (1969). Psicología y pedagogía. España: Crítica.
- Piaget, J. (1976) Desarrollo cognitivo. España: Fomtaine.
- Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Infancia y aprendizaje, 4. (sup2), 13-54
- Rodríguez Arocho, W. (1999) El legado de Vygostki y Piaget a la Educación. En Revista latinoamericana de psicología. Vol. 31.
- Steiner, R. (2000) El estudio del hombre como base de la pedagogía. Madrid: Rudolf Steiner S.A
- Steiner, R. (2014) Fundamentos de la educación Waldorf. Madrid: Rudolf Steiner S.A.
- Tobón, S. (2006). Método de trabajo por proyectos.
- Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.
- Wallon, H. (1978) Del acto al pensamiento. Buenos Aires: Psique.

Anexos

Anexo 1. Objetivos Generales de Etapa

Decreto 17/2008 de la Comunidad de Madrid: (BOCAM)

La Educación Infantil deberá contribuir a desarrollar en los niños las siguientes capacidades:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros y sus posibilidades de acción, adquirir una imagen ajustada de sí mismos y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural, social y cultural.
- c) Adquirir una progresiva autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Adquirir y mantener hábitos básicos relacionados con la higiene, la salud, la alimentación y la seguridad.
- f) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura, en la escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- i) Desarrollar la creatividad.
- j) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- k) Iniciarse experimentalmente en el conocimiento oral de una lengua extranjera.

Anexo 2. Objetivos didácticos del curso

A continuación, se detallan los objetivos didácticos del Decreto 17/2008 que nos planteamos cumplir en este curso académico.

En la primera tabla que aparece se muestran los objetivos comunes que se trabajarán en todos los proyectos.

OBJETIVOS		
Comunes a todos los proyectos	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Tomar iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades. - Realizar de cada vez más autónoma actividades habituales, aumentando la capacidad de iniciativa y el sentimiento de confianza en sí mismo. - Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias. Ser capaces de expresarlos y comunicarlos a los demás. - Relacionarse con los demás de manera equilibrada y satisfactoria, interiorizando las pautas de comportamiento social y ajustando la conducta a ellas. - Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación y comportamientos de sumisión o dominio en función de cualquier rasgo diferenciador. - Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto. - Conocer las normas que hacen posible la vida en grupo y las formas de organización social. - Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales.
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos. - Ampliar la curiosidad y el afán por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Iniciarse en la participación de diferentes situaciones de comunicación, respetando sentimientos, ideas y opiniones. - Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos. - Conocer y utilizar las distintas normas que rigen las conversaciones. - Iniciarse en los usos sociales de la lectura valorándola como instrumento de comunicación y disfrute. - Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario. - Iniciarse en la utilización de recursos tecnológicos. - Realizar actividades de representación y expresión artística para comunicar sentimientos, vivencias y emociones mediante el empleo de diversas técnicas artísticas. - Conocer las técnicas básicas de expresión artística. - Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal. - Aprender, cantar, escuchar, bailar e interpretar canciones, bailes y danzas.

En la siguiente tabla se muestran los objetivos que nos planteamos en cada proyecto de manera específica.

OBJETIVOS		
Proyecto 1: América	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales. (libertad, amor y amistad)
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos y clasificación. - Iniciarse en la estimación y medida del tiempo. - Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos. - Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno. - Ampliar la curiosidad por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea. - Observar y explorar de manera activa su entorno generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos, mostrando interés por su conocimiento. - Adquirir nociones de geografía a través del paisaje. - Desarrollar actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad de la conservación del medio natural. - Conocer los roles y responsabilidades de los miembros más significativos de sus grupos sociales de referencia: la familia.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal. (Andy Warhol, Pollock, Frida Kahlo, Tarsila do Amaral, arte huichol)
Proyecto 2: Europa	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales. (paz, paciencia y respeto) - Reconocer la importancia de una alimentación sana. - Conocer los principios de una dieta equilibrada.
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos. - Relacionar los números arábigos con los números romanos. - Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno. - Adquirir nociones de geografía a través del paisaje. - Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones y orden. - Realizar seriaciones con objetos en función de 1-2 atributos. - Iniciarse en la estimación y medida del tiempo. - Valorar los componentes básicos del medio natural, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal. (Velázquez, Beethoven, Miguel ángel, Vivaldi)
Proyecto 3: África	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales. (solidaridad, empatía y gratitud.)
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos. - Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno. - Orientar en el espacio las formas y objetos utilizando las nociones espaciales básicas. - Conocer, identificar y nombrar figuras planas (triángulos) y cuerpos geométricos (pirámides). - Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones, comparaciones y orden.

		- Adquirir nociones de geografía a través del paisaje. - Valorar los componentes básicos del medio natural, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad. - Ampliar la curiosidad por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea. - Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal. (arte tribal africano, danzas de percusión corporal, arte áulico)
Proyecto 4: Asia	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales. (perseverancia, sinceridad y humildad) - Identificar los 5 sentidos y localizar los órganos correspondientes.
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos. - Relacionar los números arábigos con los números chinos. - Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno. - Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones y orden. - Realizar seriaciones con objetos en función de 1-2 atributos. - Orientar en el espacio las formas y objetos utilizando las nociones espaciales básicas. - Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones, comparaciones y orden. - Observar y reconocer diferentes medios de transporte. - Reconocer las plantas como seres vivos y desarrollar un comportamiento de respeto hacia estas.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal. (Akira Yoshizawa, Yayoi Kusama, origami, tanzaku)
Proyecto 5: Oceanía	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Conocer, comprender y respetar los valores sociales universales. (perdón y confianza) - Identificar, nombrar y diferenciar las emociones básicas: sorpresa, aso, miedo, alegría, ira, tristeza, celos, culpa, empatía
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Iniciarse en las habilidades matemáticas: cuantificación y orden. - Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos. - Conocer las fiestas y celebraciones como fruto de la costumbre y tradición. - Conocer las manifestaciones culturales del entorno. - Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos, identificando sus atributos y estableciendo agrupamientos, clasificaciones y orden. - Realizar clasificaciones con objetos en función de los atributos. - Iniciarse en la estimación y medida del tiempo. - Ampliar la curiosidad por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea. - Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes. - Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición. - Iniciarse en la estimación, comparación y medida de diferentes longitudes. - Distinguir y usar medidas de longitud naturales. - Conocer la existencia y distribución del agua en la tierra: los océanos y mares.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en los lenguajes plásticos, musical y corporal. (Rai de Maistre, música del color, dot painting, tallado en madera) - Aprender, cantar, escuchar, bailar e interpretar canciones, bailes y danzas. (Kapa Hapa)

Anexo 3. Secuenciación de contenidos por área y proyectos

A continuación, se detallan los contenidos del Decreto 17/2008 que nos planteamos cumplir en este curso académico.

En la primera tabla que aparece se muestran los contenidos comunes que se trabajarán en todos los proyectos en relación con las inteligencias múltiples y las competencias básicas que se detallaron en el trabajo.

CONTENIDOS		
Comunes a todos los proyectos	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias. (IITR) (AA) - Identificación y expresión de sentimientos, preferencias e intereses propios. (IITR) (CL, CEC) - Valoración y respeto por las diferencias y características de los demás. (IIT) (CSC) - Actitud de ayuda y espíritu de colaboración hacia los compañeros. (IIT) (CSC, AA, SIE) - Desarrollo de actitudes de respeto y colaboración hacia los trabajos o actividades desempeñadas en grupo. (trabajo en equipo) (IIT) (CSC, AA, SIE) - Aceptación de las normas de comportamiento establecidas durante el día. (rutinas) (IIT) (CSC)
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización de los números (ILM) (CMCT) - Tradiciones y costumbres de los países visitados (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - Pueblos del mundo: rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria y costumbres. (IIT, IM, IL) (CSC, CEC)
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Participación y escucha atenta en situaciones de comunicación, utilización de las normas y respeto del turno de palabra. (asambleas) (IL, IIT) (CL, CSC) - Aproximación a la lengua escrita a través de cuentos, relatos, canciones, poesías, leyendas y adivinanzas. (IL) (CL) - Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como elementos de comunicación y aprendizaje. (tablets) (IL) (CG) - Representación y comunicación de ideas a través del dibujo u otras técnicas artísticas. (pintura, escultura, modelado, tallado en madera) (IL) (CL, SIE) - Desarrollo de juegos de expresión corporal, danzas y juego simbólico. (ICC, IM) (CL)

En la siguiente tabla se muestran los contenidos que nos planteamos en cada proyecto de manera específica en relación con las inteligencias múltiples y las competencias básicas que se detallaron en el trabajo.

CONTENIDOS

Proyecto 1: América	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Valores sociales universales: libertad, amor y amistad. (IIT) (CSC)
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización del número 4 (ILM) (CMCT) - Tradiciones y costumbres de los países de América (Estados Unidos, México y Brasil) (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - Nociones básicas de medida (grande/pequeño, largo/corto, alto/bajo) (ILM, IVE) (CMCT) - Nociones básicas de orientación en el espacio (cerca/lejos) (ILM, IVE) (CMCT) - Nociones básicas de orientación en el tiempo (nuevo/antiguo, pequeño/mayor, rápido/despacio) (ILM, IVE) (CMCT) - El Sistema Solar. Los planetas y la NASA (IN, IVE) (CMCT, SIE) - La selva amazónica: características generales e identificación de los animales. (IN, IVE) (CMCT, SIE) - Accidentes geográficos: los ríos. (IN, IVE) (CMCT, SIE) - Observación de los fenómenos del medio natural: lluvia, viento, día, noche (IN, IVE) (CMCT, SIE) - La familia: miembros, relaciones, funciones y obligaciones. (IIT, IITR, IVE) (CSC)
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Iniciación en el arte: autores representativos (Andy Warhol, Pollock, Frida Kahlo, Tarsila do Amaral) (IL, IVE) (CEC, CL) - Iniciación en el arte: tipos de arte representativos (arte huichol) (IL, IVE) (CEC, CL) - Desarrollo de danzas tradicionales (danzas folclóricas brasileñas) (ICC, IM) (CEC, CL)
Proyecto 2: Europa	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Valores sociales universales: paz, paciencia y respeto. (IIT) (CSC) - La salud y el cuidado de uno mismo. (IITR) (AA) - Adquisición y práctica de hábitos saludables de alimentación. (IITR) (AA)
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización del número 5 (ILM) (CMCT) - Los números romanos (I, V, X) (ILM) (CMCT) - Tradiciones y costumbres de los países de Europa (España, Italia y Alemania) (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - Iniciación a la historia: el Imperio Romano. (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - El paisaje y el medio físico. Observaciones, descubrimiento y descripción del entorno próximo. Paisajes del mundo. (IN) (CSC) - Formas de organización humana según su ubicación en los distintos paisajes: rural y urbano. (IN) (CSC) - Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado. (ILM) (CMCT) - Seriaciones de elementos por atributos (color, forma, tamaño) (ILM) (CMCT) - Atributos de los objetos: fino / grueso (ILM) (CMCT) - Estimación intuitiva y medida del tiempo: el reloj. (ILM) (CMCT) - Productos elaborados a partir de materias primas procedentes de animales y plantas. (IN) (AA, SIE, CSC) - Disfrute y realización de actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y para el bienestar. (IN) (AA, SIE, CSC) - Inventos, máquinas y aparatos: utilidad, funcionamiento e inventores. (IN) (SIE, CMCT)
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Iniciación en el arte: autores representativos (Velázquez, Beethoven, Miguel ángel, Vivaldi) (IL, IVE) (CEC, CL)
Proyecto 3: África	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Valores sociales universales: solidaridad, empatía y gratitud. (IIT) (CSC)
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización del número 6 (ILM) (CMCT) - Tradiciones y costumbres de los países de África (Tanzania, Kenia y Egipto) (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - Pueblos del mundo: pueblos del desierto. Rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres. (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - Nociones básicas espaciales y de orientación (a un lado / al otro lado) (en / alrededor) (ICC, ILM, IVE) (CMCT, CL) - Identificación de formas planas: los triángulos. (ILM) (CMCT) - Exploración de figuras y cuerpos geométricos elementales: las pirámides. (ILM) (CMCT) - Utilización de comparaciones (más grande que / más pequeño que) (ILM) (CMCT) - Clasificación, agrupación y comparación por atributo de tamaño. (ILM) (CMCT) - Conocimiento de algunos elementos del relieve geográfico (accidentes geográficos: río, montaña, valle, llanura, volcán, dunas) (IN) (CSC) - Paisajes del mundo: el desierto (Sáhara) (IN) (CSC)

		- La adaptación de las personas, animales y plantas a los diferentes paisajes. (IN) (CSC) - Características generales, reconocimiento, identificación y clasificación de los animales. (animales de la Sabana) (IN) (CSC)
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Iniciación en el arte: (arte tribal africano, danzas de percusión corporal, arte áulico) (IL, IVE) (CEC, CL)
	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Valores sociales universales: perseverancia, sinceridad y humildad. (IIT) (CSC) - Los 5 sentidos y sus funciones: sensaciones y percepciones. (IITR)
Proyecto 4: Asia	Área 2: Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización del número 7 (ILM) (CMCT) - Los números chinos (1-7) (ILM) (CMCT) - Tradiciones y costumbres de los países de Asia (China, Japón y la India) (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - Pueblos del mundo: rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres. (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - El imperio chino (IIT, IL, IL) (CSC, CEC) - Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado. (ILM) (CMCT) - Seriaciones de elementos por atributos (color, forma, tamaño) (ILM) (CMCT) - Nociones básicas espaciales y de orientación (delante / detrás) (ICC, ILM, IVE) (CSC, CL) - Clasificación, agrupación y comparación por atributo de tamaño. (ILM) (CMCT) - Conocimiento de los distintos medios de transporte. (coche, metro, autobús, bicicleta, tren, barco, camión) (IN) (CSC) - Diferencias entre los medios de transporte chinos y los españoles. (IN) (CSC) - Reconocimiento sencillo de las plantas y de sus partes. (IN) (CMCT) - Características generales e identificación de las plantas de Asia (bonsái, flores de Sakura, jardines Zen) (IN) (CMCT)
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Iniciación en el arte: autores representativos (Akira Yoshizawa, Yayoi Kusama) (IL, IVE) (CEC, CL) - Iniciación en el arte: estilos de arte representativos (origami, tanzaku) (IL, IVE) (CEC, CL)
	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Valores sociales universales: perdón y confianza (IIT) (CSC) - Las emociones básicas universales: sorpresa, aso, miedo, alegría, ira, tristeza, celos, culpa, empatía (IITR) (AA)
Proyecto 5: Oceanía	Área 2: Conocimiento del entorno	- Trazado, lectura e interiorización del número 8 (ILM) (CMCT) - Tradiciones y costumbres de los países de Europa (Australia y Nueva Zelanda) (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - Pueblos del mundo: las culturas aborígenes de Nueva Zelanda. Rasgos físicos, vivienda, alimentación, indumentaria, costumbres. (IIT, IM, IL) (CSC, CEC) - Clasificación, comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado. (ILM) (CMCT) - Estimación intuitiva y medida del tiempo. (ILM) (CMCT) - Ubicación temporal de las actividades de la vida cotidiana. (ILM) (CMCT) - Características generales, reconocimiento, identificación y clasificación de los animales. (animales terrestres y marinos de Oceanía) (IN) (CSC) - Construcción de la serie numérica mediante la adición de la unidad (ILM) (CMCT) - Mediciones de longitud a través de medidas naturales (mano, pie). Estimación y comparación. (ILM, ICC, IVE) (CMCT, AA) - La hidrosfera: los océanos y mares. (IN) (CMCT, CEC)
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Iniciación en el arte: autores representativos (Rai de Maistre) (IL, IVE) (CEC, CL) - Iniciación en el arte: tipos de arte representativos (música del color, dot painting, tallado en madera) (IL, IVE) (CEC, CL) - Desarrollo de danzas tradicionales (Kapa Haka) (ICC, IM) (CEC, CL)
	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Valores sociales universales: perdón y confianza (IIT) (CSC) - Las emociones básicas universales: sorpresa, aso, miedo, alegría, ira, tristeza, celos, culpa, empatía (IITR) (AA)

Anexo 4. Criterios de evaluación

A continuación, se detallan los criterios de evaluación del Decreto 17/2008 que nos planteamos cumplir en este curso académico.

En la primera tabla que aparece se muestran los criterios de evaluación comunes que se trabajarán en todos los proyectos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
Comunes a todos los proyectos	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Realizar actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa. - Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo. - Manifestar respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo. - Mostrar actitudes de ayuda y colaboración. - Analizar situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas. - Mostrar comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía. - Establecer relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros. - Tomar conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir. - Practicar los valores universales básicos en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Mostrar respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema. - Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso. - Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula. - Utilizar las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información. - Expresar y comunicar vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales. - Interpretar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos. - Conocer algunos artistas representativos - Conocer los tipos de arte representativos - Conocer las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.

En la siguiente tabla se muestran los criterios de evaluación que nos planteamos en cada proyecto de manera específica.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Proyecto 1: América	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Practicar los valores de libertad, amor y amistad en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias. - Manejar las nociones básicas de medida y orientación en el espacio y el tiempo. - Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 4) - Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. - Identificar y entender algunos aspectos del Universo. Conocer el nombre de algunos planetas y que la Luna gira alrededor de la Tierra. - Identificar distintos animales según algunas de sus características más importantes. - Mostrar interés por el medio natural e identificar y nombrar algunos de sus componentes, formulando observaciones y conjeturas sobre las causas y consecuencias de lo que en él sucede. - Mostrar actitud de cuidado y respeto hacia la naturaleza. - Distinguir a los miembros de la familia, identificando parentesco y funciones dentro del grupo.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Conocer algunos artistas representativos: Andy Warhol, Pollock, Frida Kahlo, Tarsila do Amaral. - Conocer algunos tipos de arte representativos (arte huichol)
Proyecto 2: Europa	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Practicar los valores de paz, paciencia y respeto en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor. - Identificar los hábitos de alimentación saludables para prevenir enfermedades.
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 5) - Establecer una relación entre los números arábigos y los números romanos. - Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. - Establecer algunas relaciones entre el medio físico y social, identificando cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas y cambios en el paisaje por intervenciones humanas. - Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos. - Conocer los instrumentos de medida del tiempo. - Mostrar interés por el medio natural. - Identificar y nombrar algunos de los elementos de la naturaleza, indagando en algunas características y funciones generales de estos. - Identificar algún invento importante para la Humanidad y el lugar de su invención.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Conocer algunos artistas representativos: Velázquez, Beethoven, Miguel Ángel, Vivaldi.
Proyecto 3: África	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Practicar los valores de solidaridad, empatía y gratitud en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.
	Área 2: Conocimiento del entorno	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 6) - Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. - Manejar las nociones espaciales y de orientación básicas. - Conocer e identificar las formas planas y los cuerpos geométricos más elementales: triángulo y pirámide. - Agrupar, clasificar, comparar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos. - Mostrar interés por el medio natural. - Identificar y nombrar algunos de los elementos de la naturaleza, indagando en algunas características y funciones generales de estos. - Identificar cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas.

		- Identificar: río, montaña, valle, llanura, volcán, dunas. - Identificar y clasificar según las características generales de los animales.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Conocer algunos tipos de arte representativos: arte tribal africano, danzas de percusión corporal y arte áulico.
	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Practicar los valores de perseverancia, sinceridad y humildad en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor. - Distinguir los sentidos e identificar sensaciones a través de ellos.
Proyecto 4: Asia	Área 2: Conocimiento del entorno	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 7) - Establecer una relación entre los números arábigos y los números chinos. - Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. - Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos. - Manejar las nociones espaciales y de orientación básicas. - Agrupar, clasificar, comparar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos. - Clasificar los diferentes medios de transporte según la procedencia. - Conocer e identificar los principales medios de transporte - Distinguir y conocer distintos tipos de plantas asiáticas. - Reconocer la raíz, el tallo y las hojas como partes de la planta.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Conocer algunos artistas representativos: Akira Yoshizawa, Yayoi Kusama - Conocer algunos tipos de arte representativos: origami, tanzaku.
	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Practicar los valores de perdón y confianza en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor. - Reconocer e identificar las emociones básicas y sus expresiones.
Proyecto 5: Oceanía	Área 2: Conocimiento del entorno	- Conocer, identificar y escribir los primeros números cardinales. (número 8) - Comprender algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio. - Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos. - Conocer los instrumentos de medida del tiempo. - Estimar de una forma acertada la medida del tiempo. - Identificar y clasificar según las características generales de los animales. - Realizar sumas sencillas mediante la adición de la unidad - Usar instrumentos de medida naturales como la mano o el pie. - Identificar los océanos que rodean el continente de Oceanía.
	Área 3: Lenguajes: comunicación y representación	- Reconocer materiales aptos para tallar: madera. - Conocer algunos artistas representativos: Rai de Maistre. - Conocer algunos tipos de arte representativos: Música del color, dot painting, tallado en madera.
	Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	- Reconocer e identificar las emociones básicas y sus expresiones.

Anexo 5. Leyes de medidas de Atención a la Diversidad

Decreto 17/2008 de la Comunidad de Madrid: (BOCAM)

1. La intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado, adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños, dada la importancia que en estas edades adquieren el ritmo y el proceso de maduración.
2. La Consejería de Educación establecerá los procedimientos que permitan identificar aquellas características que puedan tener incidencia en la evolución escolar de los alumnos. Asimismo, adoptará las medidas necesarias para facilitar la coordinación de cuantos sectores intervengan en la atención de este alumnado.
3. Los centros docentes organizarán las medidas de apoyo y de atención educativa que mejor se adapten a las necesidades personales de los alumnos con necesidades educativas especiales y de aquellos que tengan detectadas altas capacidades intelectuales.

Real Decreto 1630/2006 (BOE)

1. La intervención educativa debe contemplar como principio la diversidad del alumnado adaptando la práctica educativa a las características personales, necesidades, intereses y estilo cognitivo de los niños y niñas, dada la importancia que en estas edades adquieren el ritmo y el proceso de maduración.
2. Las administraciones educativas establecerán procedimientos que permitan identificar aquellas características que puedan tener incidencia en la evolución escolar de los niños y niñas. Asimismo, facilitarán la coordinación de cuantos sectores intervengan en la atención de este alumnado.
3. Los centros adoptarán las medidas oportunas dirigidas al alumnado que presente necesidad específica de apoyo educativo.
4. Los centros atenderán a los niños y niñas que presenten necesidades educativas especiales buscando la respuesta educativa que mejor se adapte a sus características y necesidades personales.

Anexo 6. Programación América

Semana 1 – INTRODUCCIÓN AL CONTINENTE				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: Letra "p"	Matemáticas: Conceptos grande-pequeño (terreno)	Lectoescritura: Letra "p"	Matemáticas: Número 4	Protagonista de la semana (9:55 – 10:30)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Motivación: Carta de nuestro amigo extraterrestre. Mapa del recorrido	Introducción al pasaporte.	Caja con alimentos de América (cacao, café, patata, maíz, aguacate).	Puzle mapa del continente dividido en 5	Teatro sobre el descubrimiento de América
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con América	Lectura de libros relacionados con América		
Rincón de arte:	Pintar trozo mapa del continente. (témperas)	Pintar trozo mapa del continente. (témperas)		
Rincón de trabajo:	Ficha (1)	Ficha (2)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces de antiguos indios	Juego simbólico: disfraces de antiguos indios		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (1b)	Actividad interactiva (2b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Creamos nuestro pasaporte.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Pascual el Dragón descubre América" (Olivetti, Max)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla:	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				
Película recomendada: Pocahontas.				

Semana 2 – BIENVENIDOS A USA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "r"	Matemáticas: Conceptos alto-bajo (rascacielos)	Lectoescritura: Letra "r"	Matemáticas: Número 4	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, primera parada: Estados Unidos. Billetes para viajar a Estados Unidos	Maleta con objetos de Estados Unidos (estatua de la libertad, bate de béisbol, bandera de Estados Unidos, hamburguesa, perrito caliente, Coca-Cola).	Aprendemos sobre USA: Los dólares, la estatua de la libertad, el Gran Cañón del Colorado, el paseo de las estrellas, etc.	Leer libro: Red, White and Boom! (Wardlaw, Lee)	Episodio Willy Fog (23): Destino Nueva York
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con USA	Lectura de libros relacionados con USA		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de USA? (ceras)	Dibujos ¿qué sabemos de USA? (ceras)		
Rincón de trabajo:	Ficha (3)	Ficha (4)		
Rincón de juego:	Experimento: Coca-Cola	Construcciones: Construimos rascacielos		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (3b)	Actividad interactiva (4b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos a Andy Warhol y pintamos cuadros con ese estilo.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "O, say you can see? (Keenan, Sheila)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: libertad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 3 – CONOCEMOS LA NASA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "r"	Matemáticas: Conceptos cerca-lejos (planetas)	Lectoescritura: Letra "r"	Matemáticas: Número 4	SALIDA: Planetario Madrid (9:15 – 13:00)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Conocemos a un astronauta.	El astronauta nos presenta la NASA y el espacio	Libro: "Atlas del espacio. Un viaje fascinante por el universo" (Jiri Dusek, Jan Pisala y Tomas Tuna)	Libro: "Atlas del espacio. Un viaje fascinante por el universo" (Jiri Dusek, Jan Pisala y Tomas Tuna)	
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con el universo		Lectura de libros relacionados con el universo	
Rincón de arte:	Creación de maqueta de planetas. (plastilina)		Creación de maqueta de planetas. (plastilina)	
Rincón de trabajo:	Ficha (5)		Ficha (6)	
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces astronauta		Puzle del sistema solar.	
Rincón de informática:	Actividad interactiva (5b)		Actividad interactiva (6b)	
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Inglés:	Taller: ¿Construimos un cohete?
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: libertad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 4 – LLEGAMOS A MÉXICO				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "r"	Matemáticas: Concepto nuevo - antiguo	Lectoescritura: Letra "l"	Matemáticas: Número 4	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, segunda parada: México. Billetes para viajar a México	Maleta con objetos de México (sombrero mexicano, tabasco, alebrijes, tacos, calavera del día de los muertos)	Carta de nuestro amigo extraterrestre. Quiere visitar una de las 7 maravillas del mundo: Chichén Itzá.	Hablar sobre las culturas Mayas, Aztecas e Incas.	Leer libro: "Leyendas de los Incas, Mayas y Aztecas" (Remussi, Diego).
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con México	Lectura de libros relacionados con México		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de México? (acuarelas)	Dibujos ¿qué sabemos de México? (acuarelas)		
Rincón de trabajo:	Ficha (7)	Ficha (8)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces de Incas, Aztecas y Mayas.	Experimento: probamos la comida mexicana		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (7b)	Actividad interactiva (8b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos a Frida Kahlo. Arte Huichol – Alebrijes.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Las mejores leyendas mayas" (Rodriguez Manzanilla, Will)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: amor	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 5 – MÉXICO, LA FAMILIA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "l"	Matemáticas: Conceptos mayor-pequeño.	Lectoescritura: Letra "l"	Matemáticas: Número 4	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Película: COCO	Película: COCO	Película: COCO	Película: COCO	Cuento "Día de los muertos" (Greenfield, Roseanne)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con la familia	Lectura de libros relacionados con la familia		
Rincón de arte:	Pintamos un sombrero mexicano.	Pintamos un sombrero mexicano.		
Rincón de trabajo:	Ficha (9)	Ficha (10)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces de mexicanos	Descubrimos los juguetes mexicanos (peonza, maracas, balero)		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (9b)	Actividad interactiva (10b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Decoramos calaveras y guirnaldas como el día de los muertos.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Las tortillas son redondas" (Greenfield, Roseanne)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: amor	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 6 – DESCUBRIMOS EL AMAZONAS				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "l"	Matemáticas: Conceptos largo-corto.	Lectoescritura: Letra "l"	Matemáticas: Número 4	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, tercera parada: Brasil. Billetes para viajar a Brasil.	Carta de nuestro amigo extraterrestre: le gustaría conocer el río más grande del mundo. ¿cuál será?	Conocemos los animales de la selva amazónica: perezoso, caimán, jaguar, tucán, serpiente.	Leer libro "Un recorrido por la selva: una aventura amazónica" (Krebs, Laurie).	Capítulos de serie: Brandy & Mr. Whiskers.
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con la selva amazónica y sus animales.		Lectura de libros relacionados con la selva amazónica y sus animales.	
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Brasil? (pintura dedos)		Dibujos ¿qué sabemos de Brasil? (pintura dedos)	
Rincón de trabajo:	Ficha (11)		Ficha (12)	
Rincón de juego:	Juego simbólico: animales y sonidos de la selva.		Juego simbólico: animales y sonidos de la selva.	
Rincón de informática:	Actividad interactiva (11b)		Actividad interactiva (12b)	
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos a Tarsila do Amaral. Pintamos con acuarelas.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Un día en la selva" (Bailey, Ella)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: amistad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				
Película recomendada: El libro de la selva.				

Semana 7 – ATRAVESAMOS BRASIL, CARNAVALES				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
<u>Asamblea de bienvenida</u> (9:15 – 9:45)				
<u>Lectoescritura:</u> (9:55 – 10:30) Letra "l"	<u>Matemáticas:</u> Conceptos rápido-despacio	<u>Lectoescritura:</u> Letra "l"	<u>Matemáticas:</u> Número 4	<u>Protagonista de la semana</u>
<u>Asamblea de introducción / motivación:</u> (11:30 – 12:00)				
Carta de nuestro amigo extraterrestre. Quiere DOS de las 7 maravillas del mundo: El cristo redentor.	Película: Río	Película: Río	Película: Río	Leer libros: "Celebramos carnaval" (Salvatella) "El carnaval de los animales" (Marianne Dubuc)
<u>Proyecto</u> (12:00 – 13:00)				
	<u>Rincón 1</u>	<u>Rincón 2</u>		
<u>Rincón de biblioteca:</u>	Lectura de libros relacionados con Brasil	Lectura de libros relacionados con Brasil		
<u>Rincón de arte:</u>	Colorear máscaras de carnavales.	Decorar máscaras de carnavales.		
<u>Rincón de trabajo:</u>	Ficha (13)	Ficha (14)		
<u>Rincón de juego:</u>	Juego simbólico: disfraces de carnaval	Puzle carnavales		
<u>Rincón de informática:</u>	Actividad interactiva (13b)	Actividad interactiva (14b)		
<u>Inglés:</u> (15:00 – 16:00)	<u>Proyecto arte:</u> Conocemos las danzas folclóricas brasileñas. (samba)		<u>Inglés:</u>	<u>Taller:</u> Bailes y disfraces de carnavales
<u>Psicomotricidad</u> (16:00 – 17:00)	<u>Capilla:</u> Valor: amistad	<u>Inglés:</u>	<u>Psicomotricidad</u>	
<u>Asamblea de despedida</u> (17:00 – 17:15)				

Semana 8 – ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
<u>Asamblea de bienvenida</u> (9:15 – 9:45)				
<u>Lectoescritura:</u> (9:55 – 10:30) Repaso	<u>Matemáticas:</u> Repaso	<u>Lectoescritura:</u> Repaso	<u>Matemáticas:</u> Repaso	<u>Protagonista de la semana</u>
<u>Asamblea de introducción / motivación:</u> (11:30 – 12:00)				
<u>Proyecto</u> (12:00 – 13:00)				
Lluvia de ideas en equipos sobre la elaboración del producto final. Organización de materiales.	Elaboración del producto final.			Presentación del producto final a cursos superiores y a otras clases.
<u>Inglés:</u> (15:00 – 16:00)	<u>Proyecto arte:</u> Construcción y decoración de la maleta para el producto final.		<u>Inglés:</u>	<u>Proyecto</u> Presentación del producto final a los padres.
<u>Psicomotricidad</u> (16:00 – 17:00)	<u>Capilla:</u>	<u>Inglés:</u>	<u>Psicomotricidad</u>	
<u>Asamblea de despedida</u> (17:00 – 17:15)				

Anexo 7. Programación Europa

Semana 1 – INTRODUCCIÓN AL CONTINENTE				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: Letra "m"	Matemáticas: Seriações por atributos (colores)	Lectoescritura: Letra "m"	Matemáticas: Número 5	Protagonista de la semana (9:55 – 10:30)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Motivación: Carta de nuestro amigo extraterrestre. Mapa del recorrido.	Caja con objetos de Europa (salchicha alemana, pasta italiana, chocolate belga, un leprechaun de peluche, maqueta Torre Eiffel pequeña, un abanico)	Teatro sobre la Unión Europea "Yo soy más importante".	Conocemos los principales países de la Unión Europea, sus banderas y monumentos. Puzle mapa del continente dividido en 5.	Tradiciones de navidad en Europa. (Reyes Magos, Papá Noel, Abuelo navideño, Gnomos, Bruja Befana, una cabra, etc)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1		Rincón 2	
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con Europa		Lectura de libros relacionados con Europa	
Rincón de arte:	Pintar trozo mapa del continente. (témperas)		Pintar trozo mapa del continente. (témperas)	
Rincón de trabajo:	Ficha (1)		Ficha (2)	
Rincón de juego:	Memory de banderas y monumentos		Juego simbólico: pagamos con euros	
Rincón de informática:	Actividad interactiva (1b)		Actividad interactiva (2b) Juego ¿De dónde son los regalos de la abuela?	
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Hacemos la bandera de la Unión Europea.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Pascual el Dragón descubre Europa" (Olivetti, Max)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla:	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 2 – NUESTRA CASA, EL PAISAJE ESPAÑOL				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "m"	Matemáticas: Conceptos grande-pequeño (pueblo vs ciudad)	Lectoescritura: Letra "m"	Matemáticas: Número 5	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, primera parada: España. Billetes para viajar a España.	Maleta con objetos de España (aceite de oliva, abanico, baraja española, tortilla de patata, paella, vestido sevillana).	Leer libro: Papiatlas de España (Menéndez, María).	Paisajes: natural (montaña vs playa), rural y urbano. Adivinanzas elementos del paisaje.	Paisajes: elementos que los componen, dónde se encuentran, vida en cada uno de ellos. (relación del paisaje rural con la agricultura)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con el paisaje	Lectura de libros relacionados con el paisaje		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de España? (ceras)	Dibujos: pintamos un paisaje (pintura dedos)		
Rincón de trabajo:	Ficha (3)	Ficha (4)		
Rincón de juego:	Puzle: paisajes españoles	Puzle: paisajes españoles		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (3b)	Actividad interactiva (4b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos a Velázquez. (cuadros famosos y de paisajes) Coloreamos las meninas de Velázquez. (acuarelas)		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Teo viaja por España" (Denou, Violeta)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: paz	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 3 – ESPAÑA, LA AGRICULTURA Y GANADERÍA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "m"	Matemáticas: Seritaciones por atributos	Lectoescritura: Letra "m"	Matemáticas: Número 5	SALIDA: Huerto - Granja escuela el Álamo (9:15 – 13:00)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Conocemos a un granjero. Le hacemos preguntas.	Nos presenta la agricultura y la ganadería. La importancia de comer sano.	Libro: "Regordete y Larguirucho y sus bichitos amigos" (Gómez Ferrón, Lola)	Decoramos nuestra clase "huerticlase" con imágenes y carteles.	
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con la agricultura y ganadería	Lectura de libros relacionados con la agricultura y ganadería		
Rincón de arte:	Creación de frutas y verduras. (plastilina)	Cuadros con legumbres.		
Rincón de trabajo:	Ficha (5) pirámide alimentación.	Ficha (6)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: el rincón de la huerta - granja	Experimento: diferenciamos entre frutas, verduras y hortalizas		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (5b)	Actividad interactiva (6b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Inglés:	Taller: Plantamos lentejas y garbanzos
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: paz	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				
Película recomendada: Zafarrancho en el rancho.				

Semana 4 – VOLAMOS A ALEMANIA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "m"	Matemáticas: Comparaciones (más que)	Lectoescritura: Letra "u"	Matemáticas: Número 5	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, segunda parada: Alemania. Billetes para viajar a Alemania.	Maleta con objetos de Alemania (salchichas, cerveza, pretzel, globos y guirnalda de los colores de la bandera)	Tradiciones y costumbres de Alemania: Oktoberfest, Freikörperkultur (nudismo), Osternhase (conejo de Pascua), Laternenfest (día de las linternas)	Leer libro: "Si fueras yo y vivieras en Alemania" (Wierenga, Kelsea).	Alemania es la primera potencia de la UE ¿por qué? Exportaciones: coches, ordenadores, maquinaria eléctrica, etc. (se relacionará con los inventos de la semana siguiente)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con Alemania	Lectura de libros de Grimm Andersen		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Alemania? (acuarelas)	Dibujos decoraciones para la casa de jengibre (acuarelas)		
Rincón de trabajo:	Ficha (7)	Ficha (8)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces de Oktoberfest	Experimento: construimos la casa de jengibre		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (7b)	Actividad interactiva (8b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos a Beethoven y nos presenta la música clásica.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "La aventura del oso Teodoro: Libros sobre Alemania para niños" (Harding, Ashlee)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: paciencia	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 5 – ALEMANIA, LOS INVENTOS				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "d"	Matemáticas: Medida del tiempo: el reloj.	Lectoescritura: Letra "d"	Matemáticas: Número 5	SALIDA: Museo MUNCYT (Museo Nacional de Ciencia y Tecnología) (9:15 – 13:00)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Encontramos en clase a varios inventores que nos dicen que sus inventos los tenemos que llevar al nuevo planeta	Inventos alemanes: imprenta, reloj, ordenador, teléfono coche y bicicleta.	Inventos de otros países: bombilla, cohete, máquina de escribir (EE.UU)	Libro: "¡Menudos inventos!: 50 explosivas ideas que han cambiado la historia" (Van Saan, Anita)	
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con los inventos	Lectura de libros relacionados con los inventos		
Rincón de arte:	Creación de invento con material reciclado.	Creación de invento con material reciclado.		
Rincón de trabajo:	Ficha (9) imprenta letras	Ficha (10) reloj números		
Rincón de juego:	Puzles: adivina el invento	Experimento: ¿para qué sirve este invento?		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (9b)	Actividad interactiva (10b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Inglés:	Taller: Probamos la comida alemana y bailamos música clásica.
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: paciencia	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 6 – LLEGAMOS A ITALIA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "ó"	Matemáticas: Conceptos fino - grueso	Lectoescritura: Letra "ó"	Matemáticas: Número 5	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, tercera parada: Italia. Billetes para viajar a Italia.	Carta de nuestro amigo extraterrestre: le han dicho que no se puede ir de la Tierra sin probar la comida italiana. Conocemos la comida italiana (pasta, pizza, helado, risotto, lasaña)	Película: Luca (Disney Pixar)	Película: Luca (Disney Pixar)	Película: Luca (Disney Pixar)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con Italia	Lectura de libros relacionados con Italia		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Italia? (pintura dedos)	Collares con pasta bandera italiana		
Rincón de trabajo:	Ficha (11)	Ficha (12)		
Rincón de juego:	Memory platos con ingredientes.	Experimento: conocemos y probamos la comida italiana.		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (11b)	Actividad interactiva (12b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Miguel Ángel. Aprendemos escultura. (cerámica)		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Italia: viajar para niños." (Jenkins, Celia)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: respeto	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 7 – DESCUBRIMOS EL IMPERIO ROMANO				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "د"	Matemáticas: Los números romanos (I, V, X)	Lectoescritura: Letra "د"	Matemáticas: Número 5	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Carta de nuestro amigo extraterrestre: ¿otra de las 7 maravillas del mundo? Visitamos el coliseo romano.	Conocemos a un soldado romano. Le hacemos preguntas.	El soldado romano nos cuenta la historia sobre Roma.	Teatro sobre el Imperio Romano.	Libro: Así eran los romanos (Malam, John).
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con el Imperio Romano	Lectura de libros relacionados con el Imperio Romano		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos del Imperio Romano? (ceras)	Construimos el coliseo (cartón y témperas)		
Rincón de trabajo:	Ficha (13)	Ficha (14)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces de romanos (toga), soldados y gladiadores.	Juego simbólico: disfraces de romanos (toga), soldados y gladiadores.		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (13b)	Actividad interactiva (14b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Vivaldi: las estaciones del año. Pintamos al ritmo de la música.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos "Rómulo y Remo: mitología para niños" (Salvat)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: respeto	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 8 – ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
<u>Lectoescritura:</u> (9:55 – 10:30) Repaso	<u>Matemáticas:</u> Repaso	<u>Lectoescritura:</u> Repaso	<u>Matemáticas:</u> Repaso	<u>Protagonista de la semana</u>
Asamblea de Introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Proyecto (12:00 – 13:00)				
Lluvia de ideas en equipos sobre la elaboración del producto final. Organización de materiales.	Elaboración del producto final.			Presentación del producto final a cursos superiores y a otras clases.
<u>Inglés:</u> (15:00 – 16:00)	<u>Proyecto arte:</u> Construcción y decoración de la maleta para el producto final.		<u>Inglés:</u>	<u>Proyecto</u> Presentación del producto final a los padres.
<u>Psicomotricidad</u> (16:00 – 17:00)	<u>Capilla:</u>	<u>Inglés:</u>	<u>Psicomotricidad</u>	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Anexo 8. Programación África

Semana 1 – INTRODUCCIÓN AL CONTINENTE				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: Letra "c"	Matemáticas: Conceptos: a un lado, al otro lado.	Lectoescritura: Letra "c"	Matemáticas: Número 6	Protagonista de la semana (9:55 – 10:30)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Carta de nuestro amigo extraterrestre. Mapa del recorrido	Caja con objetos de África (máscara africana, yembé, jirafa de peluche, maracas, una pirámide, collares, pañuelos)	Los Masáis. Explicación chozas africanas	Puzle mapa del continente dividido en 5	Materiales de las chozas: hojas, paja, ramas, piedras, barro, madera.(exposición de materiales)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con África	Lectura de libros relacionados con África		
Rincón de arte:	Pintar trozo mapa del continente. (témperas)	Pintar trozo mapa del continente. (témperas)		
Rincón de trabajo:	Ficha (1)	Ficha (2)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: nos disfrazamos como masáis	Puzle chozas africanas		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (1b)	Actividad interactiva (2b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Construimos una choza africana (cartón, papel seda y palillos) Arte tribal africano. Modelos étnicos.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Pascual el Dragón descubre África" (Olivetti, Max)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Solidaridad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				
Película recomendada: Kirikú y los hombres y las mujeres				

Semana 2 – TANZANIA, KILIMANJARO Y NGORONGORO				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "c"	Matemáticas: Nociones espaciales: en- alrededor	Lectoescritura: Letra "c"	Matemáticas: Número 6	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, primera parada: Tanzania.	Billetes para viajar a Tanzania. Maleta con objetos de expedición: listos para ir de aventura.	Introducción a los accidentes geográficos: montañas.	Introducción a los accidentes geográficos: volcanes.	Libro: Los pollitos en el Kilimanjaro" (García, Chema)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con el Kilimanjaro	Lectura de libros relacionados con el Ngorongoro		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Tanzania? (ceras)	Dibujos ¿qué sabemos de Tanzania? (ceras)		
Rincón de trabajo:	Ficha (3)	Ficha (4)		
Rincón de juego:	Construcciones: kilimanjaro y Ngorongoro	Experimento: volcanes (bicarbonato y vinagre)		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (3b)	Actividad interactiva (4b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Danzas de percusión corporal. Instrumentos. "Canciones infantiles y nanas del baobab" (Herrera, Laura)		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "El sol, la luna y el agua" (Herrera, Laura)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Solidaridad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				
Película recomendada: Kirikú y las bestias salvajes				

Semana 3 – KENIA, LA SABANA AFRICANA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "c"	Matemáticas: Grande – pequeño (comparaciones)	Lectoescritura: Letra "c"	Matemáticas: Número 6	SALIDA: Safari Madrid (9:15 – 13:00)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, segunda parada: Kenia	Libro: "El león Kandinga" (Ofogo, Boniface)	¿Cuántos animales conocemos en la Sabana? Animales de la sabana: jirafa, león, rinoceronte, leopardo, avestruz, ñu, cebra, elefante, et.	Libro: "Un día en la sabana" (Bailey, Ella).	
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con animales de la Sabana	Lectura de libros relacionados con animales de la Sabana		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Kenia? (pintura de dedos)	Escultura animales de la Sabana (plastilina)		
Rincón de trabajo:	Ficha (5)	Ficha (6)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: animales de la Sabana	Puzzle: la Sabana y sus animales		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (5b)	Actividad interactiva (6b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Inglés:	Cuento: Cuentacuentos "¿Hay osos en África?" (Ichikawa)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Solidaridad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				
Película recomendada: El Rey león				

Semana 4 – EGIPTO, LAS PIRÁMIDES				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "c"	Matemáticas: Los triángulos. Las pirámides.	Lectoescritura: Letra "n"	Matemáticas: Número 6	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, tercera parada: Egipto	Billetes para viajar a Egipto. Maleta con objetos de Egipto (jeroglíficos, papiros, figuras de escarabajos, cachimba, chilabas, momia de juguete, sarcófago, maqueta de pirámide)	Las tradiciones egipcias: los faraones, las momias, los sarcófagos, etc.	Conocemos los dioses egipcios: Ra (dios del sol y de la vida), Hathor (diosa de la alegría y de la música), Amón (dios del viento y los secretos), Isis (diosa de la fertilidad, amor y magia), Osiris (dios de la agricultura), Horus (dios del cielo), Anubis (diosa de las momias), Thot (dios de la sabiduría) y Sejmet (diosa de la fuerza y guerra) Video de Youtube: Dioses de Egipto. #Cuentoinfantil. Los hijos de Nut.	Leer libro: "Así eran los egipcios" (Malam, John).
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con Egipto	Lectura de libros relacionados con Egipto		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Egipto? (rotulador)	Dibujos: pintamos en papiros (acuarelas)		
Rincón de trabajo:	Ficha (7)	Ficha (8)		
Rincón de juego:	Playmobil Egipto (esqueletos, momias, sarcófagos)	Experimento: construimos una pirámide con cartones		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (7b)	Actividad interactiva (8b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Decoramos sarcófagos con jeroglíficos. (Arte áulico)		Inglés:	Taller: Película y palomitas con padres: El Príncipe de Egipto
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Empatía	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 5 – NOS ADENTRAMOS EN EL SÁHARA: EL DESIERTO				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "n"	Matemáticas: Nociones espaciales: en- alrededor	Lectoescritura: Letra "n"	Matemáticas: Número 6	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Carta de nuestro amigo extraterrestre: le han hablado de una especie de terrario enorme en este continente, ¿a qué se refiere?	Caja misteriosa con jarra con dibujos de arena y un dromedario de peluche.	Libro: "El mago del desierto" (Villegas, Marta).	Relacionar el desierto con el clima (temperaturas extremas).	Los tuaregs y las jaimas.
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con el desierto del Sáhara	Lectura de libros relacionados con el desierto del Sáhara		
Rincón de arte:	Dibujos: pintamos los atardeceres del desierto	Decoramos vasijas con pintura y gomets.		
Rincón de trabajo:	Ficha (9)	Ficha (10)		
Rincón de juego:	Puzle: Aladdin en el desierto	Juego simbólico: disfraces de tuaregs		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (9b)	Actividad interactiva (10b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Cuadros con arena de colores		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos "Macario Dromedario" (Chaundler, Rachel)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Empatía	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 6 – ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Repaso	Matemáticas: Repaso	Lectoescritura: Repaso	Matemáticas: Repaso	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Proyecto (12:00 – 13:00)				
Lluvia de ideas en equipos sobre la elaboración del producto final. Organización de materiales.	Elaboración del producto final.			Presentación del producto final a cursos superiores y a otras clases.
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Construcción y decoración de la maleta para el producto final.		Inglés:	Proyecto Presentación del producto final a los padres.
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Gratitud	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Anexo 9. Programación Asia

Semana 1 – INTRODUCCIÓN AL CONTINENTE				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: Letra "d"	Matemáticas: Conceptos espaciales: delante-detrás	Lectoescritura: Letra "d"	Matemáticas: Número 7	Protagonista de la semana (9:55 – 10:30)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Motivación: Carta de nuestro amigo extraterrestre. Mapa del recorrido.	Caja con objetos de Asia (palillos chinos, peluche de oso panda, guirnalda de dragón, maqueta de pagoda, lámpara de aceite, tazas de té, arroz)	Explicar que Asia es el continente más grande del mundo. (hay muchos países diferentes, religiones, idiomas)	Puzle mapa del continente dividido en 5	Libro: "Pascual el Dragón descubre Asia" (Olivetti, Max)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con Asia	Lectura de libros relacionados con Asia		
Rincón de arte:	Pintar trozo mapa del continente. (témperas)	Pintar trozo mapa del continente. (témperas)		
Rincón de trabajo:	Ficha (1)	Ficha (2)		
Rincón de juego:	Jugamos con el Jenga (animación Asia)	Puzle del mapa del continente con principales características		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (1b)	Actividad interactiva (2b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: El festival de las estrellas. Dibujamos nuestros deseos y los colgamos de un árbol.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Secretos en la nieve" (Kroll, Virginia)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Perseverancia	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 2 – CHINA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "d"	Matemáticas: Números chinos (1-7)	Lectoescritura: Letra "d"	Matemáticas: Número 7	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, primera parada: China. Billetes para viajar a China Localizamos en el mapa.	La ruta de la seda (té, sal, azúcar, porcelana, especias)	Los transportes de china (bicitaxi, carro de caballo, motocarro)	Los transportes en España. (diferencias)	Libro: "La reina Trotamundos en China" (Ganges, Montse)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con China	Lectura de libros relacionados con China		
Rincón de arte:	¿Qué sabemos de china? (ceras)	Hacemos un Non Lá (gorro chino)		
Rincón de trabajo:	Ficha (3)	Ficha (4)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces de geishas y trajes hanfu	Juegos chinos: el diábolo, el tangram, jian zi		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (3b)	Actividad interactiva (4b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos a Akira Yoshizawa y nos enseña el origami		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "Casos del inspector Cito: Año nuevo en China" (González Iturbe, Antonio)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Perseverancia	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 3 – EL IMPERIO CHINO, LA GRAN MURALLA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "d"	Matemáticas: Números chinos (1-7)	Lectoescritura: Letra "d"	Matemáticas: Número 7	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Carta de nuestro amigo extraterrestre. Estamos al lado de otra de las 7 maravillas del mundo: la gran muralla china.	Visita de un soldado chino. Nos cuenta la historia del imperio chino. Templos. La ciudad Prohibida	Película: Mulán	Película: Mulán	Película: Mulán
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con el Imperio Chino		Lectura de libros relacionados con el Imperio Chino	
Rincón de arte:	Pintamos los fuegos artificiales chinos. (Rotuladores aerógrafos)		Escribimos nuestro nombre en chino (plumas)	
Rincón de trabajo:	Ficha (5)		Ficha (6)	
Rincón de juego:	Construcciones: construimos la gran muralla china		Juegos chinos: el diábolo, el tangram, jian zi	
Rincón de informática:	Actividad interactiva (5b)		Actividad interactiva (6b)	
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Construimos una guirnalda de dragón. La Danza del Dragón.		Inglés:	Taller: Construimos, decoramos y volamos una cometa.
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Sinceridad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 4 – JAPÓN				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "ㇿ"	Matemáticas: Seriaciones	Lectoescritura: Letra "ㇿ"	Matemáticas: Número 7	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, segunda parada: Japón. Billetes para viajar a Japón. Localizamos en el mapa.	Aparece un bonsái en clase. Tenemos que cuidarlo. (La flora de Japón: flores de sakura, jardines Zen)	Artes marciales (Sumo, kárate, judo)	Leemos un haiku. Las pagodas. Las comidas típicas: té, arroz, sushi.	Leer cómic manga: "Narval. Unicornio marino" (Clanton, Ben)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con Japón	Lectura de libros relacionados con Japón		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Japón? (rotulador)	Dibujos Ikebana (pintura de dedos)		
Rincón de trabajo:	Ficha (7)	Ficha (8)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces de kimonos, getas.	Juegos tradicionales de Japón: kendama. Experimento: probamos la comida japonesa.		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (7b)	Actividad interactiva (8b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos a Yayoi Kusama y nos enseña los patrones y los círculos. (decoramos una escena con gomets)		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "El niño del palacio del dragón" (Yoshikawa, Sachiko)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Sinceridad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 5 – LA INDIA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "ñ"	Matemáticas: Clasificación por atributos	Lectoescritura: Letra "ñ"	Matemáticas: Número 7	SALIDA: Jardín de la Vega Madrid (9:15 – 13:00)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, tercera parada: India. Billetes para viajar a India. Localizamos en el mapa.	Carta de nuestro amigo extraterrestre. Esta es la quinta de las 7 maravillas del mundo que visitamos: el Taj Mahal. Los animales de la India: las vacas, los elefantes, el tigre de bengala.	La comida de la India: los 5 sentidos. (tacto, olfato, vista, gusto y oído) Libro: "Cinco sentidos" (Tullet, Hervé)	Leer libro "Un sol en la India" (Ferrer, Vicente)	
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con la India	Lectura de libros relacionados con los 5 sentidos		
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de la India? (ceras)	Coloreamos mandalas		
Rincón de trabajo:	Ficha (9)	Ficha (10)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: nos disfrazamos de indios llevando saris, dothis y bindis.	Experimentamos con la comida india y los 5 sentidos.		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (9b)	Actividad interactiva (10b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Inglés:	Taller: Festival del color (Holi)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Humildad	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 6 – ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
<u>Asamblea de bienvenida</u> (9:15 – 9:45)				
<u>Lectoescritura:</u> (9:55 – 10:30) Repaso	<u>Matemáticas:</u> Repaso	<u>Lectoescritura:</u> Repaso	<u>Matemáticas:</u> Repaso	<u>Protagonista de la semana</u>
<u>Asamblea de introducción / motivación:</u> (11:30 – 12:00)				
<u>Proyecto</u> (12:00 – 13:00)				
Lluvia de ideas en equipos sobre la elaboración del producto final. Organización de materiales.	Elaboración del producto final.			Presentación del producto final a cursos superiores y a otras clases.
<u>Inglés:</u> (15:00 – 16:00)	<u>Proyecto arte:</u> Construcción y decoración de la maleta para el producto final.		<u>Inglés:</u>	<u>Proyecto</u> Presentación del producto final a los padres.
<u>Psicomotricidad</u> (16:00 – 17:00)	<u>Capilla:</u> Valor: Humildad	<u>Inglés:</u>	<u>Psicomotricidad</u>	
<u>Asamblea de despedida</u> (17:00 – 17:15)				

Anexo 10. Programación Oceanía

Semana 1 – INTRODUCCIÓN AL CONTINENTE				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: Letra "b"	Matemáticas: Serie numérica: adición de la unidad.	Lectoescritura: Letra "b"	Matemáticas: Número 8	Protagonista de la semana (9:55 – 10:30)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Motivación: Carta de nuestro amigo extraterrestre. Mapa del recorrido.	Caja con objetos de Oceanía (koala de peluche, señal de canguros, ornitorrinco de peluche, postal de una playa, digeridoo, Boomerang)	Explicar que Oceanía no es sólo Australia. (Australia, Nueva Guinea, Nueva Zelanda, archipiélagos)	Puzle mapa del continente dividido en 5	Libro: "Pascual el Dragón descubre Oceanía" (Olivetti, Max)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con Oceanía		Lectura de libros relacionados con Oceanía	
Rincón de arte:	Pintar trozo mapa del continente. (témperas)		Pintar trozo mapa del continente. (témperas)	
Rincón de trabajo:	Ficha (1)		Ficha (2)	
Rincón de juego:	Domino de objetos de Oceanía		Puzle del mapa del continente con principales características	
Rincón de informática:	Actividad interactiva (1b)		Actividad interactiva (2b)	
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos a Roi de Maistre y la música de color.		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos: "El Koala que pudo" (Bright, Rachel)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Perdón	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 2 – TIEMPO DEL SUEÑO EN AUSTRALIA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra “b”	Matemáticas: Estimación intuitiva del tiempo.	Lectoescritura: Letra “b”	Matemáticas: Número 8	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, primera parada: Australia. Billetes para viajar a Australia. Explicar el Tiempo del Sueño en Australia.	¿Qué son los sueños? Trabajar los sueños (pesadillas)	Libro: “El sueño de Matías” (Llenas Serra, Anna)	Trabajar las emociones y los sentimientos (sorpresa, asco, miedo, alegría, ira, tristeza, celos, culpa, empatía)	Libro: “El monstruo de colores” (Lionni, Leo)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1		Rincón 2	
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con Australia		Lectura de libros relacionados con los sueños	
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Australia? (ceras)		Dibujos ¿qué siento ahora mismo? (ceras)	
Rincón de trabajo:	Ficha (3)		Ficha (4)	
Rincón de juego:	Juego simbólico: representamos los sueños		Juego simbólico: cada alumno es una emoción	
Rincón de informática:	Actividad interactiva (3b)		Actividad interactiva (4b)	
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Conocemos el Dot Painting. Hacemos dibujos con gomets de colores		Inglés:	Taller: Hacemos botellas de las emociones.
Psicomotricidad (16:00 – 17:00) Relajación	Capilla: Valor: Perdón	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				
Película recomendada: Del revés (Inside out)				

Semana 3 – ANIMALES TERRESTRES DE AUSTRALIA				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "t"	Matemáticas: Clasificación por atributos	Lectoescritura: Letra "t"	Matemáticas: Número 8	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Carta de nuestro amigo el extraterrestre; hay animales que solo están en Australia, ¿cuáles conocemos?	Conocemos al canguro, Koala, Equinoa, Demonio de Tasmania	Conocemos al kiwi, Wombat, Casuario, Emú	Conocemos al ornitorrinco, Pelicano, Equidna, Dingo.	Bingo de animales
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con los animales australianos	Lectura de libros relacionados con los animales australianos		
Rincón de arte:	Pintamos animales con los dedos	Collage de animales		
Rincón de trabajo:	Ficha (5)	Ficha (6)		
Rincón de juego:	Memory de animales	Kit de excavación: desenterramos animales		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (5b)	Actividad interactiva (6b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Creamos máscaras de animales australianos con materiales reciclados		Inglés:	Cuento: Cuentacuentos "Tiddalick, la rana glotona" (Parents, Carmen)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Perdón	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 4 – AUSTRALIA, EL OCEÁNO, LA VIDA DEBAJO DEL MAR				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "b"	Matemáticas: Clasificación por atributos	Lectoescritura: Letra "b"	Matemáticas: Número 8	SALIDA: Atlantis Aquarium Madrid (9:15 – 13:00)
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Océanos Índico y Pacífico. ¿cuántos océanos hay? Aparece una pecera en nuestra clase con un pez payaso.	Animales marinos en Australia: tortugas marinas, tiburón, caballito de mar, ballenas, orcas, delfines, pez payaso.	Película: buscando a Nemo		
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1	Rincón 2		
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con el Océano	Lectura de libros relacionados con el Océano		
Rincón de arte:	Esculturas de animales australianos (plastilina)	Esculturas de animales australianos (plastilina)		
Rincón de trabajo:	Ficha (7)	Ficha (8)		
Rincón de juego:	Juego simbólico: somos animales	Puzle animales marinos		
Rincón de informática:	Actividad interactiva (7b)	Actividad interactiva (8b)		
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Proyecto (15:00 – 16:00)	Inglés:	Cuento: Cuentacuentos "¿Dónde está el gran arrecife?" (Medina, Nico)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Confianza	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 5 – NUEVA ZELANDA, LA CULTURA ABORIGEN				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Letra "b"	Matemáticas: Medidas naturales (mano, pie, paso)	Lectoescritura: Letra "t"	Matemáticas: Número 8	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Mapa del recorrido de los países del continente, segunda parada: Nueva Zelanda. Billetes para viajar a Nueva Zelanda. Localizamos en el mapa.	Conocemos la cultura aborigen: La tribu nativa Maorí.	Libro: Pequeño Maorí (Geis Conti, Patricia)	¿Cómo viven los maorís? Tradiciones y costumbres.	Libro: Moana (Hitchcock, Laura)
Proyecto (12:00 – 13:00)				
	Rincón 1		Rincón 2	
Rincón de biblioteca:	Lectura de libros relacionados con las culturas aborígenes de Nueva Zelanda		Lectura de libros relacionados con las culturas aborígenes de Nueva Zelanda	
Rincón de arte:	Dibujos ¿qué sabemos de Nueva Zelanda? (rotulador)		Decoramos un Boomerang	
Rincón de trabajo:	Ficha (9)		Ficha (10)	
Rincón de juego:	Juego simbólico: disfraces de maorí.		Juegos tradicionales de Nueva Zelanda	
Rincón de informática:	Actividad interactiva (9b)		Actividad interactiva (10b)	
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Escultura y decoración de un Totem.(madera)		Inglés:	Taller: Didgeridoo. Danza tribal maorí (Kapa Haka)
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Confianza	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Semana 6 – ELABORACIÓN DEL PRODUCTO FINAL				
Lunes	Martes	Miércoles	jueves	viernes
Asamblea de bienvenida (9:15 – 9:45)				
Lectoescritura: (9:55 – 10:30) Repaso	Matemáticas: Repaso	Lectoescritura: Repaso	Matemáticas: Repaso	Protagonista de la semana
Asamblea de introducción / motivación: (11:30 – 12:00)				
Proyecto (12:00 – 13:00)				
Lluvia de ideas en equipos sobre la elaboración del producto final. Organización de materiales.	Elaboración del producto final.			Presentación del producto final a cursos superiores y a otras clases.
Inglés: (15:00 – 16:00)	Proyecto arte: Construcción y decoración de la maleta para el producto final.		Inglés:	Proyecto Presentación del producto final a los padres.
Psicomotricidad (16:00 – 17:00)	Capilla: Valor: Confianza	Inglés:	Psicomotricidad	
Asamblea de despedida (17:00 – 17:15)				

Anexo 11. Evaluación formativa

Registros anecdóticos

SITUACIÓN:	
• Nombre: _____ • Curso: _____ • Fecha: _____ / _____ / _____	
Descripción de la situación	Análisis, comentarios o aspectos a observar

Escalas de estimación

El estudiante en clase está	a) Contento b) Nervioso c) Participativo d) Interesado
La relación con los compañeros es	a) Muy buena b) Buena c) Mala d) Muy mala
El comportamiento hacia la tutora es	a) Afectuoso b) Amistoso c) Indiferentes d) Desafiante

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
Trae el material					
Cuida el material					
Es limpio a la hora de trabajar					
Se relaciona de manera respetuosa con los demás					
Participa en juegos y actividades grupales de forma activa					
Es agresivo con los compañeros					
Comparte con los demás					
Presta atención a las explicaciones					
Trabaja en equipo					
Respeto el turno de palabra y escucha las opiniones de los demás					
Propone ideas en el equipo					
Está tranquilo/a en clase durante las actividades					
Acepta órdenes por parte del profesor/a.					
Comparte con los demás					
Es agresivo con los compañeros					
Expresa sus sentimientos de manera natural					
Se esfuerza en las actividades de clase					
Respeto las normas y atiende instrucciones					

Rúbricas

TRABAJO EN GRUPO				
Control de la Eficacia del Grupo	Repetidamente controla la eficacia del grupo y hace sugerencias para que sea más efectivo.	Repetidamente controla la eficacia del grupo y trabaja para que el grupo sea más efectivo.	Ocasionalmente controla la eficacia del grupo y trabaja para que sea más efectivo.	Rara vez controla la eficacia del grupo y no trabaja para que éste sea más efectivo.
Trabajando con otros	Casi siempre escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Trata de mantener la unión de los miembros trabajando en grupo.	Usualmente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. No causa "problemas" en el grupo.	A veces escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros, pero algunas veces no es un buen miembro del grupo.	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de otros. Frecuentemente no es un buen miembro del grupo.
Contribuciones	Proporciona siempre ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Es un líder definido que contribuye con mucho esfuerzo.	Por lo general, proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro fuerte del grupo que se esfuerza.	Algunas veces proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Un miembro satisfactorio del grupo que hace lo que se le pide.	Rara vez proporciona ideas útiles cuando participa en el grupo y en la discusión en clase. Puede rehusarse a participar.
Manejo del tiempo	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto para asegurar que las cosas estén hechas a tiempo. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Utiliza bien el tiempo durante todo el proyecto, pero pudo haberse demorado en un aspecto. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Tiende a demorarse, pero siempre tiene las cosas hechas para la fecha límite. El grupo no tiene que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades por la demora de esta persona.	Rara vez tiene las cosas hechas para la fecha límite y el grupo ha tenido que ajustar la fecha límite o trabajar en las responsabilidades de esta persona porque el tiempo ha sido manejado inadecuadamente.
Actitud	Nunca critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. Siempre tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Rara vez critica públicamente el proyecto o el trabajo de otros. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Ocasionalmente critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros del grupo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo.	Con frecuencia critica en público el proyecto o el trabajo de otros miembros del grupo. A menudo tiene una actitud positiva hacia el trabajo.
Resolución de problemas	Busca y sugiere soluciones a los problemas.	Refina soluciones sugeridas por otros.	No sugiere o refina soluciones, pero está dispuesto a tratar soluciones propuestas por otros.	No trata de resolver problemas o ayudar a otros a resolverlos. Deja a otros hacer el trabajo.
Materiales y preparación	Trae el material necesario a clase y siempre está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario a clase y está listo para trabajar.	Casi siempre trae el material necesario, pero algunas veces necesita instalarse y se pone a trabajar.	A menudo olvida el material necesario o no está listo para trabajar.

Anexo 12. Evaluación inicial

	Alumno	¿Qué sabemos de _____ ?
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		

	Alumno	¿Qué queremos saber de _____ ?
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		

Anexo 13. Evaluación final

Proyecto 1: América

	Adquirido	En proceso	Necesita trabajo
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal			
Realiza actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.			
Expresa emociones y sentimientos a través del cuerpo.			
Manifiesta respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.			
Muestra actitudes de ayuda y colaboración.			
Analiza situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas.			
Muestra comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía.			
Establece relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.			
Toma conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.			
Practica los valores de libertad, amor y amistad en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.			
Conocimiento del entorno			
Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias.			
Maneja las nociones básicas de medida y orientación en el espacio y el tiempo.			
Conoce, identifica y escribe los primeros números cardinales. (número 4)			
Comprende algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.			
Identifica y entiende algunos aspectos del Universo. Conoce el nombre de algunos planetas y que la Luna gira alrededor de la Tierra.			
Identifica distintos animales según algunas de sus características más importantes.			
Muestra interés por el medio natural e identificar y nombra algunos de sus componentes, formulando observaciones y conjeturas sobre las causas y consecuencias de lo que en él sucede.			
Muestra actitud de cuidado y respeto hacia la naturaleza.			
Distingue a los miembros de la familia, identificando parentesco y funciones dentro del grupo.			
Lenguajes: comunicación y representación.			
Muestra respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.			
Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso.			
Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.			
Utiliza las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.			
Expresa y comunica vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales.			
Interpreta imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.			
Conoce las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Se desplaza por el espacio con distintos movimientos.			
Conoce algunos artistas representativos: Andy Warhol, Pollock, Frida Kahlo, Tarsila do Amaral.			
Conoce algunos tipos de arte representativos (arte huichol)			

Proyecto 2: Europa

	Adquirido	En proceso	Necesita trabajo
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal			
Realiza actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.			
Expresa emociones y sentimientos a través del cuerpo.			
Manifiesta respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.			
Muestra actitudes de ayuda y colaboración.			
Analiza situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas.			
Muestra comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía.			
Establece relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.			
Toma conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.			
Practica los valores de paz, paciencia y respeto en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.			
Identifica los hábitos de alimentación saludables para prevenir enfermedades.			
Conocimiento del entorno			
Conoce, identifica y escribe los primeros números cardinales(número 5)			
Establece una relación entre los números arábigos y los números romanos.			
Comprende algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.			
Establece algunas relaciones entre el medio físico y social, identificando cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas y cambios en el paisaje por intervenciones humanas.			
Agrupar, clasifica y ordena elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.			
Conoce los instrumentos de medida del tiempo.			
Muestra interés por el medio natural.			
Identifica y nombra algunos de los elementos de la naturaleza, indagando en algunas características y funciones generales de estos.			
Identifica algún invento importante para la Humanidad y el lugar de su invención.			
Lenguajes: comunicación y representación.			
Muestra respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.			
Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso.			
Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.			
Utiliza las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.			
Expresa y comunica vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales.			
Interpreta imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.			
Conoce las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Se desplaza por el espacio con distintos movimientos.			
Conoce algunos artistas representativos: Velázquez, Beethoven, Miguel ángel, Vivaldi.			

Proyecto 3: África

	Adquirido	En proceso	Necesita trabajo
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal			
Realiza actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.			
Expresa emociones y sentimientos a través del cuerpo.			
Manifiesta respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.			
Muestra actitudes de ayuda y colaboración.			
Analiza situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas.			
Muestra comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía.			
Establece relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.			
Toma conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.			
Practica los valores de solidaridad, empatía y gratitud en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.			
Conocimiento del entorno			
Conoce, identifica y escribe los primeros números cardinales(número 6)			
Comprende algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.			
Maneja las nociones espaciales y de orientación básicas.			
Conoce e identifica las formas planas y los cuerpos geométricos más elementales: triángulo y pirámide.			
Agrupar, clasifica, compara y ordena elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.			
Muestra interés por el medio natural.			
Identifica y nombra algunos de los elementos de la naturaleza, indagando en algunas características y funciones generales de estos.			
Identifica cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas.			
Identifica: río, montaña, valle, llanura, volcán, dunas.			
Identifica y clasifica según las características generales de los animales.			
Lenguajes: comunicación y representación.			
Muestra respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.			
Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso.			
Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.			
Utiliza las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.			
Expresa y comunica vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales.			
Interpreta imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.			
Conoce las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Se desplaza por el espacio con distintos movimientos.			
Conoce algunos tipos de arte representativos: arte tribal africano, danzas de percusión corporal y arte áulico.			

Proyecto 4: Asia

	Adquirido	En proceso	Necesita trabajo
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal			
Realiza actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.			
Expresa emociones y sentimientos a través del cuerpo.			
Manifiesta respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.			
Muestra actitudes de ayuda y colaboración.			
Analiza situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas.			
Muestra comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía.			
Establece relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.			
Toma conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.			
Practica los valores de perseverancia, sinceridad y humildad en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.			
Distingue los sentidos e identificar sensaciones a través de ellos.			
Conocimiento del entorno			
Conoce, identifica y escribe los primeros números cardinales(número 7)			
Establece una relación entre los números arábigos y los números chinos.			
Comprende algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.			
Agrupar, clasifica y ordena elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.			
Maneja las nociones espaciales y de orientación básicas.			
Agrupar, clasifica, compara y ordena elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.			
Clasifica los diferentes medios de transporte según la procedencia.			
Conoce e identifica los principales medios de transporte.			
Distingue y conoce distintos tipos de plantas asiáticas.			
Reconoce la raíz, el tallo y las hojas como partes de la planta.			
Lenguajes: comunicación y representación.			
Muestra respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.			
Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso.			
Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.			
Utiliza las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.			
Expresa y comunica vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales.			
Interpreta imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.			
Conoce las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Se desplaza por el espacio con distintos movimientos.			
Conoce algunos artistas representativos: Akira Yoshizawa, Yayoi Kusama			
Conoce algunos tipos de arte representativos: origami, tanzaku.			

Proyecto 5: Oceanía

	Adquirido	En proceso	Necesita trabajo
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal			
Realiza actividades habituales y tareas de la vida cotidiana de manera autónoma y con iniciativa.			
Expresa emociones y sentimientos a través del cuerpo.			
Manifiesta respeto y aceptación por las características de los demás, sin discriminaciones de ningún tipo.			
Muestra actitudes de ayuda y colaboración.			
Analiza situaciones conflictivas y las competencias generales para un adecuado tratamiento y resolución de las mismas.			
Muestra comportamientos adecuados y utilizar fórmulas de cortesía.			
Establece relaciones de afecto, respeto y generosidad con todos sus compañeros.			
Toma conciencia de la necesidad de dotarse de normas para convivir.			
Practica los valores de perdón y confianza en el entorno cercano sensibilizando sobre su valor.			
Reconoce e identificar las emociones básicas y sus expresiones.			
Conocimiento del entorno			
Conoce, identifica y escribe los primeros números cardinales(número 8)			
Comprende algunas señas, elementos y costumbres que identifican a otras culturas presentes en el medio.			
Agrupar, clasifica y ordena elementos y colecciones según semejanzas o diferencias de atributos.			
Conoce los instrumentos de medida del tiempo.			
Estima de una forma acertada la medida del tiempo.			
Identifica y clasifica según las características generales de los animales.			
Realiza sumas sencillas mediante la adición de la unidad			
Usa instrumentos de medida naturales como la mano o el pie.			
Identifica los océanos que rodean el continente de Oceanía.			
Lenguajes: comunicación y representación.			
Muestra respeto hacia los demás manifestando interés y atención hacia lo que dicen y en el uso de las convenciones sociales: guardar el turno de palabra, escuchar, mirar al interlocutor y mantener el tema.			
Muestra interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso.			
Se interesa y participa en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.			
Utiliza las Tecnologías de la Información para aprender y obtener información.			
Expresa y comunica vivencias, emociones, ideas y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propias de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales.			
Interpreta imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.			
Conoce las posibilidades sonoras del propio cuerpo, de los objetos y de los instrumentos musicales. Se desplaza por el espacio con distintos movimientos.			
Reconoce materiales aptos para tallar: madera.			
Conoce algunos artistas representativos: Rai de Maistre.			
Conoce algunos tipos de arte representativos: Música del color, dot painting, tallado en madera.			

Anexo 14. Autoevaluación del alumno

	  
 ¿He levantado la mano para hablar y respetado los turnos de palabra?	
 ¿He trabajado en equipo?	
 ¿He ayudado a mis compañeros?	
 ¿Qué tal ha sido el producto final?	
 ¿he aprendido?	

Rincones	
 Rincón de informática	
 Rincón de arte	
 Rincón de juego	
 Rincón de trabajo	
 Rincón de lectura	

Anexo 15. Autoevaluación docente

	SI	NO
Clima de la clase		
Existe una relación de confianza entre los alumnos y el docente		
Los alumnos participan en las actividades con tranquilidad sin miedo a equivocarse		
Se confía en las posibilidades de los alumnos		
Los alumnos se encuentran y se sienten bien en el aula		
Los alumnos saben lo que deben o no deben hacer		
La organización del aula y la dinámica de las actividades permiten un cierto grado de autonomía de los alumnos		
Los alumnos se sienten implicados en el funcionamiento y organización del aula		
Los alumnos colaboran en el mantenimiento de la dinámica establecida		
Propuestas de mejora:		
Organización y funcionamiento del grupo		
La dinámica de grupo ha funcionado		
Se han establecido relaciones positivas entre los alumnos		
Han surgido dificultades excesivas en el funcionamiento de grupo		
Se ha conseguido la autorregulación de la conducta con ayuda		
Se ha tenido la sensación de pérdida de control del grupo		
Propuestas de mejora:		
Organización de las actividades		
Se han relacionado las propuestas con los conocimientos previos		
Los alumnos han mostrado interés hacia la propuesta		
Los alumnos se han sentido motivados		
Se ha estimulado a los alumnos a aportar sus conocimientos y experiencias		
Se han explicado con claridad los objetivos de la actividad		
Las explicaciones que se han dado han sido claras		

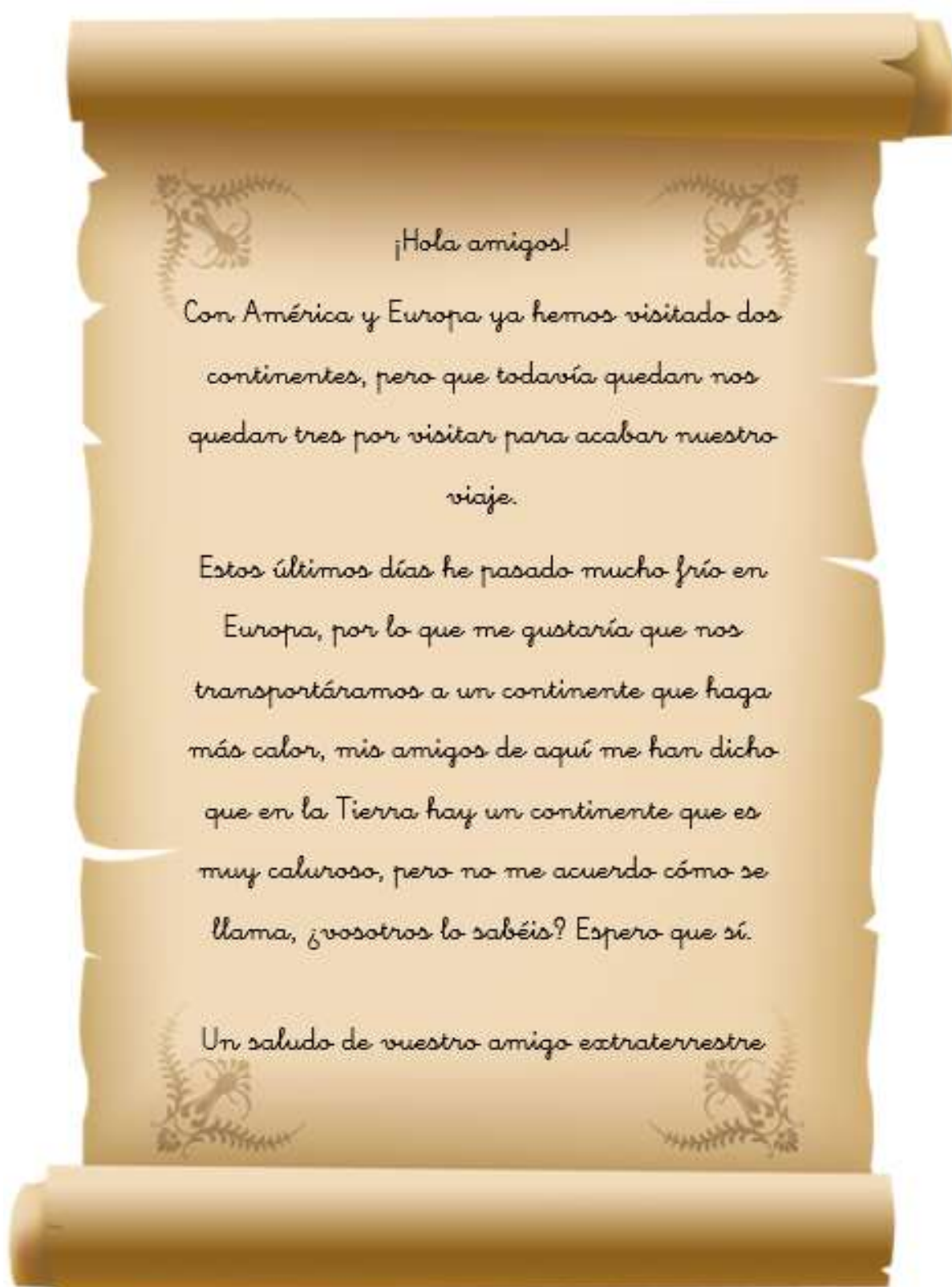
Las actividades han resultado según lo previsto		
Han surgido problemas que no se esperaban y se ha sabido modificarlos a tiempo		
Se ha animado a los alumnos a hacer preguntas		
Propuestas de mejora:		
Organización y utilización de espacios		
Se ha utilizado el espacio adecuado para la actividad que se estaba desarrollando		
Se cree que hay espacios más adecuados para el desarrollo de las actividades		
La organización del aula ha favorecido la participación, el desplazamiento, la autonomía, el control y el trabajo en grupo respecto a las actividades desarrolladas.		
Propuestas de mejora:		
Actitud y participación de los alumnos		
Los alumnos han participado activamente		
Los alumnos han manifestado interés		
Se ha estimulado la participación de todos los alumnos		
Se han recogido las diferentes aportaciones de los alumnos		
Se ha dejado suficiente tiempo para participar y hablar		
Propuestas de mejora:		
Organización del tiempo		
Las actividades se han prolongado excesivamente		
Ha faltado tiempo para el desarrollo de las actividades		
Se ha respetado la alternancia de esfuerzo, concentración y movimiento en el desarrollo de las actividades		
Se han aprovechado los hechos espontáneos que han aparecido durante las sesiones		

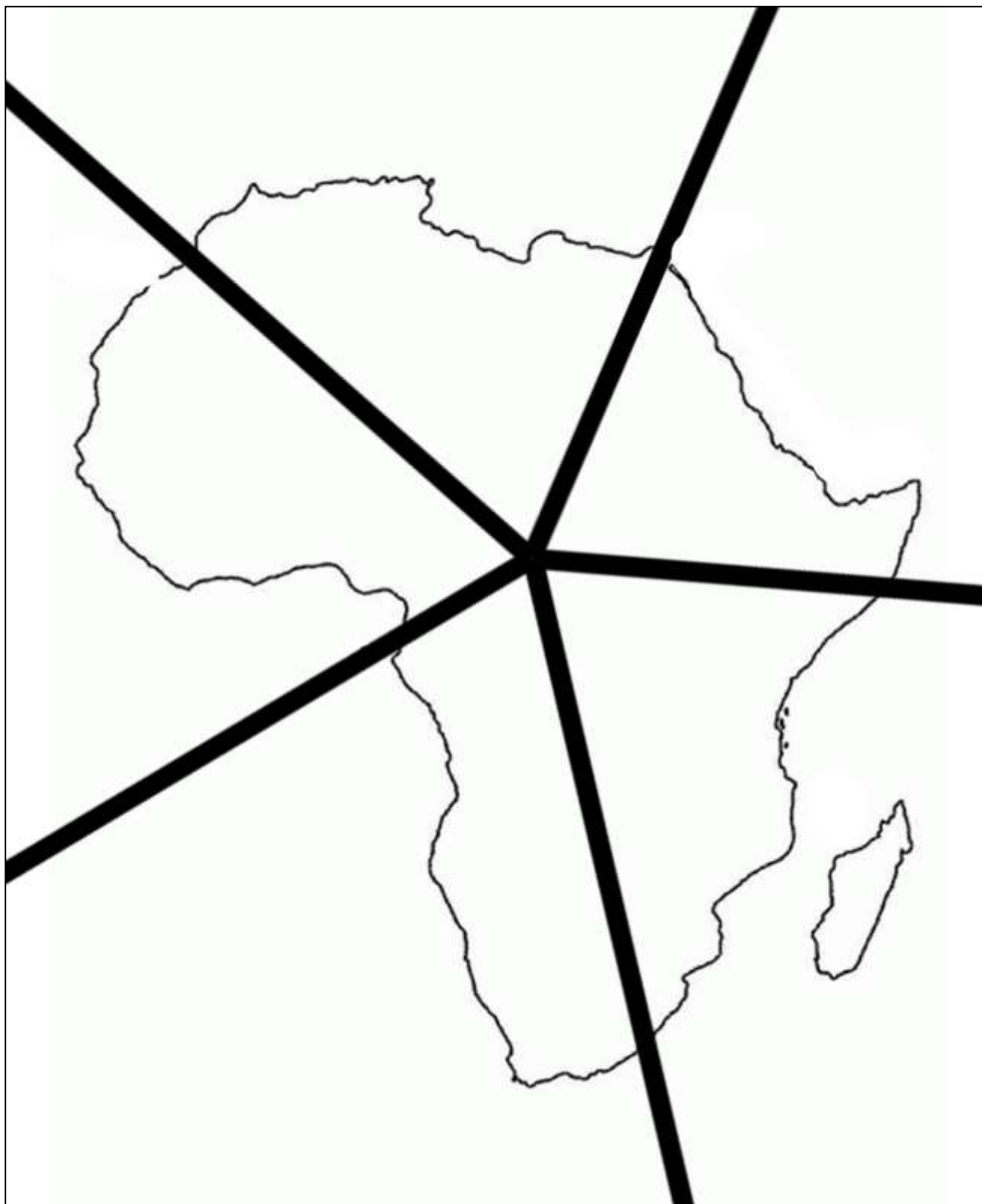
Propuestas de mejora:		
Intervención e interacción con los alumnos		
Se han realizado intervenciones a lo largo de la actividad con distintas finalidades: controlar, dirigir, evaluar, ayudar y contrastar.		
Se ha interactuado con los alumnos hablando, jugando con ellos, probando juntos, ofreciendo modelos, explicando, proponiendo, etc.		
Se ha podido evaluar y reflexionar sobre la actividad realizada		
Se han introducido cambios o modificaciones en función de lo observado en el aula		
Se ha tenido demasiado protagonismo		
Se ha potenciado suficientemente la iniciativa y participación de los alumnos		
Propuestas de mejora:		
Atención a la diversidad		
Todos los alumnos han podido participar en función de sus posibilidades		
Se ha prestado atención a la diversidad en el desarrollo de las actividades		
Se ha ayudado a los alumnos que más lo necesitaban		
Ha habido alumnos que no han seguido la actividad		
Propuestas de mejora:		
Materiales		
Los materiales han sido adecuados en relación con las actividades propuestas		
Los materiales han sido suficientes		
Los materiales han resultado interesantes y atractivos para los alumnos		
Los materiales han sido seguros para los alumnos		
Los materiales han resultado fáciles de manipular de forma autónoma por los alumnos		

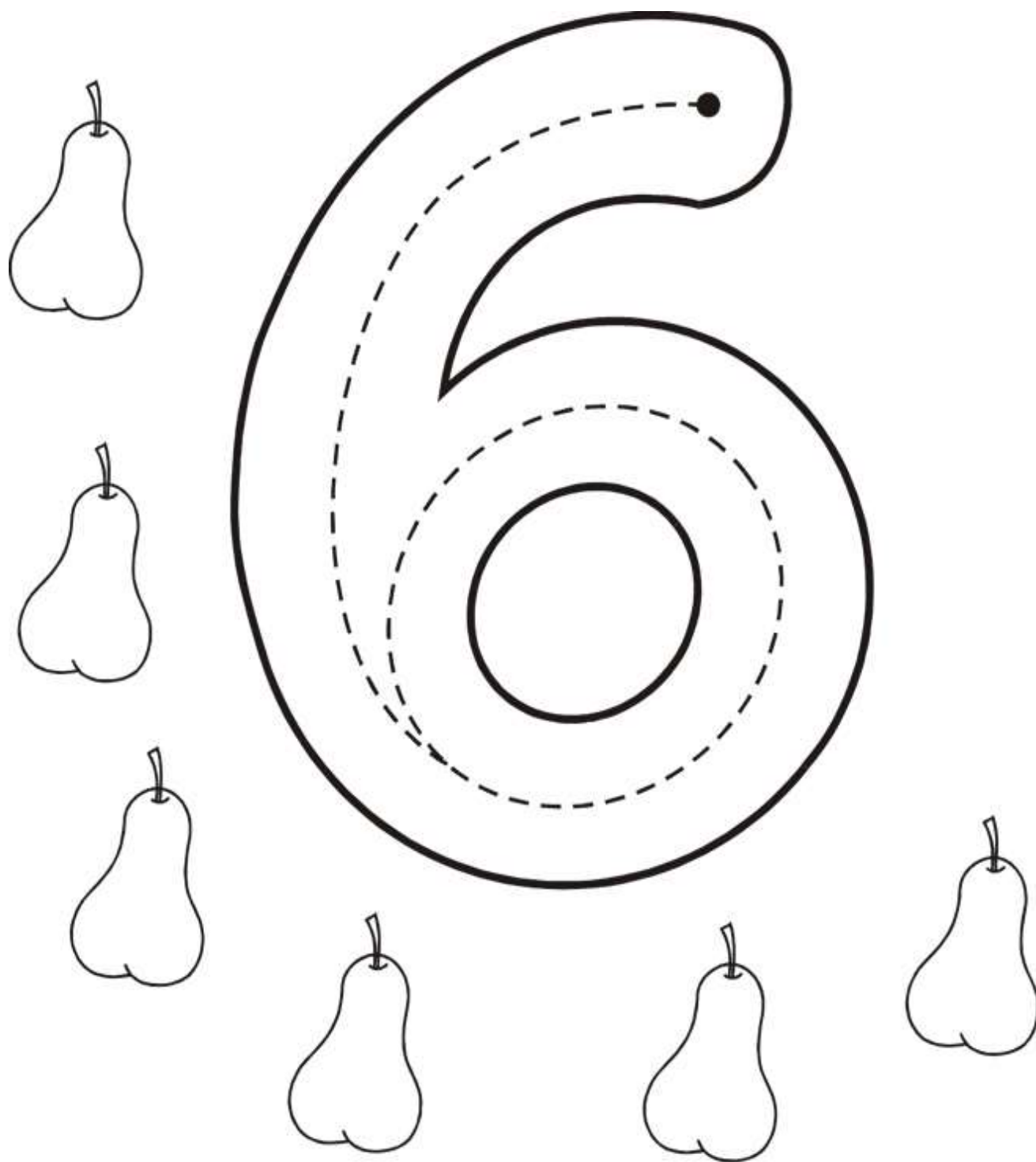
Propuestas de mejora:		
Evaluación		
Se ha explicado a los alumnos los objetivos y criterios de evaluación de las actividades y el proyecto		
Los instrumentos de evaluación que se han utilizado han sido útiles y pertinentes		
Se ha realizado una evaluación inicial		
Se ha realizado una evaluación formativa a lo largo del proyecto		
Se ha realizado una evaluación final		
Se ha realizado una autoevaluación a los alumnos		
Se han observado las dificultades de los alumnos		
Se han hecho valoraciones subjetivas de los alumnos		
Propuestas de mejora:		

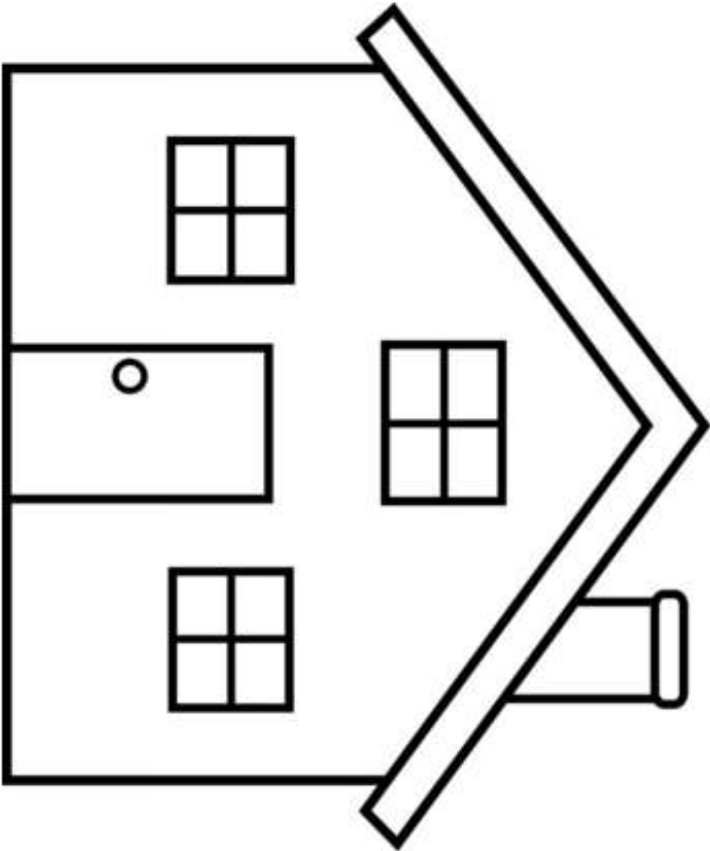
Anexo 16. Actividades y anexos del proyecto África

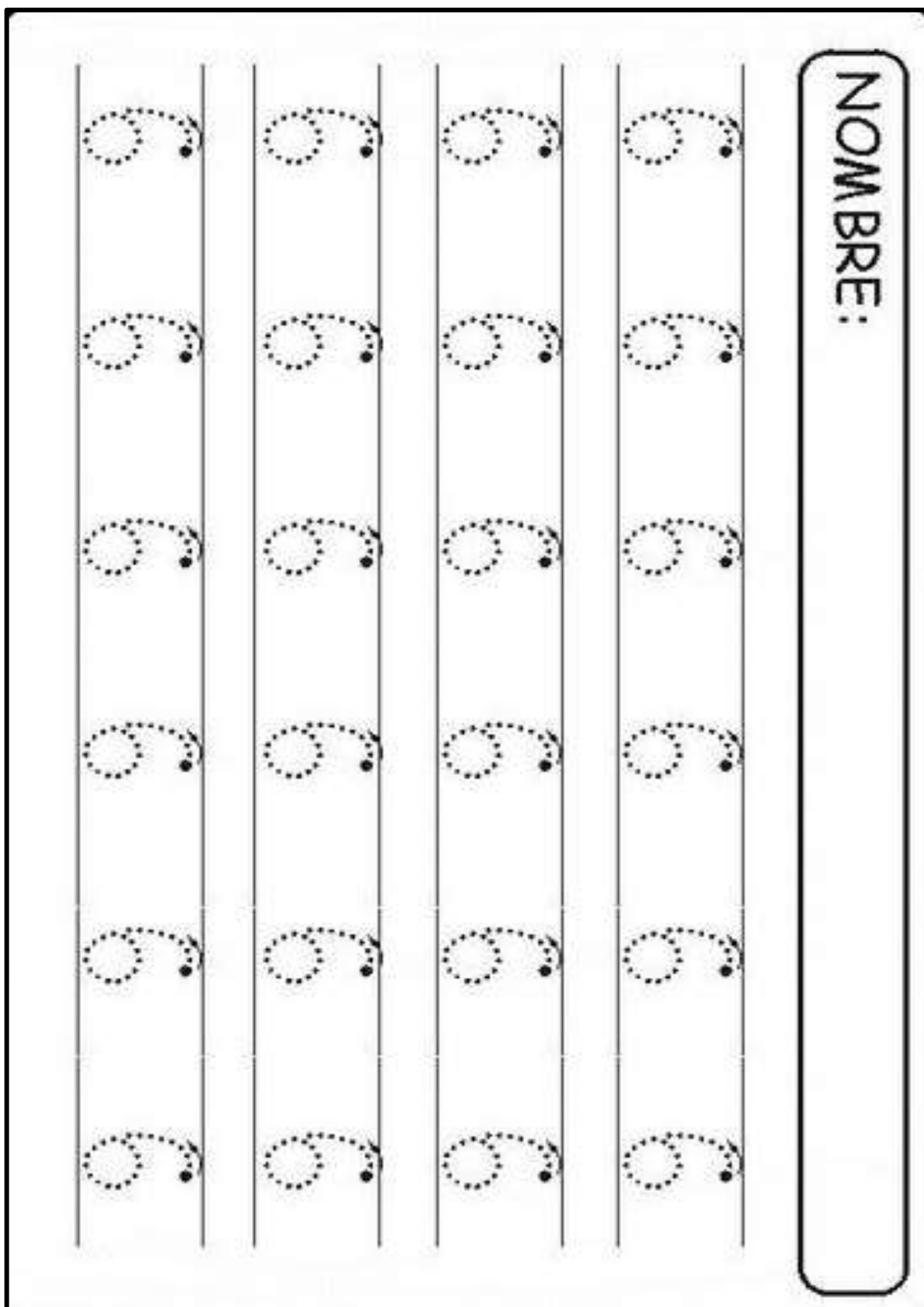
Anexo 16.1

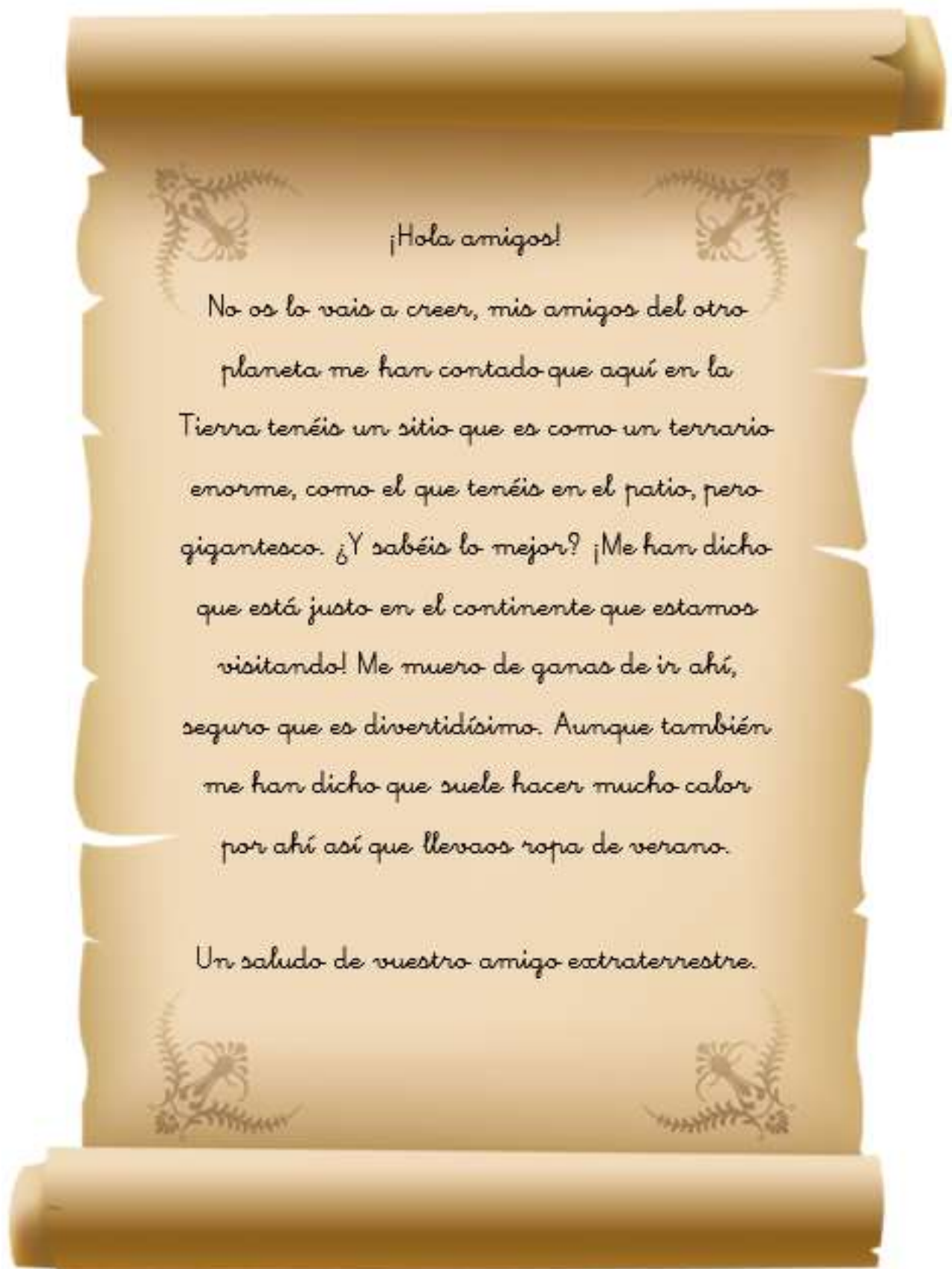












¡Hola amigos!

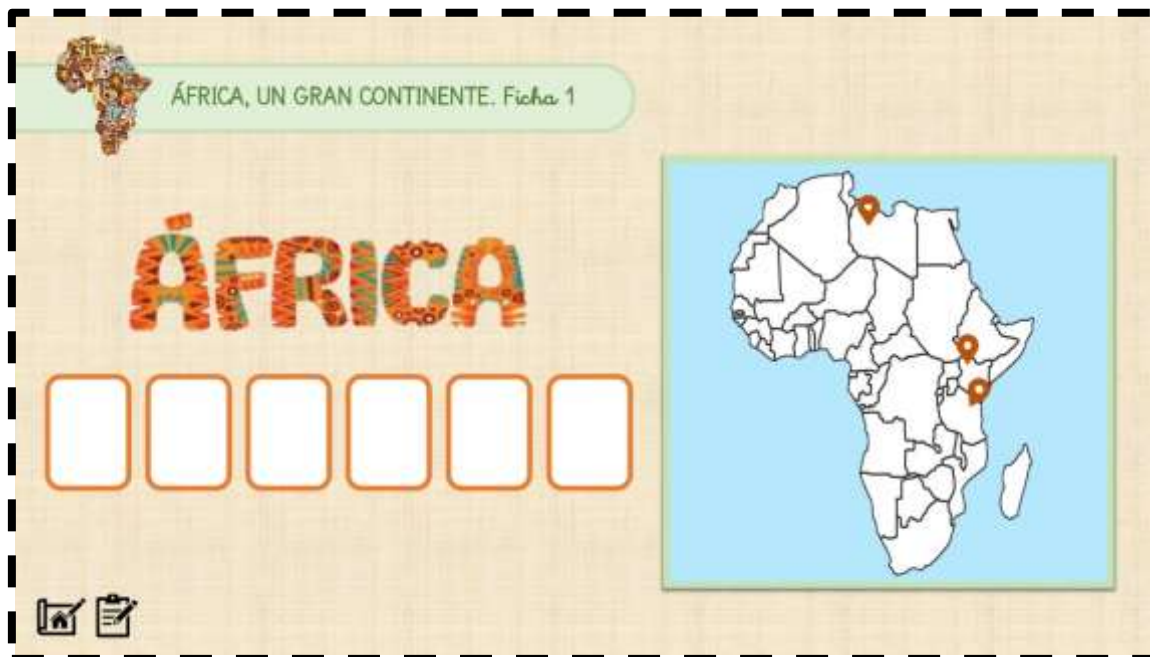
No os lo vais a creer, mis amigos del otro planeta me han contado que aquí en la Tierra tenéis un sitio que es como un terrario enorme, como el que tenéis en el patio, pero gigantesco. ¿Y sabéis lo mejor? ¡Me han dicho que está justo en el continente que estamos visitando! Me muero de ganas de ir ahí, seguro que es divertidísimo. Aunque también me han dicho que suele hacer mucho calor por ahí así que llevaos ropa de verano.

Un saludo de vuestro amigo extraterrestre.

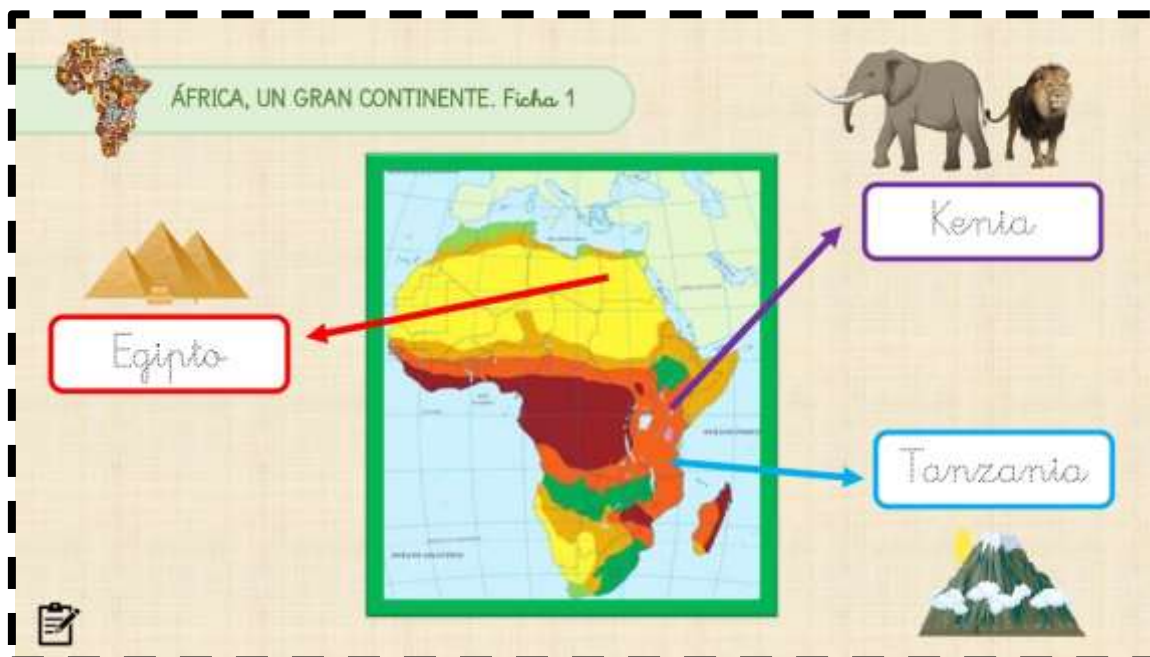
Anexo 16.7

Pegatinas de las fichas del rincón de trabajo:





Instrucciones: completar los huecos con las letras de ÁFRICA en mayúsculas y colorear únicamente los países que vamos a visitar durante el proyecto, los cuales tienen una marca de localización.



Instrucciones: repasar los nombres de los países.



Instrucciones: dibujar la choza masái a un lado y el al otro lado. Los alumnos podrán escoger el lado en el que quieren dibujar cada cosa, pero siempre estando un dibujo a cada lado.



Instrucciones: pegar las pegatinas del [Anexo 16.7](#). Un animal a cada lado.



Instrucciones: colorear únicamente los animales que están ALREDEDOR del Kilimanjaro, no los que están EN o DENTRO del Kilimanjaro.



Instrucciones: pegar las pegatinas del [Anexo 16.7](#) Se pegarán 6 animales únicamente, por lo que sobrarán animales en las pegatinas y se colocarán EN o DENTRO del cráter del Ngorongoro, no ALREDEDOR.

Ficha 4

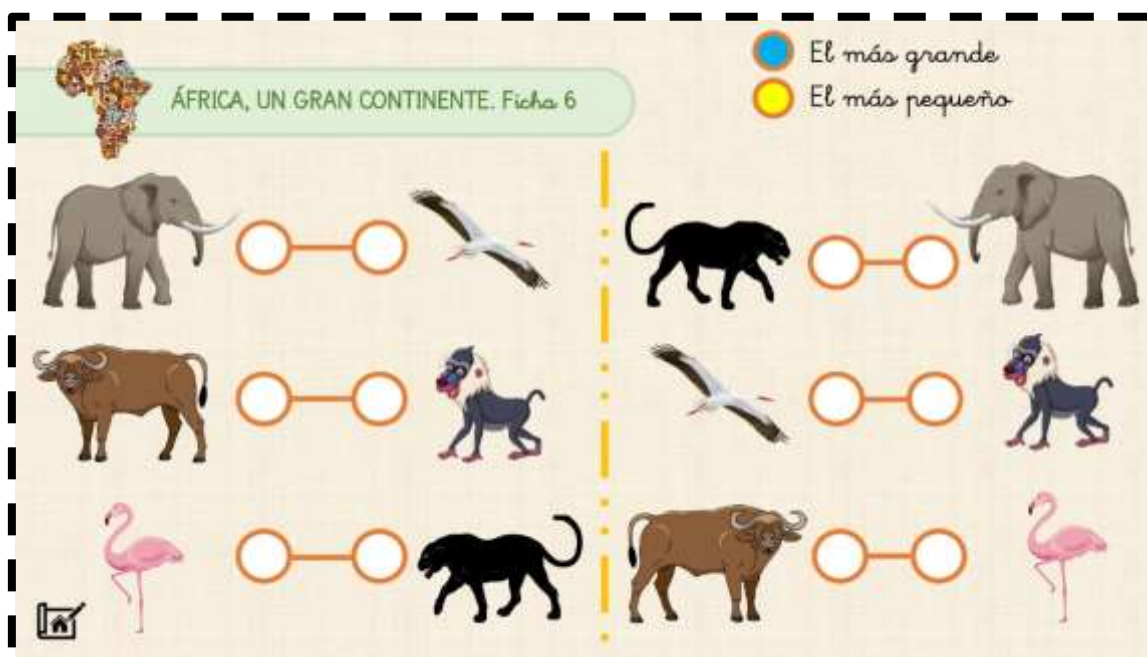


Instrucciones: dibujar 6 animales en total, 3 dentro del cráter del Ngorongoro y 3 alrededor de este. Colorear todo el cráter.

Ficha 5



Instrucciones: contar el número de animales que hay de cada especie y poner el número en el recuadro al lado del animal que corresponda.

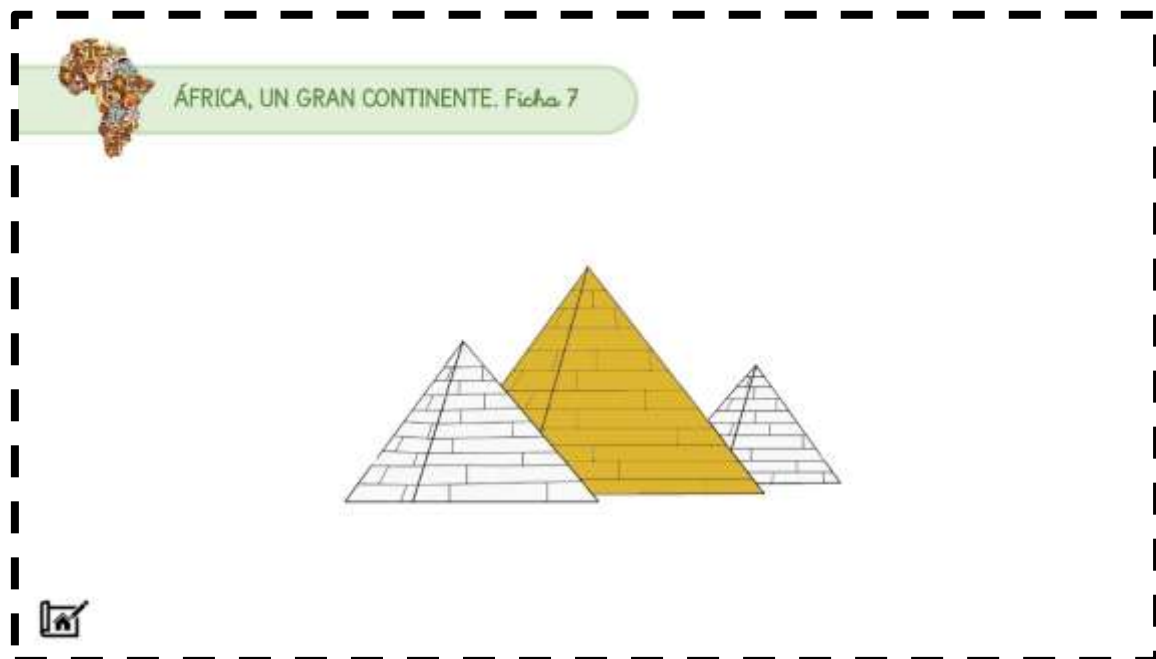


Instrucciones: se harán comparaciones de tamaño por parejas de animales. Colorear de azul el círculo de aquel animal que sea más grande que su pareja. (Ejemplo: elefante vs cigüeña)



Instrucciones: repasar las palabras que están con puntos. (más grande que / más pequeño que).

Ficha 7



Instrucciones: dibujar las pirámides que sean necesarias para llegar hasta 6. Después decorar el paisaje y colorear.

Ficha 8

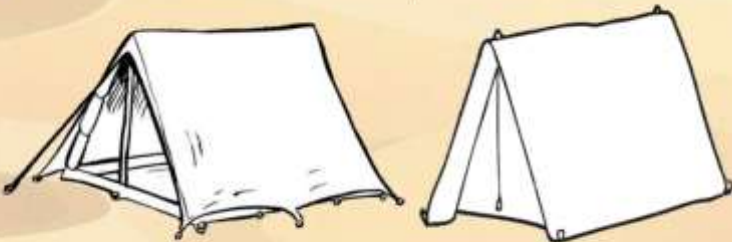


Instrucciones: colorear por dentro el sarcófago y añadir pegatinas y dibujos de tesoros alrededor del sarcófago. Repasar las palabras que están con puntos.

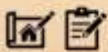


ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Ficha 9

Las jaimas son viviendas típicas del desierto.
Están hechas con pelo de camello.

En ellas viven los tuaregs.



Instrucciones: colorear los dibujos y repasar las palabras que están con puntos.



ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Ficha 10

Me llamo _____

A =	I =	O =	V =
B =	J =	P =	W =
C =	K =	Q =	X =
D =	L =	R =	Y =
E =	ll =	S =	Z =
F =	M =	T =	
G =	N =	U =	
H =	Ñ =		

 Y con jeroglíficos se escribe _____

Instrucciones: escribir el nombre en español en la primera línea y después ir fijándose letra a letra y escribir el nombre abajo con jeroglíficos.

Actividad interactiva 1b



Instrucciones: los alumnos escucharán una pregunta y tendrán que elegir una de las dos opciones que se muestran a través de imágenes. Todas estas preguntas estarán relacionadas con el continente africano.



Instrucciones: los alumnos deberán escoger el patrón adecuado para completar el vestido de la masái. Estos vestidos irán cambiando según acierten el patrón.

Actividad interactiva 2b



Instrucciones: los alumnos escucharán una frase que les dirá qué deben colocar y ellos decidirán en qué lado lo colocarán, solo podrá haber un objeto en cada lado. (Ejemplo: coloca a la mujer masái a un lado, ahora coloca el baobab en el otro lado)



Instrucciones: los alumnos observarán cómo una mujer masái lleva cubos de agua a las chozas y los va colocando fuera, cuando una de esas chozas se ilumine los alumnos deberán indicar con los números cuántos cubos hay en la choza.

Actividad interactiva 3b

ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Actividad 3

Es una montaña muy grande que tiene un cráter por el que sale el magma, que son rocas del interior de la tierra que están fundidas, es decir, derretidas y muy calientes



Instrucciones: los alumnos escucharán una definición y deberán escoger la imagen que crean que se corresponde con la definición.

ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Actividad 3

Encuentra su mitad



Instrucciones: los alumnos deberán averiguar cuál es la mitad que falta en el dibujo.

Actividad interactiva 4b



Instrucciones: los alumnos repasarán con el dedo el trazo de los números.



Instrucciones: los alumnos deberán explotar únicamente las pompas que contengan la letra "c".

Actividad interactiva 5b



Instrucciones: los alumnos realizarán el bingo de animales, para ello tendrán que ir tachando en su cartón los animales que vayan saliendo en el bombo hasta que hayan tachado todos.



Instrucciones: los alumnos escucharán una frase que les dirá cuántos animales de qué especie deberán colocar en el paisaje. (Ejemplo: coloca 5 rinocerontes)



Instrucciones: los alumnos deberán averiguar a qué animal corresponde la silueta que se muestra.

Actividad interactiva 6b



Instrucciones: los alumnos deberán escoger correctamente cuál de las tres opciones es la que comería el animal, en este caso el elefante.



Instrucciones: los alumnos deberán hacer clic en el animal que corresponda según la orden que hayan escuchado. (Ejemplo: haz clic en el animal que sea más grande)



ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Actividad 6

Tengo una gran melena, soy fuerte y feroz, si abro mi grande boca te doy miedo con mi voz. ¿Quién soy?



ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Actividad 6

Con cuello largo y fino paseo muy feliz, sólo si fueras un mosquito me verías la nariz. ¿Quién soy?



Instrucciones: los alumnos escucharán una adivinanza y deberán averiguar a qué animal se está refiriendo.

Actividad interactiva 7b



Instrucciones: los alumnos deberán averiguar cuál es la mitad que le falta a la figura para estar completa y ser simétrica.



Instrucciones: los alumnos deberán explotar únicamente las pompas que contengan el número 6.

Actividad interactiva 8b



Instrucciones: los alumnos verán un video sobre los dioses de Egipto y deberán ir respondiendo a las preguntas que vayan saliendo. Las preguntas siempre serán tendrán solución en uno de los cuatro personajes que salga en la pantalla y los alumnos deberán elegir la solución correcta.

Actividad interactiva 9b

ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Actividad 9

¿Dónde viven los Tuaregs?



The image block contains a header with a map of Africa and the text 'ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Actividad 9'. Below this is a question in a speech bubble: '¿Dónde viven los Tuaregs?'. To the right of the question is a red speaker icon. Below the question are two rectangular images with orange borders. The left image shows the Taj Mahal in India, and the right image shows a traditional Tuareg tent in a desert setting.

ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Actividad 9

¿Cómo visten los Tuaregs?



The image block contains a header with a map of Africa and the text 'ÁFRICA, UN GRAN CONTINENTE. Actividad 9'. Below this is a question in a speech bubble: '¿Cómo visten los Tuaregs?'. To the right of the question is a red speaker icon. Below the question are two rectangular images with orange borders. The left image shows three people wearing traditional blue Tuareg robes and head coverings. The right image shows three Maasai people wearing red robes and carrying spears and a shield.

Instrucciones: los alumnos escucharán una pregunta y tendrán que elegir una de las dos opciones que se muestran a través de imágenes. Todas estas preguntas estarán relacionadas con el desierto y los pueblos del desierto.

Actividad interactiva 10b



Instrucciones: los alumnos deberán encontrar las diferencias entre las dos imágenes y hacer clic en estas en la imagen de la derecha.



Instrucciones: los alumnos deberán hacer clic en aquellos objetos, animales o personas que el ejercicio indique en el momento. (Ejemplo: encuentra y haz clic en todos los dromedarios que veas)