



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO FIN DE GRADO

4º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA E INFANTIL

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Curso 2022-2023

Autora: Elena Freire de Juan

Directora: María Fernández Rivas

“Hasta el infinito, y más allá”



Programación Didáctica Anual

Propuesta dirigida a 2º de Educación Infantil

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	5
2.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	6
3.	CONTEXTUALIZACIÓN	9
3.1.	Análisis de la zona:	9
3.2.	Análisis del centro:	9
3.3.	Análisis de los alumnos del aula:.....	11
4.	OBJETIVOS	13
5.	CONTENIDOS	16
6.	UNIDADES DIDÁCTICAS	16
6.1.	Temporalización y secuenciación de UD:	17
6.2.	Secuenciación de Unidades Didácticas y relación con elementos curriculares:	19
7.	METODOLOGÍA.....	40
7.1.	Principios metodológicos:	40
7.2.	Recursos TIC:	43
7.3.	Organización de espacios y tiempos (agrupaciones). Rutinas.	44
8.	CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	46
8.1.	Fomento a la lectura	46
8.2.	Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa.	47
8.3.	Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital. .	48
8.4.	Contribución de la programación a la educación en valores	48
9.	EVALUACIÓN	49
9.1.	Evaluación de los procesos de aprendizaje: criterios de evaluación por área	51
10.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	56
11.	CONCLUSIONES	58
12.	BIBLIOGRAFÍA	60
13.	ANEXOS	62
	Anexo 1: Autorización colegio.....	62
	Anexo 2: Objetivos de etapa	63
	Anexo 3: Objetivos por áreas	64
	Anexo 4: Competencias por UD	68
	Anexo 5: Contenidos	69
	Anexo 6: Mapa de la clase.....	79
	Anexo 7: Rotación y organización de los rincones	80
	Anexo 8: Horario	81
	Anexo 9: Evaluación a través de la lista de control	82

Anexo 10: Cuestionario a las familias.....	83
13.1. ANEXO UD 4: Zootopia	84
ANEXOS DE LA UD 4	100
Anexo 13.1.1. Asamblea en castellano e inglés	100
Anexo 13.1.2. Recortes de animales	101
Anexo 13.1.3. Tarjetas series Bloques Lógicos.....	102
Anexo 13.1.4. Exploración y manipulación de texturas	103
Anexo 13.1.5. Ficha para relacionar la piel con el animal correspondiente	104
Anexo 13.1.6. Maqueta Sahara	105
Anexo 13.1.7. Ficha animales Sahara y Tundra.....	106
Anexo 13.1.8. Dibujo de sombras y líneas rectas.....	107
Anexo 13.1.9. Identificación de tamaños.....	107
Anexo 13.1.10. Ficha de proceso de obtención de la miel.....	108
Anexo 13.1.11. Ficha para identificar el número 6	109
Anexo 13.1.12. Ordeñamos vacas	110
Anexo 13.1.13. Tarjetas hablar como.....	111
Anexo 13.1.14. Pictogramas rutinas diarias	112

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de Fin de Grado va a consistir en una programación didáctica orientada a los niños de 2º de Educación Infantil, lo que corresponde con 4 años. A lo largo de este trabajo, desarrollaré todo lo necesario para que cualquier persona pueda implementar esta programación en el aula.

En primer lugar, como hilo conductor, he elegido la temática de las películas infantiles, por lo que cada Unidad Didáctica, en este caso las 15, estarán vinculadas a una película de dibujos animados y de ahí se desarrollarán los diferentes temas a tratar dependiendo de la Unidad Didáctica en la que estemos. Al final de cada unidad los niños elaborarán un pequeño video en el que se recojan todos los contenidos trabajados. Esto nos servirá como uno de los métodos de evaluación para ver si se han logrado los objetivos esperados.

He elegido este hilo conductor, principalmente porque soy una apasionada de las películas de Disney y dibujos animados. Además, es un tema que nos permite llevar la misma estructura a lo largo de todas las unidades didácticas, y lo más importante es que es motivador para nuestros alumnos. Puede ser que ya conozcan la película con la que iniciaremos la unidad, o no, pero, en cualquier caso, les va a llamar la atención y van a estar focalizados en el aprendizaje al ser algo que realmente les resulte interesante y motivador. Por eso, es una gran oportunidad utilizar estas películas con un sentido educativo, de forma que podamos darle un enfoque distinto a cuando ven estas películas simplemente por ocio. En este caso, vamos a fijarnos más en los valores y en la temática de cada una de ellas. Todo esto creará un perfil del alumno competente, curioso y creativo.

Las metodologías que vamos a utilizar para la realización de esta programación van a ser variadas, aunque seguiremos una metodología de trabajo por proyectos durante toda la programación, lo que nos permitirá ser más competentes y poder tener un producto final que mostrar. Lo que se pretende con esto es que los niños no se cierren a una única forma de trabajo, si no que sean capaces de trabajar tanto en equipo, como en parejas o individualmente, según lo requiera la actividad. Una de las formas de trabajo será por rincones, permitiendo así la manipulación. Además, se le dará mucha importancia y se usarán recursos TIC, ya que permite que los alumnos estén más motivados para aprender y lo hagan de una forma más cercana a la realidad en la que vivimos.

Al trabajar la temática de las películas de dibujos animados, vamos a poder sacar un valor trascendental de cada una de ellas, más allá del tema que vayamos a trabajar en dicha unidad. En esta programación habrá mucho trabajo también con las familias, ya que es fundamental que

el niño se sienta acompañado y continúe con la formación en su casa. No se pretende que hagan lo que está destinado a hacer en las horas lectivas, pero sí que los padres conozcan lo que se está trabajando para así poder sentirse parte del proceso formativo de sus hijos. En las películas infantiles encontramos muchos guiños a los padres, algo que también nos ayudará y nos servirá de motivación para trabajar con ellos.

En conclusión, lo que pretendo con este trabajo es plasmar todo lo aprendido en la carrera, no solo a nivel de contenidos, si no aprendizajes propios que me van a formar como mejor docente y persona. En las prácticas he podido ver la realidad de los colegios, ya que en la universidad aprendemos muchísimos contenidos de gran utilidad, pero donde realmente ves si se puede llevar a cabo en un aula y cómo funciona, es en las prácticas, por ello estoy tremendamente agradecida por todos los colegios por los que he pasado, y los tutores que he tenido en ellos. A nivel personal, en estos cuatro años he crecido mucho no solo como persona, sino también construyendo una personalidad como docente, algo que considero fundamental para poder transmitir tú mejor versión con los niños y niñas del aula.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

Para desarrollar la Programación Didáctica Anual he tenido en cuenta diferentes tendencias educativas y autores, cuya perspectiva han contribuido en gran medida a la Educación.

En primer lugar, me gustaría empezar mencionando la Teoría del Conocimiento Cognitivo de Jean Piaget (1896-1980). En esta teoría, Piaget (1985) dividió las características del desarrollo de una persona desde que nace hasta la edad adulta, en cuatro etapas (etapa sensorio-motora, preoperacional, operaciones concretas y operacionales formales) y estas las clasificó por edades (desde que nacemos hasta los 18-24 meses, la siguiente de 2 a 7 años, de 7 a 11 años y la última etapa desde la adolescencia a la edad adulta). Es importante estudiar y entender esta teoría, dado a que esta programación va dirigida a alumnos de 4 años, lo que corresponde con la etapa preoperacional. En cuanto a las implicaciones de su teoría, es especialmente importante su pensamiento sobre la inteligencia humana. Piaget (1985) lo describió como un proceso de adaptación que utiliza a el ser humano para adaptarse a los desafíos del entorno a los que se enfrentan. Este proceso sucede debido a dos procesos complementarios de asimilación y

acomodación. Con el tiempo y la interacción con el medio ambiente, los humanos van ajustando sus esquemas previos y, construyendo el nuevo conocimiento a partir de lo que ya sabían.

La Zona de Desarrollo próximo (ZDP) de Lev Vygotsky (1896-1934) esboza una idea que se puede usar junto con lo que Piaget pensó de la inteligencia humana, y nos va a servir para planificar y elaborar esta programación. Vygotsky, según Moll (1993) diferenció dos zonas abstractas en la mente de una persona. La primera implica lo que una persona puede hacer por sí misma. La segunda, la ZPD, es la zona abstracta, donde están los objetivos (cognitivos, procedimentales y actitudinales) que una persona no puede alcanzar por sí misma. Por lo que, interactuando con otros, ya sean profesores, compañeros o familiares, esta persona va a recibir la ayuda necesaria para ampliar esa zona abstracta y poder alcanzar esas metas hasta llegar a hacerlas por sí mismos. Esto se apoya en el andamiaje de Jerome Bruner (1915-2016). Andamiaje significa dar una serie de apoyos para ayudar a alguien, en nuestro caso sería ayudar a los alumnos a alcanzar las metas en su ZDP (Guilar, 2009). Estas ayudas se irán retirando progresivamente a medida que el alumno gane autonomía y decimos que se ha completado cuando el niño ya puede hacer esa actividad por su cuenta.

Es muy importante que los aprendizajes sean cercanos a los niños, y para ello deben ser significativos. Así Ausubel (2002) plantea que es necesario que los profesores conozcan a sus alumnos y averigüen lo que saben antes de empezar un nuevo conocimiento, para así poder relacionar los nuevos aprendizajes con los previos. Esto significa que los conocimientos se basan en lo cercano al alumno para que sean capaces de establecer relaciones entre lo que ya saben y lo nuevo. Gracias a esto, el aprendizaje será lógico, interiorizado, razonado y entendido (Ausubel, 1983)

Averiguar lo que los niños saben o su experiencia con algo es también conocer sus intereses. En esta línea, Decroly (1987) se apoyó en eso, y en base a los intereses de los alumnos, creó centros de intereses educativos. Para ello, los alumnos deben estar en un ambiente cómodo donde puedan hablar y expresarse libremente. De esta manera, los niños aprenden contenidos propuestos en el campo de la globalización basados en temas que les interesen y les resulten atractivos para prestar la atención.

Esta programación está orientada a una nueva corriente, donde los niños van a experimentar por ellos mismos lo que queremos que aprendan. De esta forma, María Montessori (1870-1952) fue una de las autoras defensora de esta nueva corriente pedagógica. La educación tiene que poner al niño como protagonista de su propio aprendizaje, de esta manera vamos a basarnos en sus intereses para que ellos investiguen y manipulen hasta llegar al conocimiento que el profesor

quiera (Santerini, 2013). Los profesores también tienen un papel fundamental, aunque en esta nueva corriente pasa a ser quien guíe al alumno y quien irá observando cómo van llegando al conocimiento. Para ello los materiales manipulativos y concretos van a ser claves en nuestro modelo de aprendizaje, la mente del niño es concreta, y por ello debemos pensar en materiales que también lo sean para facilitar la incorporación de estos nuevos contenidos o experiencias a la vida de los niños.

Para desarrollar la Programación Didáctica dirigida al segundo ciclo de Educación Infantil, 4 años, me basaré en el *Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil*, a través de la cual se establecerán los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, metodología y la atención a Alumnos Con Necesidades Específicas.

La Programación Didáctica es un documento de planificación, desarrollo y evaluación para un curso determinado. Cada Programación Didáctica está compuesta por una serie de Unidades Didácticas, en este caso 15 que nos van a permitir trabajar los contenidos en un proceso de enseñanza - aprendizaje específico para los alumnos.

Además, esta Programación permite al docente llevar a la práctica su propia planificación y desarrollarla, para que los alumnos aprendan una serie de contenidos. Cada Programación Didáctica está destinada a un determinado centro escolar, que cuenta con un número específico de alumnos, de los cuales pueden presentar alguna Necesidad Educativa Especial. Por esta razón, es necesario ser flexible y modificar las sesiones necesarias de nuestra Programación.

Esta Programación tendrá como temática principal las películas de dibujos animados, las cuales, permitirán trabajar los diferentes contenidos que se indican en el Decreto 36/2022, como, por ejemplo, los sentidos, la familia, las emociones... Además de trabajar un contenido principal a través de la película, se trabajarán otros contenidos más generales, como son el movimiento, juego simbólico, introducción a los números...

De la misma forma, basándonos en los objetivos de etapa que dicta el currículo, el alumno debe conseguir, conocer su propio cuerpo y el de los otros, desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos, iniciarse en las ciencias, las habilidades lógico-matemáticas, lingüísticas y lengua extranjera, entre otros objetivos. Con la temática elegida podemos llegar a cumplir todos los objetivos que nos marca el currículo para esta etapa, sin tener que modificar o adaptar los contenidos.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1. Análisis de la zona:

Esta Programación está diseñada para el colegio Alameda de Osuna, es un colegio privado que imparte todos los niveles educativos, desde 2 años hasta final de Bachillerato, tanto Nacional como Internacional y Ciclo de Grado Superior de Técnico en Educación y Animación Sociodeportiva (TSEAS) ([Anexo 1](#)).

El colegio se encuentra en el barrio de Alameda de Osuna, dentro del distrito de Barajas. En la zona podemos encontrar varios espacios naturales, como el Jardín El Capricho, o el Parque Juan Carlos I. Este último cuenta con varias zonas deportivas, una pista de patinaje, un lago, una ría para practicar deportes náuticos, carril bici, un auditorio, esculturas al aire libre y un centro de actividades. Es una gran ventaja tener este parque de 160 hectáreas cerca del colegio, ya que lo aprovecharemos para acercarnos a la naturaleza de una forma real y concreta. Por otro lado, también hay multitud de centros deportivos por la zona, como el Club Deportivo Brezo Osuna, Club Alameda de Osuna o Spacio Deportivo El Capricho.

En cuanto a la accesibilidad, está muy bien comunicado, ya que cuenta con dos salidas de metro de la línea 5 a apenas 2-4 minutos andando, El Capricho y Alameda de Osuna. Además, tiene varias paradas de autobús cerca del colegio a las que llegan distintas líneas. Otra opción es acceder al centro vía coche, tiene fácil acceso, ya que conecta con la M-40, M-11 y la N-2.

En lo referido al nivel socio económico, los alumnos que acuden al centro provienen de familias con un nivel económico medio-alto. En lo referido al nivel cultural de las familias encontramos que la mayoría de ellos tienen estudios universitarios. Las profesiones de las familias son diversas, pero la mayoría son muy participativas y están involucradas con todo lo que propone el centro y con el seguimiento de sus hijos. El centro cuenta con una gran parte de alumnado que vienen de otros países y culturas, lo que favorece el aprendizaje multicultural.

3.2. Análisis del centro:

El colegio está edificado sobre una parcela de 33.145 m² de superficie y 25.546 m² de construcción en la que se levantan cinco edificios, por lo que dispone de un edificio independiente para cada etapa educativa con las instalaciones adecuadas para sus necesidades pedagógicas. Contando igualmente con 4 patios de juegos independientes:

- Un arenero para los alumnos de 2 y 3 años.
- Un patio de juegos para los alumnos de 4 y 5 años.
- Dos patios para los alumnos de Primaria y Secundaria.
- Instalaciones deportivas de 10.641 m²: polideportivo, hockey, pádel, fútbol, baloncesto, judo, baile, mini basquet.
- Piscina cubierta: 875 m².
- Un huerto ecológico de 650 m².

En cuanto a los datos de recursos humanos del centro, el colegio cuenta con un total de 140 profesores, ya que hay 319 alumnos en Infantil, 638 en Primaria, 468 en la ESO y 183 en bachillerato. Para ello se crean 16 líneas de Infantil, teniendo en cuenta que hay 4 clases por año contando las de 2 años. 30 líneas en Primaria, 20 en Educación Secundaria y por último 11 en Bachillerato.

El colegio Alameda de Osuna es una institución multilingüe en la que, se busca educar a niños que estén en capacidad de pensar y expresarse en inglés, francés y español. Así mismo, este centro educativo cuenta con la opción del Bachillerato Dual, en el cual los estudiantes realizan el bachillerato español y el americano de manera simultánea lo que les brinda la oportunidad de estudiar en una universidad estadounidense. Por otro lado, el colegio cuenta con programas de intercambio pensados para sumergir completamente al alumno en el idioma, se realizan en países como Reino Unido, Nueva Zelanda, Canadá, Irlanda y Estados Unidos.

El colegio cuenta también con docentes nativos para impartir las clases de lengua extranjera, y docentes especializados y en continua formación, para garantizar el mejor rendimiento y resultados de los alumnos. El colegio imparte cursos y actividades a los profesores, de esta manera tenemos docentes actualizados y, además, se crea un vínculo afectivo y fuera de lo laboral entre profesores, esto hace que se establezca un clima positivo entre ellos, y se plasme en el entorno de trabajo.

El horario del colegio en la etapa de Infantil es de 9:00 a 17:00 aunque cuenta con un horario extendido desde las 7:30, y luego por la tarde hasta las 18:30. El objetivo principal del centro es construir personas capaces de desarrollar sus habilidades y descubrir lo mejor de sí mismos, para ello se le da mucha importancia a la educación en valores. El colegio está muy actualizado usando metodologías basadas en los recientes avances de la neurociencia, preparando así a los alumnos para que tengan éxito en la vida.

Por otro lado, se le da mucha importancia al deporte, para ello el centro cuenta con grandes instalaciones deportivas. Desde Infantil los niños adquieren un hábito de vida saludable, dándole prioridad al juego como desarrollo motor y cognitivo, cuentan con clases de Psicomotricidad y Natación desde los 3 años.

En cuanto a las instalaciones del centro, son amplias y pretenden mejorar la dinámica y el proceso de aprendizaje de los alumnos. El colegio cuenta con 3 campos de fútbol, 2 pistas de tenis, un polideportivo con dos campos de fútbol sala, donde se practican algunas extraescolares como hockey, patinaje, baloncesto, fútbol... Además, tiene una piscina interior grande y otra más pequeña para los alumnos de Infantil, ya que desde pequeños tienen natación dentro del horario escolar.

En el edificio de Infantil, hay un aula de psicomotricidad, con todos los materiales necesarios para la realización de las actividades. Recientemente se ha hecho una obra donde las clases de 3 años están conectadas las unas con las otras por cristaleras, de esta forma todos tienen acceso al patio principal, y además da impresión de amplitud y luminosidad. En la planta de arriba están las clases de 4 años y una zona para los profesores, utilizada como zona de descanso y conversacional. Por otro lado, en otro edificio, tenemos el resto de las clases de Infantil, las correspondientes a 5 años, y el aula de música. Con esta nueva obra, el centro pretende que los alumnos puedan tener un espacio determinado para cada área en la que trabajemos, y que al tener que moverse y cambiarse de clase, los alumnos puedan desconectar y acercarse a lo que harán en Primaria.

3.3. Análisis de los alumnos del aula:

Es muy importante conocer las características de nuestros alumnos, para así poder adaptar la programación dependiendo de sus necesidades. Como dicen Coll et al. (2017), los profesores debemos adaptarnos a las características y la diversidad que nos encontremos en el aula, por lo que es fundamental conocer estas características.

Nos encontramos en el aula de 2º de Infantil A, donde la mayoría de los alumnos acabarán el curso con 5 años, pero tenemos que contar que empiezan con 4, y por ello hay que tener en cuenta las características psicoevolutivas de ese año. Según Piaget (1985) los niños de 4 años se encuentran en la etapa pre-operacional. En esta etapa los niños son capaces de ponerse en el lugar del otro y empiezan a entender que sus compañeros pueden tener mismos puntos de vista.

Contamos con 18 alumnos, cada uno es muy particular y único. Tenemos a un alumno con TDAH, a quien se lo diagnosticaron hace un par de meses, cuando estaba acabando 1º de Infantil. Este niño se tomaba una medicación para tratar algunos problemas respiratorios que tenía, y resultó que le producía hiperactividad. Cambió de medicación, pero se ha observado que el niño sigue teniendo los mismos comportamientos y reacciones que anteriormente. Además, otro de los niños de nuestra clase, presenta síntomas de TEA, aunque todavía no tiene diagnóstico debido a la edad en la que nos encontramos, sin embargo, es importante conocer la posibilidad de que pueda ser así, para saber cómo trabajar o ajustarnos a sus necesidades.

En nuestra aula vamos a notar como poco a poco van hablando de manera más fluida y tienen un pensamiento más concreto, capaces de reflexionar y entender la forma de hablar de un adulto. En estas edades los niños van a hacer muchas preguntas, ya que empiezan a conocer el mundo, y no hay nada que les intrigue más que el saber y la curiosidad sobre la vida.

En general, todos los niños siguen el mismo ritmo de aprendizaje, acorde con lo esperado a la edad de desarrollo, aunque como en todas las aulas siempre vamos a tener alumnos que necesiten más tiempo o vayan a un ritmo inferior, al igual que aquellos que lo hacen a un ritmo superior. No podemos olvidarnos de aquellos que razonan más rápido de lo normal, o entienden las cosas con una capacidad intelectual superior, ya que debemos considerar establecer retos que les supongan un desafío para que no pierdan el ritmo de aprendizaje ni se aburran en clase.

En cuanto al **desarrollo físico y motor** de los alumnos, no hay ningún niño que destaque por arriba o por abajo. Todos tienen una imagen corporal propia y van a empezar a controlar y coordinar sus movimientos, así como en la forma en que caminan y corren, haciendo paradas y giros más precisos. Son también capaces de caminar hacia atrás y saltar varias veces seguidas y sobre objetos. En el aula de psicomotricidad vamos a empezar a desarrollar su equilibrio estático y dinámico. En cuanto a la psicomotricidad fina, como demuestra Bassedas et al. (1998), empiezan a hacer movimientos más precisos entre los ojos y las manos, como apuntar mientras se lanza un objeto o colorear dentro de las líneas. Un niño de 4 años empieza a diferenciar direcciones (arriba, abajo, delante, detrás...) pero todavía tiene que distinguir entre la izquierda y derecha en referencia a su cuerpo. En relación con su percepción del tiempo, es difícil diferenciar pasado y futuro al principio, pero veremos como a medida que avanzan, también empezarán a entender que las actividades tienen una duración determinada y para ello estableceremos rutinas repetitivas, ya que ayuda al desarrollo de los niños en cuanto a la comprensión del tiempo.

En cuanto al **área afectiva** de los alumnos, vamos a encontrar algunas diferencias entre ellos. Habrá niños más empáticos, y capaces de resolver problemas por ellos mismos, y alumnos que necesiten más apoyo o las herramientas necesarias para poder hacerlo. Se observa que todos los alumnos en cierto modo intentan ser más autónomos, y se notarán cambios en la personalidad y autoestima al principio de curso y al final. A estas edades los niños empezarán a relacionarse más con el resto de sus compañeros, y se verá como hacen juegos de roles, aunque todavía siguen siendo muy egocéntricos en los juegos cooperativos. Hay un alumno en específico que no es capaz de controlar sus emociones y en los juegos siempre se pone un poco agresivo y se cierra a razonar y a compartir con los otros compañeros.

Por lo general, estos son los aspectos más destacables del alumnado al que va dirigida esta Programación, los cuales serán muy útiles para poder ajustar y realizar actividades concretas para ellos. En Infantil, cada uno lleva un ritmo, por ello se va a ir analizando poco a poco cómo se van desarrollando los niños y así poder ver el progreso de estos.

4. OBJETIVOS

Objetivos Generales de Etapa

En este apartado nos vamos a encontrar con los objetivos que dicta el *Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil* ([Anexo 2](#)).

Estos objetivos son aquellos que deben verse cumplidos al finalizar la etapa de Educación Infantil. Además, van a permitir a los docentes, llevar un control y seguimiento de lo que se quiere hacer y de cuáles van a ser las metas del alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos Anuales por Áreas

Los objetivos didácticos anuales se encuentran en el *Decreto 36/2022* anteriormente mencionado, y se dividen en tres áreas de conocimiento distintas: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno y comunicación y representación de la realidad.

En este párrafo se explicará brevemente el contenido y a que se refiere con cada una de ellas. La primera área es el **Crecimiento en armonía**, esta área se refiere a los datos más personales y sociales de los alumnos, cuyo objetivo principal es la construcción de su propia imagen además

del desarrollo de las primeras relaciones sociales, así como el desarrollo motor y físico de uno mismo, y gestión de sus emociones. Esto dará una seguridad y autonomía en los alumnos que favorecerá el conocimiento de sus posibilidades y limitaciones.

La segunda es el **Descubrimiento y exploración del entorno**, esta se refiere a la capacidad de observación y descubrimiento de los elementos naturales. Mediante el desarrollo de esta área, los alumnos irán adquiriendo las destrezas necesarias para establecer e identificar relaciones entre los elementos que conforman el medio en el que vivimos.

Por último, la tercera área se refiere al lenguaje: **Comunicación y representación de la realidad**, esta hace referencia a las capacidades que permiten a los alumnos comunicarse en diferentes lenguajes. Como perciben la realidad y herramientas necesarias para construir su imagen, representar la realidad y relacionarse con los demás a través de la comunicación, ya sea mediante la expresión escrita, oral, musical, plástica, corporal o audiovisual.

En el [Anexo 3](#) se pueden encontrar los objetivos de área desarrollados.

Competencias clave

El aprendizaje de los alumnos se va a basar en el desarrollo de las competencias, ya que son de carácter integrador, transversal y dinamizador. Las competencias son una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes que van a favorecer la fijación del aprendizaje a lo largo de toda la vida.

Entendemos también por competencia “un tipo de dominio orientado a la acción eficaz, fundamentado en una integración de conocimientos y valores que se materializará en resolución de tareas ajustadas a diferentes situaciones en distintos contextos” (Escamilla, 2009, p. 24). Las competencias con las que nos encontramos a continuación no van en orden, es decir todas son igual de importantes y se trabajarán para desarrollar un aprendizaje integral.

Las competencias clave, a los efectos del *Decreto 36/2022*, se verán favorecidas de la siguiente forma:

a) **Competencia en comunicación lingüística.** En esta programación se le da mucha importancia a la comunicación de los alumnos. Es un aspecto clave, que sin duda se trabajará todos los días, partiendo de la comunicación con los alumnos. Se harán también trabajos en grupo, donde finalmente se tenga que exponer un producto final, ahí trabajaremos estrategias de la comunicación básicas para que los niños desarrollen sus capacidades lingüísticas.

b) **Competencia plurilingüe.** El centro para el que va destinada la programación es multilingüe, es decir se busca que el alumnado pueda expresarse en español, inglés y francés, para ello se trabajará desde las distintas lenguas los contenidos específicos.

c) **Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.** Desarrollar el pensamiento matemático de los niños es fundamental y así tener alumnos capaces de resolver problemas de la vida cotidiana con facilidad, usando el razonamiento lógico, números u operaciones básicas, ligadas al conocimiento científico. Por otro lado, se trabajará la tecnología desde Infantil, al ser el futuro, para ello usaremos *bee-bots*, un recurso concreto para iniciarse en programación.

d) **Competencia digital.** El colegio dispone de iPads para los alumnos, por lo que se harán muchas actividades usando las nuevas tecnologías, en las que puedan aprender a usar de forma correcta estos dispositivos. Además, en todas las clases hay pizarras digitales que se usarán todos los días, tanto por parte de los docentes como los alumnos.

e) **Competencia personal, social y de aprender a aprender.** Se pretende desarrollar la capacidad de los alumnos de conocer sus propias fortalezas y debilidades a la hora de aprender, para que las conozcan y sean conscientes de ellas. Además, el alumnado aprenderá de forma transversal a adaptarse a los cambios y a vivir en sociedad. En todas las actividades estará esta competencia de forma indirecta, ya que es fundamental que los alumnos trabajen de forma autónoma y cuidando las relaciones sociales.

f) **Competencia ciudadana.** Se desarrollarán los valores de la igualdad, respeto, equidad, inclusión y convivencia. Los niños aprenderán a resolver conflictos por ellos mismos, identificar el problema y buscar la mejor solución para todos. Esta competencia es clave para poder integrarse en la sociedad y conocer cuáles son las normas de convivencia.

g) **Competencia creativa.** Clave para que los niños desarrollen su identidad. Fomenta la capacidad de expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones a través de distintas formas artísticas, ya sea desde el aula de música, arte o desde la misma clase, trabajando otro contenido que no sea expresamente artístico, ya que se les dará la oportunidad de creatividad y creación libre en muchos de ellos.

h) **Competencia cultural.** Por último, en esta Programación, nos encontraremos con el desarrollo de la competencia cultural, en esta los alumnos serán capaces de interactuar, comprender y colaborar con gente de diferentes culturas. Conocer el poder e influencia de la cultura, así como no asumir que todos los miembros de un grupo cultural tienen las mismas ideas o creencias, va a ser clave para llevar a cabo esta competencia.

En el [Anexo 4](#) se encuentra una tabla relacionando las competencias con las Unidades Didácticas.

5. CONTENIDOS

Los contenidos que se trabajaran a lo largo de esta programación los encontramos en el *Decreto 36/2022*. Nos fijaremos en los contenidos del segundo ciclo de Infantil y en particular en el segundo curso, 4 años. Se dividirán por áreas y bloques de contenido ([Anexo 5](#)).

6. UNIDADES DIDÁCTICAS

Esta Programación estará compuesta por 15 Unidades Didácticas. Cada Unidad Didáctica tendrá una duración de unas 2-3 semanas, dependiendo de la temática y del tiempo necesario para la realización de todas las actividades propuestas. En el primer trimestre se desarrollarán 6 UD, ya que la primera será de introducción al hilo conductor de la Programación.

6.1. Temporalización y secuenciación de UD:

TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN UD			
PRIMER TRIMESTRE			
UD 1	Luces, cámara y acción	5-16 septiembre	OG (Objetivo general): Iniciarse en las películas de dibujos animados CG (Contenido general): Películas
UD 2	Inside out	19-30 septiembre	OG: Identificar las emociones básicas CG: Las emociones
UD 3	Encanto	3-21 octubre	OG: Conocer e identificar los miembros de la familia CG: La familia
UD 4	Zootopia	24 octubre-4 noviembre	OG: Identificar y clasificar los animales trabajados en la UD CG: Los animales
UD 5	Lorax	7 noviembre-25 noviembre	OG: Observar y explorar el entorno CG: Las plantas
UD 6	Klaus	28 noviembre -22 diciembre (una semana no clase por el puente del 6 y 8 diciembre)	OG: Evaluar la importancia de la Navidad en la cultura occidental CG: Navidad

TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN UD			
SEGUNDO TRIMESTRE			
UD 7	Cars	9-20 enero	OG: Conocer los distintos medios de transporte y su importancia CG: Medios de transporte
UD 8	Wall-E	23 enero-10 febrero	OG: Ser conscientes de la importancia de tener un planeta limpio CG: Ecología
UD 9	Ósmosis Jones	13 febrero-3 marzo	OG: Identificar las partes del cuerpo humano trabajadas CG: Cuerpo humano
UD 10	Pinocho	6 marzo-17 marzo	OG: Conocer y valorar las distintas profesiones CG: Profesiones
UD 11	Ratatouille	20-30 marzo	OG: Desarrollar hábitos de alimentación saludable CG: Alimentación

TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN UD			
TERCER TRIMESTRE			
UD 12	Planet 51	11-21 abril	OG: Conocer los principales planetas de nuestro sistema solar CG: El espacio
UD 13	Dumbo	24 abril-12 mayo	OG: Valorar el esfuerzo como medio para conseguir las cosas CG: El circo
UD 14	Brave	15 mayo-2 junio	OG: Reconocer la multiculturalidad CG: Países del mundo
UD 15	Nuestra película	5-22 junio	OG: Desarrollar la expresión oral CG: Lenguaje oral

6.2. Secuenciación de Unidades Didácticas y relación con elementos curriculares:

Unidad Didáctica 1: Luces, cámara y acción
Duración: 5-16 de septiembre
Justificación: Empieza el curso y con él una nueva Programación Didáctica, al estar todo relacionado con las películas de dibujos animados, la mayoría de Disney es necesario que los niños entiendan cómo empezó todo. Además, esta UD nos servirá para saber cuánto saben los niños de las películas de dibujos animados, con qué finalidad las ven y cuáles son sus motivaciones. Dedicaremos dos semanas, ya en que la primera se hablará y se trabajarán contenidos más generales de las películas, el cine, el arte. En segunda semana en cambio, la Programación se centrará más en la investigación de la creación de Disney, y cómo eran las primeras películas que se rodaban.

Objetivos didácticos		Objetivos de etapa
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Desarrollar hábitos de respeto y ayuda - Participar en los rincones y actividades establecidos - Realizar de forma autónoma las actividades propuestas		A D G
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Ajustarse a las pautas básicas de comportamiento social - Nombrar e identificar el número 1 correctamente - Clasificar distintos materiales por colores - Ubicar los hechos del pasado en su esquema temporal		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Identificar la vocal i - Incluir vocabulario del cine - Utilizar la lengua como recurso para comunicarse y - Expresarse oralmente - Ser capaces de identificar las rutinas básicas en inglés - Identificar el cine como un tipo de arte		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Hábitos de respeto, ayuda y colaboración - Autonomía en la realización de las actividades		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Pautas comportamiento social - Número 1 - Colores (azul, amarillo y rojo) - Esquema temporal (tiempo pasado)		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - La i - Vocabulario del cine - Uso de la lengua como instrumento para la comunicación - Rutinas en lengua extranjera - El cine como arte		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia creativa Competencia cultural		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	3	3.2.
	4	4.1., 4.3., 4.5.
Área 2.	1	1.2.
	2	2.6.
Área 3.	1	1.1.
	2	2.1., 2.2.

Unidad Didáctica 2: Inside out (Del revés)	
Duración: 19-30 de septiembre	
Justificación: La educación emocional es clave para el desarrollo y el bienestar de los niños. El empezar la Programación con el tema de las emociones tiene un por qué, a partir de esta UD los niños reconocerán las distintas emociones y eso les servirá para ser capaces de resolver conflictos, de entender a sus compañeros y de ser más autónomos, es por ello por lo que se empieza con esta unidad. Además, trabajar las emociones en Infantil va a permitir que creen un autoconcepto y una visión de ellos mismos, aprenderán a ser más empáticos. La película <i>Inside out</i> , o en español, <i>Del revés</i> muestra como salen a la luz las distintas emociones, la protagonista trata de controlarlas y de hacer que cada emoción salga en determinadas situaciones.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Ser capaces de gestionar las emociones - Identificar y reconocer emociones básicas en distintas situaciones - Respetar las diferencias	A E G I
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Identificar la figura geométrica: el triángulo - Hacer la grafía del número 2 - Realizar series de 2 elementos - Ser capaces de comparar objetos en grande y pequeño	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Reconocer y nombrar los colores primarios - Identificar la vocal a - Incluir vocabulario de las emociones - Ser capaces de identificar las emociones básicas en inglés - Empezar a recortar con tijeras - Interpretar y reproducir imágenes - Interpretar emociones a través de movimientos faciales	
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).	
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Gestión de las emociones: identificación, expresión y control de las propias emociones y sentimientos. - Control de la frustración, valorar los errores. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y las de los demás.	
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - El triángulo - Número 2 - Series de 2 elementos - Grande y pequeño	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Letra a - Motricidad fina: recortar con tijeras - Lectura e interpretación de imágenes - Comunicación no verbal	

- Emociones en inglés		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia ciudadana Competencia creativa		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.2.
	2	2.1., 2.3.
	4	4.2.
Área 2.	1	1.1., 1.3.
Área 3.	1	1.3.
	3	3.1., 3.3.
	4	4.4.
	5	5.5.

Unidad Didáctica 3: Encanto	
Duración: 3-21 de octubre	
Justificación: La familia tiene un papel importantísimo en el desarrollo social y emocional de todos los niños, como afirma De Castro (2021), es por ello por lo que se dedicará una UD a tratar sobre ello. En esta UD los alumnos aprenderán a reconocer el valor de la familia y la diversidad que hay entre cada grupo familiar. Los niños pasan mucho tiempo con sus familias y necesitan reconocer los miembros que la componen y la estructura familiar. Además, se trabajarán contenidos sobre dónde viven las familias, y por tanto partes de la casa y cuidados de esta. La película <i>Encanto</i> es perfecta para trabajar esta UD, ya que en ella observamos y reconocemos muchos componentes de la familia, y además habla del cuidado de la casa en la que viven.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Reconocer el valor de trabajar en equipo - Organizar y cuidar el material tanto del aula como de casa - Entender que no hay que darse por vencido a la primera - Identificar distintos tipos de familia	B F J
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Identificar los miembros de una familia - Trabajar la grafía de los números del 3-5 - Conocer costumbres y tradiciones de las familias - Identificar distintas partes de la casa - Ser capaces de hacer series de 3 elementos	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Reconocer y escribir las letras e y o	

- Trabajar y reconocer vocabulario de la familia a partir de la película de <i>Encanto</i> - Identificar los miembros de la familia en inglés - Introducir la técnica del punto		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Perseverancia - Cuidado de objetos - Trabajo en equipo - Tipos de familia		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Miembros de la familia - Números del 3-5 - Costumbres y tradiciones familiares - Partes de la casa - Series 3 elementos - Técnica de pintura con puntos		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Letras e y o - Vocabulario de la familia relacionado con la película de <i>Encanto</i> - Miembros de la familia en inglés		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia creativa Competencia cultural		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1 2 3 4	1.4. 2.2. 3.2. 4.1., 4.5.
Área 2.	2 3	2.1., 2.6. 3.4.
Área 3.	3 4	3.5., 3.8. 4.4.

Unidad Didáctica 4: Zootopia
Duración: 24 de octubre – 4 noviembre
Justificación: La creación de esta UD surge por la necesidad de poner a los niños en contacto con el medio natural en el que viven. Además, los animales, es un tema que resulta interesante para los niños, ya que todos conocen algún animal o han tenido contacto con ellos. Los niños aprenden por el contacto directo con el mundo, por lo que a partir del desarrollo de esta Unidad

Didáctica se crearán experiencias significativas que contribuyan al proceso de aprendizaje de los alumnos.		
La película “Zootopia” nos dará pie a trabajar los animales, ya que en ella aparecen distintos animales, no son los comunes por lo que empezaremos hablando de los que ya conocen para después llegar a aquellos más particulares de la película o de alguna zona concreta del mundo.		
Objetivos didácticos	OE	
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Comenzar a jugar simbólicamente y jugar con reglas - Ser capaces de orientarse en el aula	A B C F G H I	
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Realizar seriaciones de tres elementos según un patrón - Identificar y reconocer los animales vistos - Reconocer y escribir los números 5 y 6 - Comparar texturas en diferentes objetos. - Ser capaces de medir usando partes de su propio cuerpo - Diferenciar los distintos hábitats de los animales		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Reproducir y diferenciar sonidos de animales - Moldear con plastilina y saber hacer diferentes formas - Identificar el vocabulario de los animales - Reconocer los animales en la lengua extranjera - Ser capaces de pintar usando solo líneas rectas - Reconocer y escribir la letra u		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Juego simbólico - Coordinación para moverse en el espacio		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Series de tres elementos - Animales - Números 5 y 6 - Comparación entre texturas: rugoso, liso, áspero, blando... - Medidas con recursos corporales - Hábitats de los animales		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Sonidos de animales - Figuras con plastilina, modelar con el rodillo. - Vocabulario de los animales - Animales en inglés - Pintura con la técnica de líneas rectas - Letra u		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia ciudadana Competencia creativa		

Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1 4	1.1 4.2.
Área 2.	1 2 3	1.1. 2.6. 3.1., 3.3.
Área 3.	1 3 4	1.2. 3.1., 3.8. 4.4.

Unidad Didáctica 5: Lorax	
Duración: 7 de noviembre – 25 de noviembre	
Justificación: Al haber trabajado los animales en la unidad anterior, es necesario que conozcan otro tipo de seres vivos que también les conecta con el entorno y con el mundo en el que viven. Conocer el cuidado de las plantas va a hacer que los niños tomen conciencia de la importancia del respeto y de tratar bien las cosas, creando así hábitos de cuidado hacia las plantas. En la película de “Lorax” vemos la importancia de las plantas, ya que, los seres humanos no podríamos vivir sin ellas. Por otro lado, se trabaja el valor de la unión y trabajo en equipo, algo importantísimo en la etapa de Infantil.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Respetar el juego con los compañeros - Identificar que herramientas usar que se adecuen más al cuidado de las plantas	B C
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Cuidar las plantas - Reconocer nombres de plantas - Mostrar interés por la realización de actividades en la naturaleza. - Identificar figuras cuadradas - Medir usando los pies - Realizar series con distintos tipos de plantas - Reconocer y escribir el número 7	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Realizar una lectura global de palabras - Interpretar los mensajes de forma artística - Reconocer y escribir la letra <i>p</i> - Reconocer vocabulario de la naturaleza en la lengua extranjera	
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).	
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Juego cooperativo - Cuidado de las plantas con las herramientas adecuadas	
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - La naturaleza - Las plantas - El cuadrado - Medida usando los pies como herramienta	

- Series usando las plantas - Número 7		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Vocabulario específico de las plantas, tarjetas con imagen y palabra - Comunicación artística - Letra <i>p</i> - Vocabulario de la naturaleza en inglés		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia ciudadana Competencia creativa		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.3.
	4	4.1.
Área 2.	1	1.1.
	2	2.6.
	3	3.1., 3.3.
Área 3.	1	1.1
	2	2.2.
	3	3.1.

Unidad Didáctica 6: Klaus	
Duración: 28 de noviembre - 22 de diciembre	
Justificación: La Navidad es un tema que les llama mucho la atención a los niños, por ello considero importante dedicarle una UD. La Navidad transmite unos valores de amor y unión familiar que a esas edades deben trabajarlos y ser conscientes de ellos, así como la solidaridad y cuidarnos unos a otros. Por otro lado, con la película de <i>Klaus</i> , trabajaremos el vocabulario de Navidad y algunas tradiciones típicas de estas fechas. Aprovecharemos las fechas originales de Navidad en España, para que los niños puedan aprovechar y ver simultáneamente lo que se trabaja en el cole con la realidad.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Disfrutar del rincón de juego simbólico - Tener una imagen positiva de sí mismos y de los demás - Pedir ayuda en caso necesario y prestarla a otras personas	B D F G
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Comprender y utilizar los bloques lógicos - Identificar la figura geométrica: el círculo - Interesarse por las otras culturas - Realizar series y comparaciones utilizando los bloques lógicos - Reconocer y escribir el número 8	

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Realizar correctamente fichas de grafomotricidad - Iniciarse en la representación teatral - Reconocer el vocabulario visto en la UD - Dialogar para resolver conflictos - Identificar el vocabulario básico de la unidad en inglés - Reconocer y escribir la letra <i>m</i>		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Juego con los compañeros en el rincón y actitud de disfrute - Conocimiento de uno mismo - Necesidad de saber pedir ayuda		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Bloques lógicos - El círculo - Conocimiento de otras tradiciones navideñas - Series y comparaciones con los bloques lógicos - Número 8		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Comenzar con los prerequisites para la escritura - Bailes, villancicos tradicionales - Vocabulario navidad - Resolución de conflictos a través de la comunicación - Vocabulario de navidad en inglés - Letra <i>m</i>		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia creativa Competencia cultural		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.1.
	2	2.2.
	4	4.5
Área 2.	1	1.2., 1.6
	2	2.4.
		2.6.
Área 3.	1	1.2.
	3	3.1., 3.2.
	4	4.4.
	5	5.4.

Unidad Didáctica 7: Cars
Duración: 9-20 de enero
Justificación: Los alumnos de Infantil deben de conocer la importancia y el uso de los medios de transporte en nuestra vida diaria. A través de ellos las

personas podemos realizar desplazamientos entre dos lugares, aunque estén lejanos, o transportar objetos pesados. Partiremos de la realidad cercana de los alumnos, de los medios de transporte que tienen en casa: coches, motos, bicicletas, furgonetas... para después conocer otros, que, aunque no tan presentes en su vida, tienen una gran importancia para la sociedad. Empezaremos con la película de *Cars*, ya que es el medio de transporte más común y quizá en el que primero piensen los niños al hablar de este tema. A partir de ahí, iremos conociendo el resto así como sus características y utilidades.

Objetivos didácticos		OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Reconocer sus limitaciones y sus posibilidades		A D F H
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Utilizar las matemáticas para describir objetos - Conocer las nociones espaciales básicas - Iniciarse en las sumas con elementos de la Unidad - Diferenciar entre rápido y lento - Identificar los distintos medios de transporte - Reconocer y escribir los números del 1-8		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Reconocer sílabas en mitad de la palabra - Expresarse de forma artística - Realizar sonidos de los medios de transporte básicos - Reconocer y escribir la letra /		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Aceptación y valoración de su imagen y sus posibilidades		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Matemáticas en el entorno - Nociones espaciales (cerca-lejos, arriba-abajo) - Sumas de medios de transporte, ruedas... - Nociones temporales (rápido-lento) - Vocabulario de los medios de transporte - Números 1-8		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Silabas mixtas - Expresión artística a través de materiales naturales - Sonidos de los medios de transporte - Medios de transporte en inglés - Letra /		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia ciudadana Competencia creativa		

Competencia cultural		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.2.
Área 2.	1 2	1.1., 1.3. 2.4
Área 3.	3 4 5	3.4., 3.8. 4.1. 5.5.

Unidad Didáctica 8: Wall-E	
Duración: 23 de enero – 10 de febrero	
Justificación: Cuidar el medio ambiente es algo que se debe aprender desde pequeños para proteger el mundo en el que vivimos. Por eso, es importante que se les enseñe a los alumnos la importancia de reciclar, de ahorrar energía y de cuidar la naturaleza. Wall-E muestra la importancia de cuidar el planeta y en esta película se ve reflejado como puede llegar a acabar nuestro planeta si no hacemos un uso responsable del medio ambiente.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Coordinar los movimientos - Aceptar las normas de comportamiento - Trabajar en equipo para buscar soluciones	B C F
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Tomar conciencia de la importancia del cuidado del medio ambiente - Utilizar el conteo oralmente - Asociar cantidad numérica con su grafía - Reconocer y escribir el número 9	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Ordenar acciones en tiempo cronológico - Hablar en público y exponer sus ideas - Discriminar palabras según sus sílabas - Identificar las rutinas básicas en la lengua extranjera - Reconocer y escribir la letra s	
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).	
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Movimientos controlados del cuerpo - Normas de comportamiento - Soluciones a problemas de la vida cotidiana	
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Reciclaje y cuidado del planeta - Conteo - Relación grafía-cantidad - Número 9	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.	

- Orientación de acciones - Exposición organizada y coherente de sus ideas - Sílabas - Rutinas en inglés - Letras		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia creativa		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.3.
	3	3.2.
	4	4.1.
Área 2.	1	1.2., 1.5.
	2	2.4., 2.6.
	3	3.1.
Área 3.	1	1.1.
	2	2.1.
	3	3.8.
	4	4.4.

Unidad Didáctica 9: Ósmosis Jones	
Duración: 13 de febrero – 3 de marzo	
Justificación: Facilitar a los alumnos un entorno rico y variado en materiales le permitirán la exploración y experimentación con su cuerpo, afianzar su control y conocimiento de sí mismo, y conseguir un autoconocimiento corporal y sus posibilidades de acción y movimiento. Todo esto le dará confianza ante nuevos retos. Ósmosis Jones es un glóbulo blanco que, junto a una plaqueta, debe proteger al protagonista del ataque de los virus cuando éste coge un resfriado o se pone malo. Con esta película vamos a ver la importancia de cuidar la salud, las partes de cuerpo humano y los alumnos cogerán conciencia de la importancia de ir al médico y cuidar nuestra salud.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Reconocer cuando un compañero no se encuentra bien - Identificar las partes del cuerpo humano - Nombrar e identificar situaciones que favorecen la salud.	B C F I
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Utilizar los números en acciones cotidianas - Ser conscientes de la importancia de la salud - Reconocer y escribir el número 10 - Identificar cuando hay 10 elementos	

- Iniciarse a sumar hasta el 5		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Verbalizar lo que les pasa cuando les duele algo - Emplear diferentes tipos de oraciones en su discurso - Identificar el vocabulario de la unidad en la lengua extranjera - Reconocer y escribir la letra <i>d</i> - Realizar el dibujo del cuerpo humano con materiales manipulativos		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Empatía y cariño hacia los compañeros - Partes del cuerpo humano - Acciones que favorecen la salud		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Uso de los números con naturalidad - Salud - Numero 10 - Asociación de número-cantidad - Sumas hasta el 5		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Expresión oral - Oraciones afirmativas, negativas e interrogativas - Partes del cuerpo en inglés - Letra <i>d</i> - Uso de materiales manipulativos para la creación de obras artísticas		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia ciudadana Competencia creativa		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.1.
	2	2.3.
	3	3.1.
	4	4.2., 4.4.
Área 2.	1	1.2.
	2	2.3., 2.6.
Área 3.	1	1.1.
	2	2.1.
	3	3.2., 3.3.

Unidad Didáctica 10: Pinocho
Duración: 6-17 de marzo
Justificación: Los niños y niñas desde pequeños deben conocer las profesiones que desempeñan los adultos que le rodean. De esta manera podrán aprender

las normas y características elementales de dichas profesiones, pudiéndose por tanto adaptar a la sociedad.

A los niños les encanta hacerse pasar por adultos y a través del juego simbólico van a poder ejercer la profesión que ellos elijan durante la duración de la UD. Conocerán y valorarán las profesiones más comunes, en esta Unidad habrá mucho trabajo con las familias, ya que es el contacto directo que tienen los niños con las distintas profesiones.

Objetivos didácticos		OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Apreciar el juego simbólico		B D G J
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Conocer y valorar las profesiones de la sociedad. - Promover actitudes tales como la curiosidad y el interés por el entorno social - Trabajar la asociación de objetos - Reconocer y escribir todos los números del 1-10 - Iniciarse a restar con números del 1 al 5 - Comparar elementos con 3 tamaños distintos		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Participar de forma activa en la asamblea y otros momentos de comunicación. - Usar correctamente el vocabulario visto en la unidad - Reconocer las profesiones en inglés - Ser capaces de pintar sin usar las manos - Reconocer y escribir la letra <i>n</i>		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Juego simbólico		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Las profesiones - Curiosidad por el mundo exterior - Precisión en las exploraciones de los objetos - Números del 1-10 - Restas sencillas - Comparación y ordenación de elementos		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Participación en situaciones cotidianas - Vocabulario de las profesiones - Profesiones en lengua extranjera - Pintura creativa sin usar las manos - Letra <i>n</i>		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia ciudadana Competencia creativa		

Competencia cultural		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.1.
Área 2.	1	1.3., 1.4.
	2	2.6.
Área 3.	1	1.3.
	3	3.2., 3.8.

Unidad Didáctica 11: Ratatouille	
Duración: 20-30 de marzo	
Justificación: Trabajar la alimentación y hábitos saludables va a hacer que los niños sean más conscientes de la importancia de esta. Hay que educar a los alumnos en el conocimiento y adquisición de hábitos correctos a la hora de comer para conseguir que sean autónomos en esta tarea debido a que la alimentación y nutrición constituyen un asunto importantísimo y vital en el desarrollo del niño en esta etapa de la vida. Con la película de Ratatouille podemos trabajar muchas cosas, desde ciudades, como París, animales, como las ratas, o la alimentación, que es el caso de esta UD.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Adquirir hábitos de alimentación, ejercicio y deporte. - Participar en actividades que tengan que ver con el cuidado de uno mismo - Representación simbólica de una escena en un restaurante - Entender que pidiendo ayuda se pueden obtener beneficios personales y grupales	C G I
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Conocer las regletas de Cuiseinaire y saber utilizarlas - Canalizar la frustración - Realizar series con las regletas - Ordenar las regletas por tamaño - Reconocer y escribir los números 11 y 12 - Iniciar a sumar con números del 1 al 10	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Interpretar una escena de la película a través de la comunicación - Ampliar su vocabulario usando las nuevas palabras vistas en la unidad - Reproducir una receta para un canal digital - Reconocer y escribir la letra f - Identificar el vocabulario en la lengua extranjera - Usar la técnica de la témpera para creaciones artísticas	
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).	
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Hábitos saludables - Cuidado personal	

- Juego simbólico - Beneficios de la cooperación		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Regletas y su valor numérico - Canalización de la frustración cuando no nos salen las cosas - Seriaciones con regletas - Orden de las regletas por tamaño - Números 11 y 12 - Sumas con resultados hasta el 10		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Representación teatral - Vocabulario de los alimentos - Letra <i>f</i> - Alimentos en inglés - Técnica de la tempera		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia creativa		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.4.
	2	2.2.
	3	3.1.
Área 2.	1	1.4.
	2	2.1., 2.2.
Área 3.	1	1.4.
	3	3.5., 3.8.

Unidad Didáctica 12: Planet 51	
Duración: 11-21 de abril	
Justificación: La astronomía en Educación Infantil puede parecer algo complicado y fuera del alcance de los niños, pero realmente no es así. Se trabajará el día, la noche, el Sol, las estrellas, la Luna, todo ello atrae y motiva a los alumnos así como despertando su curiosidad con aspectos menos cercanos a la realidad del niño como los planetas, las naves espaciales, el astronauta, los cometas... es un tema que les interesa mucho y hace que desarrollen su creatividad. A través de la película de <i>Planet 51</i> los alumnos ya verán contenidos que vamos a trabajar durante la unidad. Un astronauta llega a un planeta donde viven extraterrestres y a partir de ahí surge una gran aventura que irán descubriendo poco a poco.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía.	

- Respetar cuando los compañeros o los profesores están hablando - Saber esperar a que les llegue el turno de palabra - Participar activamente en las actividades grupales		C D G I
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Reconocer los planetas del sistema solar - Despertar en los alumnos la curiosidad por estudiar y entender de manera sencilla la naturaleza del Sistema Solar y de los elementos que lo forman. - Conocer los principales planetas de nuestro sistema solar. - Reconocer las figuras geométricas que veamos en el sistema solar - Reconocer y escribir todos los números 13 y 14 - Iniciarse a restar con números del 1 al 10		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Comunicar lo que realizan en los talleres, ya sea de forma oral o artística. - Participación en conversaciones dirigidas o espontáneas. - Reconocer y escribir la letra t - Identificar y asociar los planetas en inglés - Usar la técnica de las ceras para creaciones artísticas		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Participación de forma activa en actividades y experimentaciones. - Respeto del turno de palabra		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Planetas sistema solar - Denominación de los elementos que forman el Sistema Solar. - Figuras y cuerpos geométricos-diferenciación esfera y círculo. - Números 13 y 14 - Restas con números del 1 al 10		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Comunicación gráfica o simbólica de las experimentaciones - Respeto en las conversaciones - Letra t - Planetas en inglés - Técnica de la cera para pintar		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia creativa		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	2	2.3.
	3	3.2.
	4	4.1.
Área 2.	1	1.4., 1.6.
	2	2.3.
	3	3.3.

Área 3.	1	1.3.
	2	2.1.
	3	3.4.
	5	5.6.

Unidad Didáctica 13: Dumbo	
Duración: 24 de abril – 12 de mayo	
Justificación: Una de las características de los niños es la fantasía. En el universo infantil la realidad se confunde muchas veces con la ficción, los niños dotan de vida a seres inanimados, les atraen los animales, los colores, los payasos. En el circo están reflejados muchos de estos aspectos, pero sin embargo los niños desconocen que hay detrás de todo ese mundo repleto de singulares personajes y de ilusión. Una vida muy diferente a la suya, tanto por su carácter itinerante, como por el sacrificio que conllevan los ensayos diarios. En la película de <i>Dumbo</i> vemos lo que hay detrás del circo, el esfuerzo que lleva y todos los que participan en este gran espectáculo. Pero esta película también nos enseña el valor del esfuerzo y superación.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Valorar el esfuerzo, la constancia y el trabajo bien hecho como medio de conseguir las cosas. - Desarrollar una imagen positiva de sí mismo y de los demás que le lleve a valorar a los demás como personas por encima del trabajo que desempeñe	A B E G I
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Conocer algunas características propias del mundo del circo - Investigar sobre diferentes personajes que han sido famosos en la historia del circo - Entender la diferencia entre algunos conceptos matemáticos - Reconocer y escribir todos los números 15 y 16 - Ser capaces de ordenar hasta 8 elementos	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Utilizar el lenguaje oral como medio de expresión para comprender y ser comprendido - Aumentar el vocabulario relacionado con la unidad - Reconocer y escribir la letra <i>r</i> - Pedir ir al baño y lavarse las manos en inglés - Crear un teatro con los materiales de la clase	
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).	
Área 1. Crecimiento en Armonía. - El valor del esfuerzo y la constancia - Nuestra identidad: diferenciación persona-personaje	
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Características del circo - Personajes como la trapezista Pinito del Oro, el mago Houdini, el payaso Charlie Rivel - Conceptos. Grande/pequeño; muchos/pocos; arriba/abajo; alto/bajo	

- Números 15 y 16 - Ordenación de 8 elementos		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Lenguaje oral como medio de expresión - Vocabulario del circo - Letra r - Uso del inglés para necesidades básicas - Creación de un teatro con los materiales disponibles		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia matemática, ciencia y tecnología Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia ciudadana Competencia creativa		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	2	2.3.
	4	4.2., 4.3., 4.5.
Área 2.	1	1.1., 1.4., 1.5.
	2	2.4., 2.6.
Área 3.	2	2.1.
	3	3.5., 3.8.
	4	4.1.

Unidad Didáctica 14: Brave	
Duración: 15 de mayo – 2 de junio	
Justificación: Como último tema de contenido para esta programación haremos un repaso y un viaje por algunos de los países del mundo. Cada día vemos más diversidad de culturas en las aulas, por eso es necesario formar alumnos más abiertos, empáticos e informados desde pequeños. Es importante comprender que el mundo es mucho más de lo que se ve alrededor; saber que existen diferentes continentes, países, ciudades y comunidades es fundamental y para ello se introduce esta UD. A través de la película de <i>Brave</i> descubriremos el reino de Escocia, así como la vestimenta típica y algunas costumbres y tradiciones. A partir de ahí, se irá haciendo un recorrido por otros países con diferentes culturas.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Descubrir el placer de actuar y colaborar con sus compañeros - Respetar las normas de grupo en los trabajos cooperativos - Participar en la satisfacción de sus necesidades básicas, de manera cada vez más autónoma - Conocer su propio cuerpo para representar escenas de movimiento - Participar desde el respeto en actividades culturales	B F H J
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.	

- Acercar al alumnado la existencia de diferentes culturas y sus rasgos característicos - Medir y comparar diferentes edificaciones culturales a través del cuerpo u otros materiales - Respetar y entender los inicios culturales, usando nociones temporales básicas - Ser capaces de resolver problemas mediante el trabajo en equipo - Reconocer y escribir todos los números 17 y 18 - Ser capaces de medir usando regletas		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Ser capaces de relatar una pequeña historia - Ser capaces de expresarse de forma creativa - Ampliar su vocabulario con ciudades y distintas culturas - Respetar a los compañeros en situaciones comunicativas - Reconocer y escribir la letra rr - Ser capaces de mantener una conversación básica en inglés		
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).		
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Trabajo cooperativo - Autonomía - Conocimiento del cuerpo - Conocimiento y respeto de distintas culturas		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Aceptación de diferentes culturas - La medida (La Torre Eiffel, La Torre de Pisa, El Templo de Debod...) - Conocimiento de los inicios de cada cultura - Planteamiento de posibles situaciones ante un conflicto - Números 17 y 18 - Comparación de objetos con las regletas		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Relatos breves - Expresión artística - Vocabulario países y culturas - Respeto en la comunicación lingüística - Letra rr - Lenguaje básico para mantener una conversación en inglés		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia ciudadana Competencia creativa Competencia cultural		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.1., 1.4.
	3	3.2.
	4	4.5.

Área 2.	1	1.4., 1.6.
	2	2.1.
Área 3.	1	1.1.
	3	3.1., 3.7.
	4	4.1., 4.2.

Unidad Didáctica 15: Nuestra película	
Duración: 5-22 de junio	
Justificación: Para cerrar el curso y la Programación, vamos a dedicar las últimas semanas para trabajar el lenguaje oral en esta UD. A lo largo del curso los alumnos van a trabajar distintas películas, pero en esta ocasión van a ser ellos los que tengan que ser los protagonistas de una de ellas. Realizarán una pequeña escena recogiendo y recordando todas las UD, y así trabajar lo que cada uno prefiera. Esto servirá para cerrar la Programación Didáctica, además de ser un factor de motivación para los niños.	
Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Participar en la creación del video final respetando a los compañeros - Controlar las emociones y aprender a ser sinceros en los conflictos - Usar los objetos y herramientas más adecuadas para la realización de los videos y el juego	A D F G I
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Participar en eventos culturales de la Comunidad de Madrid - Ser capaces de manejar un dispositivo digital - Participar de manera positiva en la creación de un video final - Reconocer y escribir todos los números 19 y 20	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Ser capaces de representar una escena para un medio digital - Reconocer y diferenciar la intencionalidad del emisor en una conversación - Empezar a comunicarse a través de códigos escritos - Reconocer y escribir la letra b-v - Reproducir canciones y poemas breves en la lengua extranjera	
Contenidos/ Saberes básicos (LOMLOE).	
Área 1. Crecimiento en Armonía. - Respeto y actitud positiva ante el trabajo final - Resolución de conflictos - Conocimiento de las herramientas que puedan utilizar según sus capacidades	
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno. - Introducción y participación de la cultura más próxima a los alumnos - Proyectos grupales con la intención de crear un producto final - Resolución de tareas digitales - Números 19 y 20	
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad. - Uso de medios digitales para la comunicación - Intencionalidad del emisor - Inicio a la escritura	

- Letras <i>b</i> y <i>v</i> - Canciones y poemas breves en inglés		
Competencias clave (LOMLOE)		
Competencia en comunicación lingüística Competencia plurilingüe Competencia digital Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencia creativa		
Áreas	Competencias específicas	Criterios evaluación
Área 1.	1	1.3.
	4	4.1., 4.4.
Área 2.	2	2.5., 2.6.
	3	3.5.
Área 3.	1	1.4.
	2	2.2
	4	4.1.

7. METODOLOGÍA

7.1. Principios metodológicos:

La metodología que se usará en la Programación didáctica presente tendrá en cuenta los principios generales del proceso de enseñanza-aprendizaje en la etapa de Infantil.

Para desarrollar nuestro trabajo en el aula partiremos siempre de un **descubrimiento guiado**, para continuar trabajando el tema que nos proponemos en cada Unidad Didáctica. Se priorizará que los alumnos trabajen desde la experiencia, ya que está demostrado que de esa manera comprenden e interiorizarán mejor los conocimientos. El filósofo británico Huxley (1932) decía que “la experiencia no es lo que te sucede, sino qué haces con lo que te sucede”, por ello no solo hay que hacer cosas vinculadas a un acto, si no saber razonar posteriormente, de ahí surgirá el aprendizaje, basándolo así en experiencias didácticas y educativas.

Partiremos también de un **enfoque globalizador**, trataremos los aprendizajes de forma global interrelacionando las tres áreas de conocimiento. Como afirma Zabala (2019), la globalización se debe entender como una perspectiva que orienta, impregna y condiciona el trabajo en la escuela infantil tanto en lo que concierne a la planificación de la intervención educativa como al modo en que niños y niñas deben acercarse a los conocimientos para aprenderlos. El enfoque globalizador permite que los niños y niñas aborden las experiencias de aprendizaje de forma global, poniendo en juego, de forma interrelacionada, mecanismos afectivos, intelectuales,

expresivos. Este principio afecta tanto a la formulación de los objetivos como a la selección, secuenciación planificación y presentación de los contenidos.

Alude este principio a la conveniencia de aproximar a los alumnos a lo que han de aprender desde una perspectiva integrada y diversa. Un ejemplo sería, embarcarse en la aventura de conocer un animal a través de un proyecto de trabajo llevando al grupo a buscar información en la biblioteca o internet sobre este animal, indagar en distintas fuentes donde se describa cómo viven, su alimentación, su reproducción, las mayores amenazas que hacen peligrar su existencia. Se pueden crear subgrupos de trabajo que analicen y narren al resto de compañeros y compañeras lo que vayan descubriendo, localizar en mapas las zonas en las que se encuentra este animal, comparándolo con las poblaciones de otros animales en el resto del mundo, comprendiendo sus diferencias, preparar pequeñas conferencias sobre ello para ilustrar a otros compañeros y compañeras, etc.

Aprender de forma globalizada supone establecer múltiples y sustantivas relaciones entre lo que ya sabe o ha vivido y aquello que es un nuevo aprendizaje. Estas relaciones se producen más fácilmente cuando los educadores hacen de mediadores, partiendo de los conocimientos previos y ayudando a los niños y niñas a ampliar sus saberes.

Por otro lado, según las influencias de Ausubel (1983), **aprender de forma significativa** y con sentido requiere establecer numerosas relaciones entre lo que ya se conoce y lo que se ha de aprender, y tiene como consecuencia la integración de los conocimientos, lo que permitirá aplicar lo aprendido en una situación a otras situaciones y contextos. Otro de los requisitos para aprender significativamente es que el niño y la niña tenga una disposición positiva hacia el aprendizaje, esté motivado para aprender, es decir, que los aprendizajes tengan sentido para los niños y niñas, conecten con sus intereses y respondan a sus necesidades.

A su vez, detectaremos los **conocimientos previos** para abordar el tema que se nos plantee, partiendo de centros de interés que guíen la práctica educativa (Decroly, 1987). A través de la investigación y de la información proporcionada estableceremos aprendizajes significativos.

El **enfoque será comunicativo** propiciando intercambios y construcciones de aprendizajes entre iguales, a veces, también de otros niveles. Usaremos palabras, textos, mensajes que tengan sentido en nuestra actividad social y cultural. Se potenciará la interacción y la colaboración, respetando y aprovechando los distintos ritmos de aprendizaje. Las diversas actividades, ya sean en la asamblea o en la pizarra, serán planteadas de forma lúdica. Potenciaremos el juego individual y grupal como forma de conocimiento.

Empezaremos el primer trimestre trabajando el tema principal de la Programación y a partir de ahí se irán desarrollando las siguientes Unidades Didácticas. Habrá 6 UD en el primer trimestre, 5 en el segundo y 4 en el tercer trimestre. Cada unidad acabará con un pequeño proyecto de creación de un vídeo corto sobre lo trabajado en dicha unidad, incluyendo así la “película final” para cerrar el curso en la última Unidad Didáctica.

En cuanto al tiempo, se desarrollará la jornada escolar en torno a unas rutinas que serán las mismas todos los días, este hecho dará seguridad al niño en la tarea diaria. Estos tiempos no serán compartimentos estancos, sino que se irán adaptando al quehacer diario y a las necesidades que se vayan planteando.

Papel del alumno y del profesor

El alumno es el protagonista de su aprendizaje y debemos darle la importancia que tiene. Debe participar de una manera activa en su aprendizaje y ser él quien decida aprender, ya que los alumnos son los constructores de su propio conocimiento (Romero, 2009).

En cuanto a la interacción entre alumnos, como decía Bruner (1990) lo que somos es gracias a los demás porque el ser humano es un hombre sociable y no sobreviviría sin el prójimo. Por ello, en esta Programación se estimula el aprendizaje cooperativo ajustando una serie de aspectos recomendados por Ortega (1999): Cada alumno tendrá un rol bajo una meta común, los premios siempre se comparten entre los miembros del grupo reforzando así el vínculo creado, la mediación verbal y el consenso van a ser esenciales para vivir en comunidad, y por último, hay que ayudar a apreciar los sentimientos y emociones propios y de los demás.

Los profesores en este caso, conocedores de las características de los niños de esta etapa, y en específico de su clase, han de tener una actitud observadora y de escucha activa que les permita detectar las capacidades, los intereses y las necesidades que muestran los alumnos para ajustar a ellas la intervención educativa. Estos van a ser quienes acompañen a los alumnos a llegar a los aprendizajes a través de un descubrimiento guiado, en un principio siempre tendrán un papel secundario, ya que lo primero es que los niños experimenten y descubran de forma autónoma, pero va a haber en ocasiones en las que el profesor deberá indicar explícitamente algún contenido.

Recursos materiales y humanos

Se consideran materiales educativos aquellos elementos y objetos con los cuales los niños/as interactúen y generen aprendizajes. Es un importante instrumento para la acción y el establecimiento de relaciones para construir el conocimiento.

Nos decantamos por material manipulativo, polivalente, que facilite la autonomía, que nos permita investigar y aprender jugando. Se colocarán de manera ordenada y de fácil acceso al alumnado para que puedan disponer de ellos. También nos permitirá que puedan recogerlo de manera autónoma.

En cada rincón encontraremos materiales como:

- **Rincón del juego simbólico:** material de juego simbólico, muñecos, comidas, cocina, cunas, menaje de cocina, etc.
- **Rincón de lógico matemáticas:** puzzles, encajables, regletas, juegos de series, collares etc.
- **Rincón de arte:** Pinturas, pinceles, plastilina, folios, colores de ceras, rotuladores, pizarras, etc.
- **Rincón de las TIC:** iPads, juegos en la pizarra digital...
- **Rincón de ciencias:** Lupas, utensilios para hacer experimentos, un cuerpo humano desmontable...
- **Zona de asamblea:** mural de encargados, del tiempo, calendario, pasar lista, colores, números, formas, vocales, las normas de clase, radio etc.
- **Otros recursos:** canciones de cada temática, juegos, imágenes, pictogramas.

7.2. Recursos TIC:

Las nuevas tecnologías cada vez juegan un papel más importante en la sociedad y por ello se deben introducir en la escuela como un recurso educativo más. Los alumnos que están ahora en Educación Infantil han nacido en una era digital, donde todos conocen y controlan los dispositivos electrónicos casi mejor que los adultos, por ello, desde el colegio se le dará un enfoque educativo para que aprendan a hacer un uso correcto de las nuevas tecnologías.

Con las TICs se pueden hacer actividades que resulten motivadoras para los alumnos, favoreciendo así la autonomía y creatividad de estos. El colegio tiene a su disposición 50 iPads para toda la etapa de Educación Infantil. Estos son compartidos por todos los cursos, ya que se utilizarán en momentos específicos donde trabajemos por rincones o necesitemos buscar información sobre algo en particular, en ese caso, cada niño del aula recibirá un iPad y las herramientas necesarias para poder hacer un uso correcto de búsqueda de información.

Con las nuevas tecnologías también se desarrolla el trabajo en equipo a la vez que la autonomía personal, ya que los niños en muchas ocasiones deberán aprender a usar un dispositivo para

varios alumnos y ser capaces de compartir y hacer un uso responsable de los iPads. En otros casos, son los propios niños los que decidirán a qué quieren jugar o con qué aplicación van a trabajar, estas estarán aprobadas por la jefatura de estudios y el claustro de Infantil. Algunas de las aplicaciones son: *Smile and Learn*, *Fun English*, ABC Caligrafía, *Writing Wizard*...

Otro recurso con el que cuenta el centro son las pizarras digitales. Cada aula tendrá un ordenador, conectado a los altavoces y a la pizarra digital, que se usará todas las mañanas para llevar a cabo la asamblea inicial, además de para otras actividades que se lleven a cabo a lo largo del día. Este recurso no solo podrá ser utilizado por los profesores, sino que también aprenderán los alumnos a manejarla.

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

La organización de espacios en esta etapa de Infantil es muy importante para que los alumnos desarrollen su autonomía y sepan dónde se realizan las actividades en cada momento del día. La mayoría del tiempo, los alumnos estarán en su aula habitual, ya que esta cuenta con diferentes espacios para la asamblea y, el trabajo individual o grupal. Además, al final de la clase habrá un espacio dedicado al juego, con una cocinita, peluches, disfraces, lo que corresponde con el rincón de juego simbólico. También, habrá otro espacio dedicado a la lectura, el rincón de la biblioteca, ya que es muy importante que los niños se sientan cómodos en este momento, por ello habrá cojines y libros a su disposición. Todo ello lo vemos reflejado en el plano de aula del [Anexo 6](#).

Para las actividades de música los niños se moverán al aula específica de música, donde estará todo el material necesario para el desarrollo de la sesión. De esta manera los alumnos pueden desconectar de su espacio habitual y saber que cuando hay Música tienen que ir a otro espacio. Lo mismo ocurre con las sesiones de Psicomotricidad, habrá un aula específica a la que los niños asistirán cuando les toque según el horario.

Se realizarán actividades en torno al eje motivador de cada unidad. Se iniciarán las actividades de motivación en la asamblea de cada día, las cuales serán juegos, canciones o manipulaciones de gran grupo donde puedan experimentar y poner en práctica el concepto o el tema a trabajar. Posteriormente se realizarán actividades de tipo individual (de desarrollo) donde puedan aplicar lo aprendido. Durante la rutina escolar tendremos actividades en pequeño grupo o rincones donde puedan manipular, jugar de manera simbólica, construir, crear, etc. También se realizan actividades por parejas en la biblioteca de aula y en el rincón de las TIC. Las actividades de

síntesis o para concluir cada unidad se realizarán en gran grupo con un gran mural o video donde recojamos todo lo aprendido.

Cuando toque trabajar por rincones la clase se organizará de una manera específica, y los alumnos por grupos irán rotando según los rincones establecidos. Los rincones serán variables dependiendo del día, habrá tres fijos que son el **rincón lógico-matemático**, el **rincón de ciencia** y **el de arte** y luego habrá otro rincón que irá variando según el día, este es el del **juego simbólico** con el **rincón de TIC**. La organización de los rincones se encuentra en el [Anexo 7](#).

En el rincón lógico-matemático está pensado para que los alumnos desarrollen el pensamiento lógico, verbal y matemático. Los niños van a aprender contenidos generales de forma manipulativa y por descubrimiento propio, así como a realizar series, los tamaños, cantidades... El material que habrá en este rincón irá cambiando, dependiendo de las actividades que queramos hacer en el día, pero siempre habrá elementos manipulativos con los que puedan contar y hacer series.

El rincón del arte sirve para desarrollar la creatividad e imaginación de los alumnos, así como sus dotes artísticas como medio de expresión. En este rincón nos encontraremos distintas pinturas, así como temperas, rotuladores, lápices de colores, plastilina... Además, siempre habrá folios a disposición de los alumnos para que puedan pintar libremente. En algunas de las actividades necesitaremos material específico, en ese caso, la profesora lo pondrá y se lo explicará previamente a los alumnos para que aprendan a usarlo.

En el rincón de ciencia los alumnos van a poder fomentar el pensamiento crítico y científico. Para ello habrá materiales y actividades para que los niños exploren y conozcan las características del medio que les rodea, así como para promover la importancia de la ciencia en nuestro día a día.

En cuanto al rincón del juego simbólico, lo que se pretende es que los alumnos sean capaces de escenificar acciones o situaciones de la vida cotidiana de forma simbólica. Desarrollan la comunicación y relaciones sociales a través del juego, aprendiendo así a respetar tanto a los compañeros como al material. En este rincón principalmente nos encontraremos con materiales que les permitan representar situaciones de la vida adulta, así como la cocinita, un supermercado, una caja con distintos disfraces que irán variando según la unidad en la que estemos, una tienda...

Por último, tenemos el rincón de las TIC, para que los alumnos aprendan a usar las nuevas tecnologías de forma correcta viéndolo como un recurso accesible con el que podrán investigar y aprender nuevas cosas.

El tiempo en esta etapa es un instrumento útil para la organización de la vida escolar, pero también un elemento que contribuye al proceso de desarrollo de nuestro alumnado. Hay que tener en cuenta que el tiempo en infantil se desarrolla de manera flexible y natural para que se sientan a gusto en el aula. Se ofrecen tiempos para jugar, hablar, explorar, desarrollar la creatividad, conocer y aprender juntos con los compañeros/as y maestra.

Es muy importante en esta etapa crear rutinas que faciliten la integración de ritmos, puesto que les aporta seguridad y confianza dentro del aula, encontrando tiempo para sus necesidades de alimentación, higiene, reposo, actividad, etc. Así, en el [Anexo 8](#) podemos encontrar el horario semanal de la clase.

8. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

8.1. Fomento a la lectura

En este colegio se da mucha importancia a la lectura, trabajándola desde Infantil, aunque no de forma explícita. Esto quiere decir que el principal objetivo de dicha etapa no es que los niños salgan sabiendo leer, sino generar un hábito y disfrutar del tiempo de lectura.

Para ello se va a crear un programa de lectura, donde cada viernes se realizará una actividad que tenga que ver con un cuento que se leerá ese mismo día. Además, para la elaboración de este programa se cuenta con la colaboración de las familias, ya que para los niños en esta etapa es muy importante que sus familias les acompañen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo que se les pedirá que sean ellos los que vengán cada viernes, a leer el cuento y participar en las actividades que se realicen, siempre que puedan y de forma organizada, dando la oportunidad a todas las familias a participar en el proyecto.

Además, una vez leído el cuento, el alumnado dispondrá de dos dados grandes en la clase, uno con espacios (patio de arena, aula de psicomotricidad, polideportivo, biblioteca, aula de música y el patio de Primaria), y otro con dinámicas (dibujar, modo detectives, crear tu historia, teatro, gestos, qué he aprendido). Lo que se trata con el dado de los espacios, es que los niños salgan de su zona de confort y, que relacionen el momento de la lectura con un momento especial en

el que se puedan despejar y que para ellos suponga un juego, buscando la motivación de los alumnos hacia el programa. En el otro dado, lo que se proponen son distintas dinámicas, de forma que, dependiendo de la que salga, será lo que se trabajará con el cuento que hayamos leído.

Por ejemplo, si en un dado sale patio de arena y en el otro modo detectives, lo que se hará será salir al patio todos juntos, el familiar que haya venido ese día leerá el cuento, mientras la profesora irá preparando y escondiendo por el patio algunos de los personajes o ideas que aparecen en el cuento, de esta manera cuando se acabe la lectura, lo que los niños harán será buscar por todo el patio estas fichas, y cuando las encuentren tendrán que identificarlo y relacionarlo con el cuento.

Los cuentos elegidos dependerán de Unidad Didáctica en la que estemos en ese momento, ya que es importante que tenga un vínculo y este relacionado con lo que los niños van a trabajar durante esas semanas. Es una manera divertida de trabajar la comprensión lectora, de acercar a los niños a la lectura y de disfrutar con las familias de este programa.

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

El centro es multilingüe por lo que los alumnos tendrán varias horas de inglés, el cerebro de los niños de Infantil es como una esponja, absorbe mucho mejor los conocimientos que un adulto, por ello empiezan desde muy pequeños a hablar inglés y a introducirlo en su día a día como una lengua común. Se trabajará por el método CLIL (*Content Language Integrated Learning*), ya que las horas de música son en inglés al igual que *creativity*, donde trabajarán lo que conocemos como plástica.

Además, se dedicarán otras horas para trabajar por el método de *phonics* los sonidos de las letras en inglés. Para trabajar este contenido habrá una *assistant*, es decir, una profesora nativa que irá a ayudar y a estar con los niños, de forma que solo podrán comunicarse con ella en inglés. Se harán también actividades lúdicas en inglés, *storytelling*, o algunas jornadas organizadas por una agencia ajena al centro que venga a realizar actividades con los niños.

Se celebrarán todas las tradiciones de los países de lengua inglesa, y se harán mini proyectos relacionados con esa temática, así como *Thanksgiving*, *St patrick's day*, *Pancake Day*... Con esto lo que se consigue es que los niños se sientan más motivados para hablar y comunicarse en inglés y, que no lo vean como algo aburrido donde solo vamos a aprender vocabulario de forma

tradicional, si no que a través del mundo real y de la cultura inglesa vamos a aprender todo ese vocabulario de una forma dinámica y motivadora.

8.3. Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital.

El centro cuenta con varios dispositivos electrónicos para introducir las nuevas tecnologías y la competencia digital en el aula de Infantil. Todos los martes los niños dedicarán una hora a trabajar con los iPads y a iniciarse en la robótica, empezando con los *bee-bots*. En esa hora de trabajo con los iPads aprenderán a investigar, jugar y hacer un uso responsable de los mismos. Dependiendo de la semana y de lo que estemos trabajando, se harán actividades en grupo, por parejas o individuales, ya que hay tantos iPads como alumnos en una clase. Por otro lado, también se determinará si se va a usar para juego libre, donde los niños pueden jugar o meterse en la aplicación que quieran, o si tienen que buscar información sobre el tema que estemos investigando y trabajando.

Por otro lado, todas las mañanas empezaremos con una asamblea, donde el profesor usará la pizarra digital para comenzar con la rutina. Cada día el encargado será quien dirija la asamblea y, por tanto, todos aprenderán a usar la pizarra digital, donde además de la asamblea inicial, se harán muchos juegos y dinámicas donde los alumnos puedan participar.

Además, cuando se trabaje por rincones, habrá uno en el que tendrán que trabajar con las nuevas tecnologías, siendo el profesor un mero guía para que se haga un uso responsable y se desarrolle de forma adecuada la competencia digital.

8.4. Contribución de la programación a la educación en valores

Todas las Unidades Didácticas tienen un valor transcendental que se trabajará de forma transversal, ya que, aunque no sea el contenido principal que se pretende trabajar, sí que se hablará de ello y se harán actividades relacionadas. Los valores que se tratarán son: el respeto, la amistad, el trabajo en equipo, la honestidad, la importancia de la unión familiar... Además, los profesores estarán muy pendientes de todo lo que ocurra en la vida de los alumnos, tanto en el colegio como en casa, ya que dependiendo de esas situaciones se irán ajustando los contenidos y se tratarán los valores que más acorde vayan a la situación de aula.

Este conjunto de contenidos de enseñanzas, principalmente actitudinales, formarán parte de las rutinas diarias y de las actividades planteadas para el logro de las competencias. Se trabajarán los siguientes aspectos:

- Diálogo y respeto a los demás: Para ello se establecerán normas de convivencia, se otorgarán responsabilidades, el rechazo a juguetes violentos y los niños aprenderán a resolver situaciones conflictivas desde el diálogo.
- Todos somos iguales, con el uso de lenguaje no sexista
- Protejamos el medio ambiente: usar los materiales de forma responsable Iniciarlos en el reciclado y uso de materiales de desecho.
- Seamos buenos ciudadanos/as: respetar normas de convivencia, respetar normas de circulación, cuidar del entorno, uso de papeleras y el respeto a las personas mayores.

9. EVALUACIÓN

Evaluar consiste en realizar un seguimiento a lo largo del proceso educativo que permita poner en relación los criterios de evaluación, asociados a las capacidades que se pretenden desarrollar, con las características y posibilidades del alumno, orientando y reconduciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La evaluación se concibe y se lleva a cabo de la siguiente manera:

1. **Individualizada**, centrándose en la evolución de cada alumno, teniendo en cuenta su situación inicial y particularidades.
2. **Integradora**, para lo cual contempla la existencia de diferentes grupos y situaciones y la flexibilidad en la aplicación de los criterios de evaluación que se seleccionan.
3. **Cualitativa**, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumno, no sólo los de carácter cognitivo.
4. **Continua**, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.

Dentro de ésta se contemplan tres modalidades:

1. **Evaluación inicial**: Proporciona datos acerca del punto de partida de cada alumno, dándonos una primera fuente de información sobre los conocimientos previos y las características

personales, que permiten una atención a las diferencias y una metodología adecuada. Por otro lado, al inicio de cada curso, el tutor correspondiente, realizará una evaluación inicial en la que se recogerán los datos relevantes sobre su proceso de desarrollo de las capacidades contempladas en los objetivos de etapa. Esta evaluación inicial incluirá la información proporcionada por los padres y, en su caso, los informes médicos, psicológicos, pedagógicos y sociales que revistan interés para la vida escolar.

2. **Evaluación formativa:** Se realiza de una manera continua durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, observando y valorando los progresos de cada alumno, con el fin de ajustar la intervención a las necesidades individuales, estableciendo las medidas de ajuste y ayuda que se consideren adecuadas. Se establecerán, al menos tres sesiones de evaluación a lo largo del curso. Los objetivos didácticos guiarán la intervención educativa y constituirán el punto de referencia inmediato de la evaluación continua cuyos datos serán anotados por el tutor.
3. **Evaluación sumativa:** Establece los resultados al término del proceso total de aprendizaje en cada periodo formativo y la consecución de los objetivos. La información recogida de la evaluación continua se compartirá y se trasladará a las familias, al menos, en un informe escrito trimestral y de forma personal las veces que sean necesarias, para compartir con ellas el proceso educativo del niño y asesorarlas y orientarlas en la adquisición de prácticas y modelos educativos adecuados.

La técnica en la que nos basaremos para realizar la evaluación de nuestro alumnado será la **observación directa**. Esta la llevaremos a cabo observando en clase el proceso de aprendizaje de cada alumno y alumna. Nos basaremos para ello en su participación dentro del grupo-clase e individual. Para ello usaremos diferentes instrumentos, como **listas de control**, donde se anotará los progresos de los alumnos, o **registros anecdóticos**, para apuntar todo aquello que le ocurra al alumno y pueda ser relevante para la evaluación. En el [Anexo 9](#) se muestra un ejemplo de las listas de control que usaremos para la evaluación de los alumnos. Además, también usaremos **rúbricas** donde se evalúe el trabajo en el aula, así como el de la profesora por parte de las familias. revisaremos diariamente el trabajo que realiza el alumnado en su cuaderno.

Lo que evaluaremos en un principio será el progreso de los alumnos, para ello se establecen las listas de control, registros anecdóticos y rubricas, como se indica anteriormente, con los ítems que queremos evaluar, siguiendo también los objetivos que queremos lograr en cada Unidad Didáctica.

Evaluaremos también la programación, tanto a nivel de contenidos y actividades como a nivel de organización del aula, cambiando cuando sea necesario la ubicación de mesas y rincones para adaptarnos a las diferentes situaciones de aprendizaje. Al mismo tiempo evaluaremos la relación con padres y tutores legales, por medio de un registro de asistencia a tutorías y desarrollo de estas.

Los agentes evaluadores de esta programación van a ser los profesores, ya que en todo momento van a proporcionar información a las familias sobre el progreso de los alumnos y su actitud en el aula. Por otro lado, se les enviará un **cuestionario**, como el del [Anexo 10](#), a las familias al final de cada trimestre para que sean ellos los que evalúen el trabajo de los profesores con sus hijos, de esta manera podrán sentirse parte en la mejora y el progreso de sus hijos.

La tutora evaluará su propia práctica día a día con una programación semanal y diaria en la que se tendrá en cuenta, gracias a la observación directa, los progresos y problemas del día a día en clase. Además, para la evaluación del profesorado y de la práctica docente servirán los cuestionarios enviados a las familias.

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

A continuación, se muestran las competencias específicas y los criterios de evaluación por áreas basadas en el *Decreto 36/2022* que se tendrán en cuenta para la evaluación de las Unidades Didácticas, y en consecuencia de la Programación.

Área 1: Crecimiento en Armonía	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.	1.1. Evolucionar en el conocimiento de su cuerpo, desarrollando el equilibrio y la coordinación. 1.2. Confiar en las posibilidades de acción y mostrar seguridad en el desarrollo de los juegos. 1.3. Controlar diferentes objetos mostrando un control y coordinación de movimientos finos. 1.4. Intervenir en actividades de juego reglado y espontáneo.
2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.	2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones. 2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda. 2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.	3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno. 3.2. Adaptarse a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollar comportamientos respetuosos hacia los demás.
4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.	4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad. 4.2. Seguir situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros. 4.3. Participar activamente en actividades relacionadas la convivencia y que promueven valores como el respeto a los demás. 4.4. Desarrollar habilidades para la gestión de conflictos, aprendiendo a buscar la verdad. 4.5. Participar y mostrar interés en actividades relacionadas con las costumbres de su entorno.

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
1. Reconocer las características de los objetos y establecer relación entre ellos, mediante la manipulación y el desarrollo de destrezas lógico - matemáticas.	1.1. Establecer relaciones entre los objetos mediante la descripción de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás. 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, con los conocimientos de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo. 1.4. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo. 1.5. Ordenar secuencias y nociones temporales básicas. 1.6. Utilizar nociones temporales básicas para descubrir algunos hechos del pasado.
2. Desarrollar el método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno.	2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la secuencia de actividades, mostrar interés e iniciativa en el trabajo con sus compañeros. 2.2. Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas usando diferentes estrategias. 2.3. Conocer el comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la experimentación. 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma. 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo conclusiones personales.

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
3. Identificar elementos de la naturaleza, mostrando interés por ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.	3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales 3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social. 3.4. Identificar rasgos del entorno próximo, reconocer algunas señas de identidad cultural y social de la Comunidad de Madrid.

Área 3: Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
1. Mostrar interés por interactuar en situaciones cotidianas para expresar sus necesidades e intenciones.	1.1. Participar de manera respetuosa teniendo en cuenta las diferencias individuales en situaciones comunicativas. 1.2. Ajustar el repertorio comunicativo al contexto. 1.3. Participar en el uso de la lengua extranjera, mostrando interés y curiosidad. 1.4. Interactuar con distintos medios digitales.
2. Interpretar y comprender representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia.	2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás. 2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando curiosidad.

Área 3: Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes.	3.1. Hacer un uso con sentido del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico. 3.2. Utilizar el lenguaje oral como medio para mediar con los demás con seguridad y confianza. 3.3. Expresar espontáneamente las ideas a través del discurso oral. 3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise. 3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando diferentes instrumentos o recursos. 3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diferentes herramientas. 3.8. Adquirir y utilizar vocabulario sencillo en lengua extranjera relacionado con las rutinas.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.	4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos valorando su función comunicativa. 4.2. Indagar en textos escritos. 4.3. Hacer el uso de la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso. 4.4. Mostrar interés por participar en actividades que permitan el desarrollo de iniciación a la escritura.
5. Entender las manifestaciones culturales del entorno así como las diferentes lenguas.	5.4. Mostrar una actitud positiva durante la lectura de textos literarios en lengua extranjera 5.5. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas, disfrutando del proceso creativo. 5.6. Expresar gustos y preferencias sobre obras artísticas, explicando así las emociones que les transmiten.

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Entendemos por diversidad a la variedad de alumnos que nos encontramos en el aula, teniendo en cuenta sus diferencias en el ritmo de aprendizaje, aptitudes, motivaciones, capacidades, conocimientos previos, entornos sociales y culturales, etc. Estos aspectos conforman tipologías y perfiles en nuestro alumnado que determinan nuestra planificación y acción educativa.

Es necesario que el tutor, considerando y respetando las diferencias personales planifique su trabajo de forma abierta, diversa, flexible y positiva, para que, al llevarse a la práctica, permita acomodarse a cada persona, potenciando además los diversos intereses que aparecen en niños cuando se centran más en propuestas de uno u otro tipo: experimentación, comunicación, motóricas, expresión, simbólicas, etc.

En consecuencia, deberían evitarse actividades estandarizadas, de ejecución colectiva simultánea, con resultados únicos, que supongan requerimientos uniformes para todos. La atención a la diversidad se ha de guiar por el principio de favorecer y estimular el bienestar y desarrollo de todos los alumnos, aprovechando las diferencias individuales existentes en el aula.

En este sentido, es necesario plantear situaciones didácticas que respondan a diferentes intereses y niveles de aprendizaje y permitan trabajar dentro del aula, en pequeños grupos, teniendo en cuenta la curiosidad e interés diferenciado de cada cual. Se valorarán preferentemente los logros y progresos evitando atribuir etiquetas, calificativos y valoraciones en función de la conducta, comportamiento, capacidades y características personales, aspectos por otra parte, tan sujetos a cambios en estas edades.

De esta forma, el Diseño Universal para el Aprendizaje, conocido como DUA, es un modelo de enseñanza que proporciona diversas opciones didácticas para formar alumnos que estén motivados para aprender y preparados para no dejar de aprender durante el resto de sus vidas. De esta manera, fomenta que procesos pedagógicos sean accesibles para todos mediante un currículo flexible que se ajusta a las necesidades y diferentes ritmos de aprendizaje (Figuerola, et al., 2019).

El objetivo principal de este modelo es flexibilizar el currículo, refiriéndose a los objetivos, contenidos, metodología y sistema de evaluación, de forma que sea accesible para todo el alumnado, por tanto, no consiste en adaptar actividades específicamente para aquellos alumnos que tengan necesidades específicas, si no hacer adaptaciones generales que se lleven a cabo con todo el alumnado, sin que suponga un retraso para aquellos que van más avanzados.

Aunque no podemos olvidarnos de aquellos alumnos que presenten necesidades educativas especiales, ya que deberán identificarse y valorarse lo más pronto posible. Es importante la detección y atención temprana de sus necesidades, por ello, maestros y educadores se coordinarán con otros profesionales, además de favorecer un ambiente especialmente afectivo.

En este aula en particular hay un alumno con TDAH y otro que parece tener comportamientos asociados a TEA, lo cual lleva a que se pueda requerir hacer alguna adaptación a estas circunstancias.

Así, las medidas generales de atención a la diversidad que plantea el centro educativo siguiendo el método DUA son:

- Fomentar la expresión y comprensión lingüística del alumnado.
- Acompañar nuestras explicaciones y comentarios con gestos, para facilitar la comprensión de nuestros mensajes.
- Potenciar el trabajo y actividades por grupos, favoreciendo la relación con los demás.
- Dejar al alumnado el tiempo necesario para realizar aquellas actividades que le sean más dificultosas, respetando los diferentes ritmos.
- Incluir en las Unidades Didácticas actividades de refuerzo y apoyo.
- Utilizar diferentes tipos de agrupamientos según la actividad a realizar: individual, por parejas, pequeños grupos y gran grupo.

Dentro de esta diversidad general, ha de reconocerse que algunos alumnos puedan requerir una atención diferente a la que usaremos en el aula todos juntos. Así, se puede hablar de:

- **Medidas ordinarias:** hacen referencia al currículo ordinario y se llevará a la práctica a través de las actividades de ampliación y de refuerzo, de detección de ideas y de motivación, según los conocimientos que posee el alumnado. Estas no alteran ni los contenidos, ni objetivos ni criterios de evaluación del Decreto y por tanto de la Programación. Para ello podemos hacer medidas organizativas, aquellas que tienen que ver con la organización general del centro y adaptaciones metodológicas, aquellas que usaremos en el aula modificando algunos aspectos de la práctica docente metodológica.
- **Medidas extraordinarias:** modifican o ajustan los elementos de acceso al currículo y los elementos básicos del currículo a través de adaptaciones curriculares individualizadas.

En el caso del alumno diagnosticado por TDAH, se tomarán medidas ordinarias, como, por ejemplo, las adaptaciones metodológicas, colocándose siempre lo más cerca del profesor para que pueda mantener la atención y no tenga que hacer esfuerzos visuales o auditivos, siendo

flexibles en los tiempos establecidos para la realización de las actividades y usando soportes visuales que acompañen a las acciones ofreciendo así una alternativa al lenguaje oral. Por otro lado, se entenderá y respetará los ritmos de aprendizaje y de conducta siempre que sea solicitado por el niño. Hay que potenciar la participación de todos los alumnos, pero en especial de los que les cuesta un poco más, ya que de esta manera se tratará captar su atención el mayor tiempo posible, al hacerle participe de la clase.

Por otro lado, el alumno que está en espera de valoración por el equipo de orientación y los especialistas por la posibilidad de padecer autismo recibe una atención individualizada 3-4 veces en semana por la especialista de A.L. y P.T. del centro. A su vez, acude de forma externa a atención temprana una vez por semana. En este caso también usaremos medidas ordinarias, organizando el material de forma que sea de fácil reconocimiento, acompañándolo de imágenes visuales. Se establecerán rutinas muy marcadas para ayudarle a la comprensión del espacio-tiempo y a la organización de las actividades en el centro. Vamos a evitar también el aprendizaje por ensayo y error, esto lo haremos asegurándonos de que planteamos las actividades sólo cuando el alumno está atendiendo y entendiendo lo que se le está indicando hacer, además, reforzaremos de forma verbal cuando realice las tareas correctamente o veamos un progreso en las actividades.

No se tomará ninguna medida extraordinaria para la atención a la diversidad, ya que se pueden modificar las actividades dentro del aula, sin tener que ajustar los elementos formales del currículo.

11. CONCLUSIONES

La realización del Trabajo de Fin de Grado ha sido un gran desafío, ya que a pesar de que muchas veces, a lo largo de los 4 años de carrera, habíamos tenido que programar, nunca habíamos realizado una PGA completa. Ha sido duro pero muy bonito. Duro en el sentido de que es un trabajo al que le tienes que dedicar mucho tiempo y esfuerzo y no siempre te van a salir las cosas como imaginabas, requiere también constancia y mucha imaginación a la hora de desarrollar todas las actividades que se van a llevar a cabo. Todo ese esfuerzo espero que se vea reflejado a lo largo del trabajo, para finalmente crear una programación realista, original y que contenga todo aquello en lo que me he documentado.

En los 4 años de prácticas en Infantil, he podido ver como los niños aprenden en base a una experimentación y manipulación previa, es por ello por lo que quería que mi trabajo se basase en metodologías que permitiesen a los niños ver de forma práctica todo aquello que van a ir aprendiendo a lo largo de la etapa de Infantil. Mi programación se ha basado en ese colegio en el que estuve de prácticas y desde aquí les agradezco el trato y todo lo que pude aprender esos años.

Cuando estás en un aula de Infantil, te das cuenta de que muchas veces somos los adultos los que ponemos limitaciones a los niños, en cambio ellos consiguen todo lo que se proponen, con más o menos esfuerzo, pero sin parar de intentarlo, en ese momento me puse a pensar qué podía hacer para que los niños estuviesen motivados en el aprendizaje. Tras muchas ideas rondando por mi cabeza me di cuenta de que a mí lo que me hacía feliz, y como recuerdo mi infancia es con Disney, y que mis primas pequeñas no paran de hablar de películas animadas, y pensé que sería buena idea, darles un giro y aportar esa parte didáctica y educativa que quizá no nos fijamos cuando vemos esas películas de dibujos animados.

Durante la realización del trabajo he tenido sentimientos contrapuestos, había veces en las que me sentía muy orgullosa y contenta por lo que estaba haciendo, otras en las que me frustraba porque no encontraba información, o no tenía ideas creativas sobre las actividades. Con todo esto, me he podido dar cuenta de la importancia de saber programar y que hay que tener muy claros los contenidos y objetivos que quieres lograr para poder fijar y adecuar las actividades a tu Unidad Didáctica.

En general, estoy contenta con el trabajo que he hecho, creo que se podría llevar a un colegio teniendo éxito, y eso es con lo que me quedo. Además, gracias a la investigación y documentación he podido aprender cosas que en la carrera quizá se enseñan de forma teórica pero no aplicado a una programación real. Al tener que verme en esta situación de imaginarme por completo en un aula llevando a cabo esta programación, me he dado cuenta de la importancia que tienen las familias en el proceso de aprendizaje de los alumnos, y de cómo su aprendizaje y su desarrollo en la sociedad, va a depender, en gran parte, de nosotras, las maestras.

12. BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1,1- 10.
- Bassedas, E., Huguet, T. y Solé, I. (1998). *Aprender y enseñar en educación infantil*. Graó.
- BOCM (2022). Decreto 36/2022 de 8 de junio del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. BOCM núm. 136.
- BOE (2022). Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. BOE núm. 28, de 2 de febrero de 2022
- Bruner, J. (1990). *Actos de significado: Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.
- Decroly, O. (1987). *El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata.
- De Castro, G. C. (2021). *Inteligencia Emocional al Volante: Manual de formación y entrenamiento* (Spanish Edition). Independently published.
- Escamilla, A. (2009). *Competencias básicas: claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Graó.
- Figueroa, L. A., Ospina, M. S., & Tuberquia, J. (2019). Prácticas pedagógicas inclusivas desde el diseño universal de aprendizaje y plan individual de ajuste razonable. *Inclusión y Desarrollo*, 6 (2), 12-36.
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: “de la revolución cognitiva” a la “revolución cultural”. *Educere*, 44, (13), 235-241.
- Martín Bravo, C. (2009). *Psicología del desarrollo para docentes*. Pirámide.
- Maslow, A. H. (2013). *Una teoría sobre la motivación humana*. Martino Fine Books
- Moll, L. (1993) *Vygotsky y la educación* (2 E.) Aique.
- Ortega Ruiz, R. (1999). *Crece y aprende: Curso de psicología del desarrollo para educadores*. A. Machado Libros S. A.
- Piaget, J. (2018). *Seis estudios de psicología*. Siglo XXI Editores, S.A. De C.V.

Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Temas para la Educación: Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 3, 1-8

Santerini, M. (2013). Grandes de la educación. María Montessori. *Revista Padres y Maestros*, 349 (38), 58-68.

<https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/issue/view/57>

Zabala, A. (2019). El enfoque globalizador: *Cuadernos de Pedagogía*, 168.

13. ANEXOS

Anexo 1: Autorización colegio



ALAMEDA
INTERNATIONAL
SCHOOL

colegio-alameda.com

AUTORIZACIÓN UTILIZACIÓN DE DATOS

La alumna Elena Freire de Juan está autorizada a utilizar el nombre del centro Alameda International School, así como los datos aportados para poder contextualizar el colegio en su TFG.

En Madrid, a 1 de febrero de 2023



César Prieto Castro
Director de Ed. Primaria

Anexo 2: Objetivos de etapa

Según el *Decreto 36/2022* en la Etapa de Educación Infantil se establecen objetivos a lograr al finalizar la etapa, lo que les permitan desarrollar 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) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- d) Adquirir una progresiva autonomía en sus actividades habituales.
- e) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- f) Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir pautas de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos, poniéndose en el lugar de los demás y evitando cualquier tipo de violencia.
- g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- h) Iniciarse y aproximarse en el conocimiento y aprendizaje de una lengua extranjera.
- i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura, en la escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- j) promover y desarrollar las normas sociales que fomentan la igualdad entre hombres y mujeres.

Anexo 3: Objetivos por áreas

Objetivos área 1: Crecimiento en armonía

1. Configurar una imagen ajustada y positiva de uno mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación de las propias características, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.
2. Reconocer, identificar y representar las partes fundamentales de su cuerpo y algunas de sus funciones, controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.
3. Identificar los propios sentimientos, emociones, y ser capaces de ponerlos nombre, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando los de los otros.
4. Desarrollar estrategias para satisfacer sus necesidades básicas de forma autónoma, teniendo así una capacidad de iniciativa y conocimiento de uno mismo.
5. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación en función de cualquier rasgo que lo diferencie.
6. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.
7. Adquirir hábitos y actitudes relacionados con la higiene, el aseo y el fortalecimiento de la salud, apreciando las situaciones cotidianas de equilibrio y bienestar emocional.
8. Tomar la iniciativa en la realización de tareas y en la proposición de juegos y actividades.

Objetivos área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

1. Explorar y observar su entorno mostrando interés y curiosidad por algunos de los fenómenos que se produzcan de forma más habitual.
2. Desarrollar la interacción con su medio más cercano, creando entornos que satisfagan sus necesidades básicas a nivel físico, social y emocional.
3. Relacionarse con los demás de forma respetuosa, interiorizando las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
4. Conocer los distintos grupos con los que se relacionan en los diversos entornos.
5. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos.
6. Percibir, reconocer y anticipar situaciones significativas: orientarse y desplazarse en el espacio y orientarse en el tiempo personal que enmarca sus actividades.
7. Conocer e identificar los principales elementos del medio natural, sus relaciones y cambios, desarrollando actitudes de respeto y cuidado hacia él y su responsabilidad de conservación.
8. Conocer las fiestas y celebraciones de su entorno como tradición.

Objetivos área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

9. Realizar series con objetos.
10. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
11. Ampliar la curiosidad y el afán por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que les rodea.
12. Orientar y situar en el espacio formas, objetos y a uno mismo. Utilizar las nociones espaciales básicas.

Objetivos área 3: Comunicación y representación de la realidad

1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos y como medio de relación con los demás.
2. Favorecer la intención de comunicarse con los demás, teniendo en cuenta sus características y posibilidades.
3. Utilizar gestos, señales, signos, como instrumentos de aprendizaje y planificación de las actividades que le permitan regular y controlar progresivamente su comportamiento.
4. Comprender y expresar mediante lenguaje oral o no, sentimientos, deseos, ideas y experiencias, adoptando una actitud respetuosa hacia las aportaciones de los otros.
5. Comprender las intenciones y los mensajes de las personas adoptando una actitud positiva.
6. Iniciar en el uso de instrumentos tecnológicos iPads y elementos de comunicación.
7. Familiarizarse con los sonidos de su entorno próximo a través de la exploración sensorial de los elementos naturales y artísticos del entorno.
8. Desarrollar la expresión plástica con diversos materiales (pintura dedos, lápices de colores, ceras, rotuladores, etc.), apreciando las producciones propias y de los demás.
9. Usar su cuerpo como medio para desarrollar la capacidad de exploración de sus posibilidades expresivas y comunicativas, participando en juegos, dramatizaciones y actividades lúdicas.
10. Cantar, bailar, aprenderse canciones y comprender la música como parte de su vida.

Nota: Elaboración propia. Basadas en el *Decreto 36/2022*

Anexo 4: Competencias por UD

COMPETENCIAS	UNIDADES														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Competencia en comunicación lingüística	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Competencia plurilingüe	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Competencia matemática, ciencia y tecnología				X	X		X	X	X	X	X	X	X		
Competencia digital	X		X		X			X			X		X	X	X
Competencia personal, social y de aprender a aprender	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Competencia ciudadana		X		X	X		X		X	X			X	X	
Competencia creativa	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Competencia cultural	X		X			X	X			X	X			X	

Nota: Elaboración propia

Anexo 5: Contenidos

Contenidos área 1: Crecimiento en armonía

Bloque 1: El cuerpo y el control del mismo

- Características individuales de su propio cuerpo. Identificación y localización de partes externas e internas del mismo. Representación gráfica del esquema corporal.
- Imagen positiva de uno mismo, reconocimiento de sus posibilidades y limitaciones tanto motoras como cognitivas.
- El cuerpo y el entorno: referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos...) y temporales (duración, orden, velocidad, ritmo...).
- Control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros en diferentes ejes) y manipulativas (lanzamientos y recepciones).
- El juego espontáneo y dirigido como fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc.
- Respeto hacia las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar...
- Autonomía en la realización de tareas.

Contenidos área 1: Crecimiento en armonía**Bloque 2: Desarrollo y emociones**

- Gestión de las emociones: identificación, expresión y control de las propias emociones y sentimientos.
- Solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y las de los demás.
- Control de la frustración, error como oportunidad de aprendizaje.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

Bloque 3: Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno

- Hábitos responsables con el medio ambiente, conocer los riesgos actuales y saber qué hacer para cambiar.
- Cuidado de los hábitos de alimentación.
- Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad.
- Rutinas: planificación de las acciones para resolver una tarea, normas de comportamiento social en la comida.
- Mantenimiento de limpieza y orden en el entorno.
- Adopción de comportamientos de prevención y seguridad en situaciones habituales.
- Actitud de colaboración en situaciones de enfermedad y de pequeños accidentes.

Contenidos área 1: Crecimiento en armonía**Bloque 4: Personas y emociones. La vida junto a los demás**

- La familia.
- Valoración y respeto de las relaciones afectivas que se establecen en la familia. Principales características de la familia (miembros, relaciones de parentesco, lugar que ocupa entre ellos...)
- Habilidades sociales (pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...), afectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia.
- Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros. Incorporación de pautas adecuadas para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma autónoma.
- La amistad.
- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones.
- Grupos de pertenencia: características, funciones y servicios.
- Medios de transporte.
- Celebraciones, costumbres y tradiciones.

Contenidos área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

Bloque 1: El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.

- Cualidades de los objetos y materiales. Color, forma, tamaño, textura, olor, grosor, temperatura... Relaciones de orden, series, correspondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación.
- Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas: igual que, más que, menos que, tantos como, muchos, pocos, alguno, ninguno, etc.
- Funcionalidad de los números en la vida cotidiana.
- Conteo. Números cardinales y ordinales (grafía y reconocimiento números del 1-20)
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento: dentro-fuera, encima-debajo, cerca-lejos, juntos-separados, de frente, de lado, de espaldas...
- Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.
- Indagación sobre el paso del tiempo (pasado, presente, futuro).
- Aproximación a los principales hechos del pasado: civilizaciones antiguas, modos de vida en el pasado, inventos, hechos relevantes, personajes...

Contenidos área 2: Descubrimiento y exploración del entorno**Bloque 2: Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.**

- Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad,, cuestionamiento y deseos de conocimiento del mundo que les rodea.
- Relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas
- Estrategias y técnicas de investigación: observación, experimentación, comprobación de hipótesis, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
- Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

Bloque 3: Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Elementos naturales (agua, tierra, aire, fuego). Características y comportamiento (peso, capacidad, volumen, mezclas o trasvases).
- Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio.
- El cambio climático y cómo nos afecta.
- Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos.
- Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas, así como sus causas y consecuencias.
- Respeto y protección del medio natural.
- Cuidado y protección de los animales. Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias).

Contenidos área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

Bloque 3: Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Aproximación y obtención de información acerca del universo y sus elementos indagando en diferentes fuentes: videos, fotografías, láminas, cuentos...
- El sistema solar, planetas y componentes del universo.
- Interés por participar en actividades sociales y culturales.

Contenidos área 3: Comunicación y representación de la realidad**Bloque 1: Intención e interacción comunicativa.**

- Elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...).
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.
- El uso del lenguaje para decir la verdad, las mentiras y sus efectos.

Bloque 2: Las lenguas y sus hablantes.

- Repertorio lingüístico. Conjunto de elementos lingüísticos de cada alumno: fonemas, palabras, construcciones, registros y variedades lingüísticas.
- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones.

Bloque 3: Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión- diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. Uso progresivo del léxico, estructuración gramatical, entonación, ritmo y tono adecuado y pronunciación clara.
- Intención comunicativa de los mensajes para expresar y comunicar ideas y sentimientos.
- Exposición clara y organizada de las ideas. Utilización de oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas e interrogativas).
- Discriminación auditiva y conciencia fonológica: identificación de sonidos, asociación fonema-grafema, asociación sonido-significado, a través de juegos, rimas, poesías, canciones...

Contenidos área 3: Comunicación y representación de la realidad**Bloque 4: Aproximación del lenguaje escrito.**

- Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales. Identificación de palabras escritas muy significativas.
- Primeras formas para la interpretación y comprensión.
- Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo.
- Comprensión de imágenes secuenciadas cronológicamente.
- Iniciación a estrategias de búsqueda de información y comunicación.
- Situaciones de inicio a la lectura individual.
- Iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura: orientación espacio- temporal, esquema corporal, discriminación de figuras y memoria visual. El trazo: direccionalidad, orientación izquierda-derecha, distribución y posición al escribir.

Bloque 5: Aproximación a la educación literaria.

- Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, poesías, rimas, adivinanzas, canciones...).
- Participación creativa en juegos lingüísticos y dramatización de textos para divertirse y aprender.
- Utilización de la biblioteca como fuente de información, entretenimiento y disfrute. Manejo, cuidado y valoración de los cuentos y los libros.

Contenidos área 3: Comunicación y representación de la realidad**Bloque 6: Lenguaje y expresión musical.**

- Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales.
- El sonido, el silencio y sus cualidades. Diferenciación entre ruido, silencio, música.
- La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo.
- La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno.

Bloque 7: Lenguaje y expresión plásticos y visuales.

- Materiales, elementos y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, recortado, pegado...
- Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...).
- Expresión de sentimientos y emociones, a través de distintas manifestaciones artísticas.
- Manifestaciones plásticas variadas: representación de la figura humana diferenciando las distintas partes de su cuerpo, los colores primarios y su mezcla.

Contenidos área 3: Comunicación y representación de la realidad**Bloque 8: Lenguaje y expresión corporal.**

- Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos. Las posibilidades motrices del cuerpo con relación al espacio y al tiempo. Desplazamientos por el espacio con distintos movimientos.
- Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática.
- Representación espontánea de personajes en juegos simbólicos, individuales y grupales.

Bloque 9: Alfabetización digital.

- Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje, disfrute y búsqueda de información.
- Uso responsable de las tecnologías.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de los medios.
- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos.

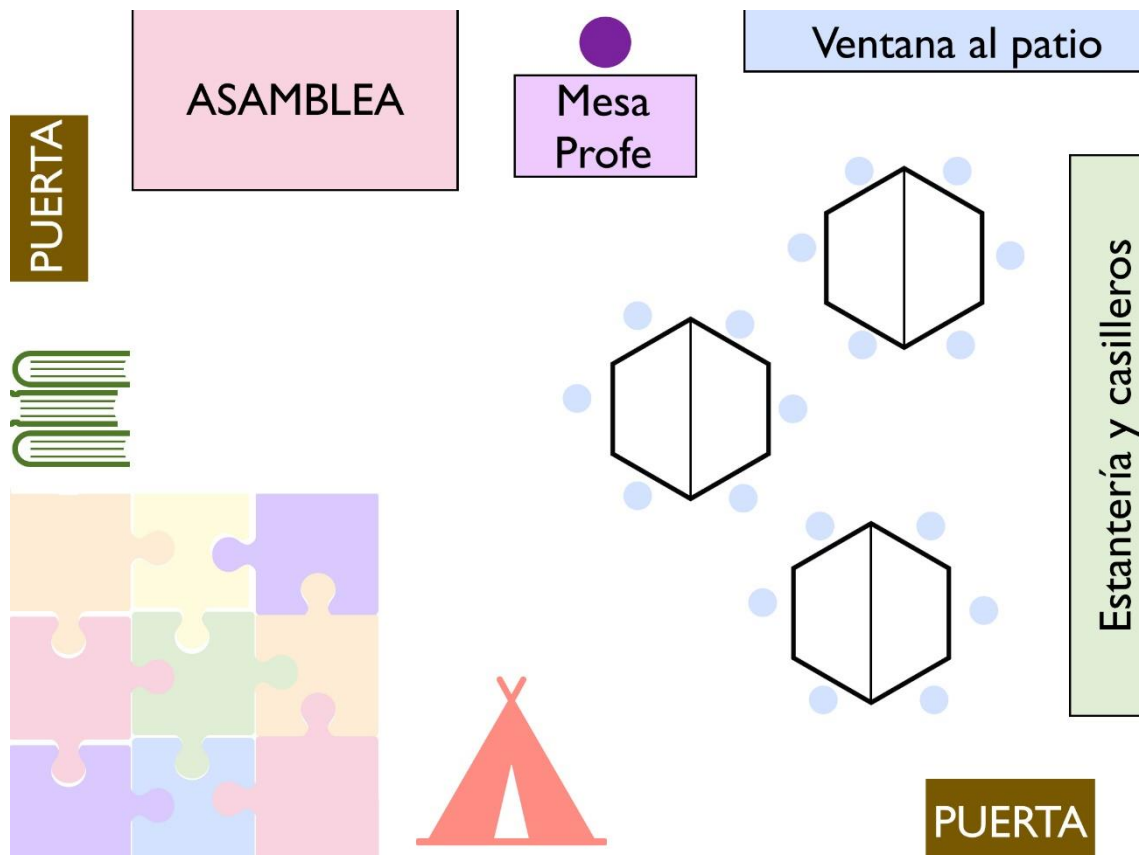
Bloque 10: Lengua Extranjera.

- Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.
- Actitud positiva hacia la lengua extranjera e interés por participar en interacciones orales, en rutinas y situaciones habituales de comunicación.
- Expresión oral en lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico. Uso de normas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación (saludar, despedirse, dar las gracias, etc.).

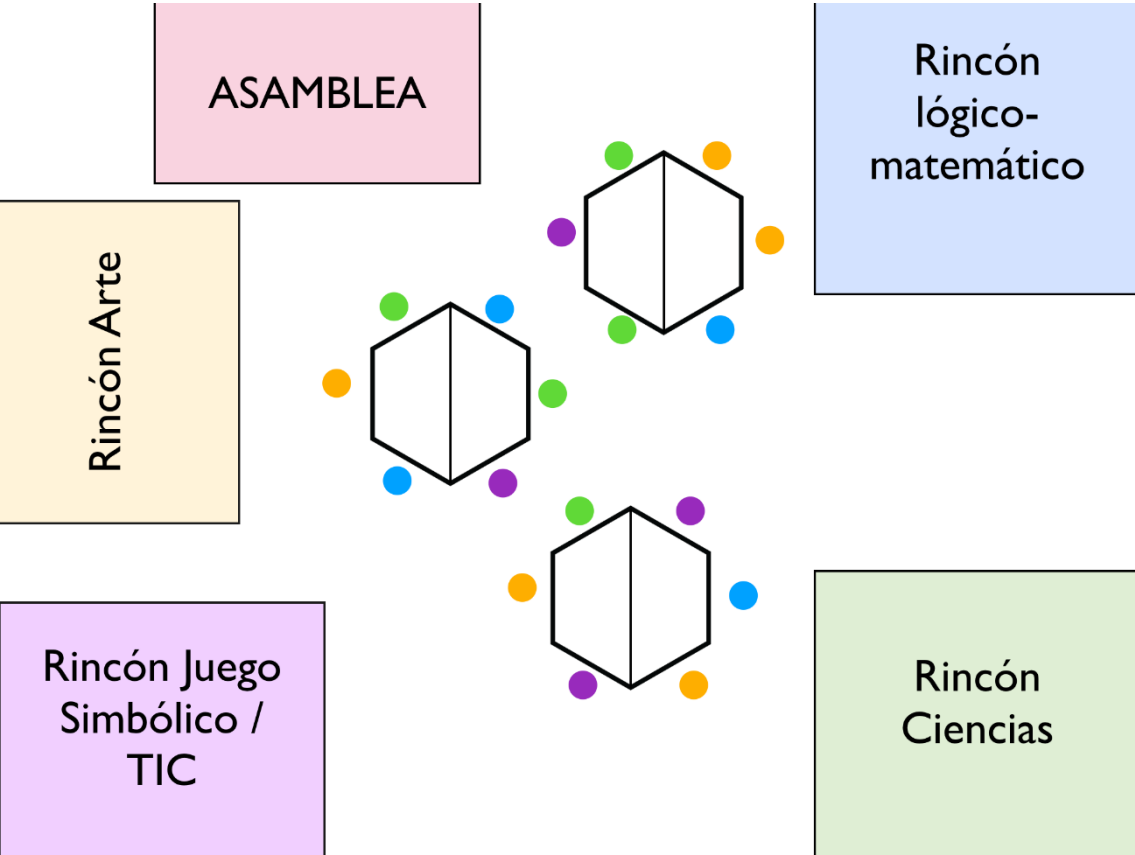
Nota: Tablas de elaboración propia basadas en el *Decreto 36/2022*

Anexo 6: Mapa de la clase

Las mesas tendrán forma de hexágonos divisibles, de forma que haya 6 niños por mesas, y 3 mesas en total en el aula. Los rincones se formarán en la hora determinada, teniendo siempre el material accesible para los alumnos ubicado en su rincón correspondiente. Hay grandes ventanales para que entre luz natural y cristales como paredes que conectan todas las clases.



Anexo 7: Rotación y organización de los rincones



Rincón Arte	Rincón lógico-matemático	Rincón Ciencias	Rincón Juego Simbólico / TIC
			
			
			
			

Anexo 8: Horario

HORARIO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	Asamblea Castellano	Asamblea Inglés	Asamblea Castellano	Asamblea Inglés	Asamblea Castellano
9:45-10:30	Castellano	Música	Inglés	Música	Psicomotricidad
10:30-11:15	Inglés (Phonics)	Castellano	Lecto-escritura	Rincones	Inglés (storytelling)
11:15-11:45	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
11:45-12:05	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo	Aseo
12:05-12:50	COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA	COMIDA
12:50-14:45	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
14:45-15:30	Inglés Creativity	Inglés	Castellano	Piscina	Números y letras
15:30-16:15	Rincones	Robótica / IPads	Números y letras	Lectura	Rincones
16:15-16:45	Cuento, merienda y despedida	Cuento, merienda y despedida	Cuento, merienda y despedida	Cuento, merienda y despedida	Cuento, merienda y despedida

Anexo 9: Evaluación a través de la lista de control

ÍTEM	INICIADO	EN DESARROLLO	CONSEGUIDO
Muestra interés y curiosidad en la exploración			
Reconoce e identifica los animales dependiendo del hábitat			
Nombra los animales en francés			
Nombra los animales en inglés			
Participa en las actividades grupales			
Identifica los diferentes sonidos de los animales y sus movimientos			
Acepta las diferencias individuales y grupales			
Es capaz de escribir y reconocer la letra u			
Realiza series de 3 elementos			
Tiene nociones espaciales básicas y su orientación en el espacio es adecuada			
Realiza de manera autónoma las actividades			

Anexo 10: Cuestionario a las familias

ITEM	FRECUENCIA				
	1	2	3	4	5
¿En qué medida ha participado con el centro?	1	2	3	4	5
Su hijo/a llega contento a casa.	1	2	3	4	5
Leo con mi hijo/a en casa.	1	2	3	4	5
Hay comunicación entre la profesora y las familias.	1	2	3	4	5
La profesora se encuentra disponible para hablar.	1	2	3	4	5
Creo que mi hijo/a está aprendiendo.	1	2	3	4	5
La profesora se preocupa por el seguimiento de mi hijo/a.	1	2	3	4	5
Las actividades son motivadoras para los niños.	1	2	3	4	5

13.1. ANEXO UD 4: Zootopia

Temporalización: Esta Unidad Didáctica tendrá una duración de 2 semanas, empezando el 24 de octubre lunes y finalizando el 4 de noviembre viernes.

Justificación: He elegido trabajar los animales, ya que es uno de los contenidos más importantes a trabajar en la etapa de Infantil, el cual permite sensibilizar a los niños de la importancia de cuidar a los seres vivos y cómo podemos protegerlos. Además, el contacto real con la naturaleza va a hacer que sean más autónomos y creativos. Los niños en estas edades son muy curiosos y observar e investigar más sobre los animales va a hacer que estén motivados para aprender.

Vamos a trabajar los animales desde el valor del respeto, transmitiendo a los alumnos que son seres vivos a los que hay que cuidar ya que tienen sus derechos y necesidades igual que los humanos.

Con el desarrollo de esta unidad didáctica como parte de la programación se busca que los niños participen en las actividades grupales e individuales con el fin de que aprendan a valorar el respeto por el medio y por sus compañeros, aportando así nuevas ideas y puntos de vista a las actividades que se propongan. También aprenderán a identificar a los animales dentro del entorno natural, diferenciando así los animales domésticos de los salvajes, o distintos hábitats donde nos podemos encontrar a dichos animales. Como en cada Unidad, partiremos de una película, en este caso de *Zootopia*, ya que aparecen varios animales y es una muy buena oportunidad de empezar a investigar más sobre ellos.

Por otro lado, gracias a la película vamos a poder trabajar valores transversales, como el valor de la superación, el trabajo en equipo y la diversidad. Estos se trabajarán desde las distintas áreas de conocimiento simultáneamente, así como en la asamblea o en el momento de la despedida.

Objetivos:

Objetivos didácticos	OE
Área 1. Crecimiento en Armonía.	
Comenzar a jugar simbólicamente y jugar con reglas	F
Ser capaces de orientarse en el aula	I
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.	
Realizar seriaciones de tres elementos según un patrón	I
Identificar y reconocer los animales vistos	C

Reconocer y escribir los números 5 y 6	I
Comparar texturas en diferentes objetos.	I
Ser capaces de medir usando partes de su propio cuerpo	A
Diferenciar los distintos hábitats de los animales	B
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.	
Reproducir y diferenciar sonidos de animales	G
Moldear con plastilina y saber hacer diferentes formas	I
Identificar el vocabulario de los animales	C
Reconocer los animales en la lengua extranjera	H
Ser capaces de pintar usando solo líneas rectas	I
Reconocer y escribir la letra <i>u</i>	I

Contenidos y elementos transversales: Los contenidos que vamos a trabajar en la unidad son los siguientes:

Área 1. Crecimiento en Armonía.
Juego simbólico
Coordinación para moverse en el espacio
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.
Series de tres elementos
Animales
Números 5 y 6
Comparación entre texturas: rugoso, liso, áspero, blando...
Medidas con recursos corporales
Hábitats de los animales
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.
Sonidos de animales
Figuras con plastilina, modelar con el rodillo
Vocabulario de los animales
Animales en inglés
Pintura con la técnica de líneas rectas
Letra <i>u</i>

Como **contenidos transversales** trabajaremos la discriminación, ya que en la película vemos como la protagonista sufre discriminación de pequeña por parte de un zorro. También hablaremos de que, por otra parte, el zorro se muestra débil y es discriminado por ser un mentiroso y traicionero. Con la discriminación también hablaremos de la diversidad, de la cantidad de personalidades y físicos distintos que hay, pero cómo todos viven en comunidad y deben respetarse y cuidarse.

Además, hablaremos del valor de la superación y la autoestima, cómo podemos hacer para confiar en nosotros mismos y ponernos metas a las que queremos llegar. A ello le uniremos el trabajo en equipo, ya que muchas veces para conseguir nuestras propias metas necesitamos el apoyo y la cooperación de los compañeros y eso también es un valor que muestra la película y del que hablaremos y trabajaremos en el aula.

Metodología y recursos: Para llevar a cabo esta Unidad Didáctica partiremos siempre de la experimentación y manipulación de los alumnos, ya que es clave que sean ellos los que descubran los aprendizajes y sean capaces de comunicarlos al resto. Empezaremos viendo la película de *Zootopia* el lunes. Una vez vista, les preguntaremos cuál creen que va a ser el tema de la nueva Unidad, de esta manera podremos conocer en qué se han fijado más al ver la película, cuáles son los valores que tenemos que resaltar o qué partes les han llamado más la atención.

Todos los días, al empezar la jornada, tendremos 45 minutos de asamblea, donde recibiremos a los alumnos, y daremos los buenos días. Este tiempo también servirá para que aquellos alumnos que lleguen un poco más tarde puedan unirse a las actividades del resto del día sin perderse parte de contenidos curriculares. En la asamblea trataremos los temas que les interesen a los niños, así como conflictos que hayan podido surgir el día anterior, si es lunes se hablará sobre el fin de semana, preocupaciones o cosas que quieran contar. Además, cada día harán la asamblea con una profesora, los lunes y miércoles en castellano, los martes y jueves en inglés, y los viernes con la profesora de francés. Se usará la presentación adjuntada en el [Anexo 13.1.1](#), donde se dan los buenos días a los compañeros, hablamos del tiempo que hace, las estaciones, cómo se sienten...

Por otro lado, tendremos momentos, indicados en el horario, para trabajar por rincones. Aquí se organizarán los alumnos por grupos en los que se irán rotando por los distintos rincones organizados en la clase, tal y como se indica en el [Anexo 7](#). Para esta unidad en concreto, pondremos todos los materiales de los rincones ambientados en la película, y en el rincón de ciencias los niños podrán explorar pequeños insectos, o huellas de animales, dependiendo del momento en el que estemos. En el apartado de actividades, se explicarán los rincones según el día y la semana, ya que irán variando.

Los recursos que utilizaremos serán los disponibles por el centro, así como los iPads o los *beebots* cuando trabajemos robótica. Muchos de los materiales serán creados por el profesor, adaptándolos así a la película con la que estamos trabajando, para que los niños puedan

relacionar más fácilmente los contenidos con el momento de la película. Contaremos también con cuentos, que acompañarán a los alumnos cada día fomentando así la lectura. El colegio estará abierto a comprar los materiales que sean necesarios para el correcto desarrollo de las actividades, aunque la mayoría serán materiales reutilizables contribuyendo al desarrollo sostenible del planeta.

Actividades complementarias: El primer viernes haremos una salida al **Zoo** de Madrid, ya que muchos de los animales con los que estamos trabajando los encontraremos allí. Nos llevaremos un picnic preparado por el colegio para poder pasar todo el día. Ese día tendremos una asamblea un poco más breve de lo normal para poder salir a las 9:30 y llegar al Zoo a las 10. De esta manera tendremos toda la mañana para disfrutar de los animales, además, tendremos un guía que nos explicará todas las curiosidades sobre los animales y prepararán actividades para los niños. A la hora de comer pararemos para comernos el bocata y la fruta que nos haya preparado el colegio y tendremos un rato de juego libre. A las 15:30 saldremos de vuelta al colegio para llegar a las 16:00 y poder hablar de todo lo que hemos observado, qué es lo que más les ha gustado, por qué...

El miércoles de la segunda semana haremos una visita a la **Granja Escuela** “El Alamo”, ya que los niños ya conocen los animales que podemos encontrar en los distintos lugares, pero vamos a profundizar esta última semana sobre aquellos que nos encontramos en la granja y cuáles son los animales que nos dan comida y cómo se hace. Como el día del Zoo, haremos una asamblea breve mientras esperamos a que lleguen todos los alumnos y luego nos iremos en autobús a la granja. Una vez allí, un guía nos explicará curiosidades y datos sobre los animales que visitaremos, además, los niños podrán ordeñar una vaca y esa semana hablaremos sobre ello en el colegio. Volveremos a la hora de comer al colegio y seguiremos con el horario habitual.

Descripción de las actividades por día:

Sesión 1: Lunes 24/10	
Asamblea	Realizaremos una breve asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1 . Hoy empieza la Unidad Didáctica, por lo que lo primero que haremos será ver la película de <i>Zootopia</i>
Castellano	Película de <i>Zootopia</i>
Inglés (Phonics)	Al ser el primer día acabaremos de ver la película y en vez de inglés tendremos castellano para poder tener un primer contacto con la película. Les haremos preguntas a los alumnos para llegar a la conclusión de que vamos a trabajar los animales. Además, este primer contacto nos servirá para conocer qué es lo que saben de los animales, y qué es lo que quieren aprender.
Inglés (Creativity)	Empezaremos realizando la primera actividad de la Unidad. Consiste en inventarse un animal nuevo, para ello dejaremos recortados en todas

	las mesas los animales de la película y ellos tendrán que juntarlos como quieran para crear un nuevo personaje. Los recortes de los animales se encuentran en el Anexo 13.1.2
Rincones	Rincón lógico-matemático: Trabajarán las series de 2-3 elementos. Tendrán tarjetas como las del Anexo 13.1.3, con distintas series que tendrán que ir haciendo, siguiendo el patrón con los materiales que tengan en el rincón (Bloques Lógicos en este caso). Rincón juego simbólico: En el baúl de los disfraces habrá caretas con los personajes de la película, para que los niños jueguen de forma simbólica a representar una escena de la película o inventarse una nueva. Rincón de arte: Los niños tendrán varios botes de témpera y papeles grandes para que dibujen lo que más les ha gustado de la película, o su animal favorito. Rincón de ciencias: Se trabajará el cuidado y la observación de los animales más pequeños, para ello habrá una caja con hormigas, una mariquita y moscas, y los alumnos con una lupa tendrán que observarlos y destacar lo que les haya llamado la atención.
Cuento, merienda y despedida	Merendaremos y luego leeremos el cuento de “Esto no es una selva”. Hablaremos de los animales que aparecen a ver si coincide alguno con los que ya conocemos y además antes de irnos a casa hablaremos del “no” y de si está bien o mal desafiar a los padres.

Sesión 2: Martes 25/10	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1
Música	Empezaremos como en cada sesión tocando los instrumentos y reconociendo cómo suena cada uno. Luego pasaremos a reconocer los sonidos de los animales, para ello la profesora pondrá audios de los distintos animales y los niños deberán reconocer qué animal es, posteriormente serán ellos los que hagan de audio y sus compañeros tengan que adivinar qué animal es sólo con el sonido que escuchen.
Castellano	Vamos a trabajar las texturas de los animales. Para ello los niños se encontrarán un camino lleno de diferentes texturas por las que tendrán que pasar descalzos. Hablaremos de las diferencias entre cada una de ellas y si identifican de qué se trata, un ejemplo de cómo sería es el del Anexo 13.1.4. Una vez los niños hayan explorado vamos a hablar sobre ello y además haremos una ficha donde traten de identificar la piel del animal con la imagen correspondiente, la ficha se encuentra en el Anexo 13.1.5.
Inglés	Conoceremos los hábitats de los animales en inglés, así como los animales que viven en ellos. Una vez aprendidos algunos nombres de animales pediremos a los alumnos que identifiquen la sombra y digan el nombre del animal al que pertenece dicha sombra. Esta actividad la haremos todos juntos en la pizarra digital.
Robótica/Ipad	Usarán los Ipad por parejas, en una mesa habrá juegos interactivos, en otra mesa habrá artículos infantiles sobre dónde viven los animales, y en otra mesa aplicaciones para pintar. Los niños se irán turnando cada 15' para que pasen por las tres mesas y trabajen todo.
Cuento, merienda y despedida	Después de merendar leeremos el cuento de “Las jirafas no pueden bailar” con él hablaremos del valor de superación y de apoyar a los compañeros en sus metas.

Sesión 3: Miércoles 26/10	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1
Inglés	Empezaremos la clase repasando los animales que vimos el día anterior. Luego jugaremos a “cuál falta”, poniendo 5 tarjetas en el suelo de los animales y quitando uno, los niños, uno por uno, tendrán que ir adivinando qué animal falta, deberán nombrarlo con la ayuda de sus compañeros si es necesario. Iremos cambiando los animales cada 5 niños, de esta manera todos participarán y verán todos los animales.
Lecto-escritura	Usaremos el cuento de la <i>u</i> para que los niños se aprendan esta nueva letra, luego saldrán uno a uno a la pizarra a repasar la grafía. Cuando todos hayan repasado la letra en la pizarra se irán a las mesas y encontrarán palabras de revistas recortadas, deberán separar aquellas que tengan alguna <i>u</i> y rodearla con rotuladores. Si da tiempo las pegaremos en un mural y cada niño escribirá la letra para hacer nuestro mural de la <i>u</i> .
Castellano	Hablaremos de dónde viven los animales y colocaremos los lugares que aparezcan en la película con los animales que vivan en ese lugar. Hoy hablaremos más en profundidad del Sahara, para ello haremos entre todos nuestro pequeño Sahara, habrá que investigar y conocer las características de este lugar para después con arena y una caja de cartón poder crear nuestro espacio, así como se muestra en el Anexo 13.1.6 .
Números y letras	Empezaremos repasando los números que ya conocemos para poder dar pie a conocer el número 5. Habrá por toda la clase distintos personajes de la película, mínimo 5 por cada alumno. Diremos un número del 1-5 y los niños nos tendrán que traer esos elementos, luego nos pararemos a ver si han traído 5 y si saben decir el nombre del animal que tienen. Repetiremos esto 3 veces con distintos números, en la secuencia final nos sentaremos todos en la asamblea y colocaremos los animales por familias, reconociendo los que son iguales. Una vez hecho esto haremos una serie con 3 elementos y uno a uno tendrán que continuarla añadiendo el elemento que iría después.
Cuento, merienda y despedida	Merendaremos y leeremos “El carnaval de los animales” identificando cuáles son los animales que ya conocemos y qué sonido hacen. Además, hablaremos de lo que ha ocurrido a lo largo del día y reflexionaremos sobre el momento del patio, con qué amigos he jugado más, hay alguien que se haya quedado solo...

Sesión 4: Jueves 27/10	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1
Música	Empezaremos reconociendo los instrumentos y jugando al “león duerme”, donde los alumnos tienen que tocar los instrumentos y cuando la profesora, el león, se despierte deben dejar de tocarlos, se irán eliminando aquellos niños que estén tocando el instrumento. Cuando acabemos ese juego pasaremos a crear nuestro propio instrumento. Cada niño tendrá una lata y arroz que deberá meter en la lata, según vayan acabando la profesora lo tapaná para que puedan crear en la tapa su animal favorito y así hacer un instrumento que represente a un animal.

Rincones	Rincón lógico-matemático: Se encontrarán con la mesa de luces, en ella habrá números del 1 al 5 escondidos debajo de arena, tendrán que localizarlos y luego seguir el trazo con el dedo marcándolo así en la arena. Rincón TIC: En la pizarra digital se encontrarán un juego interactivo en el que tengan que unir la piel de los animales con el animal, para ello tendrán los animales de la película en grande y por otro lado una parte de su cuerpo ampliado. Rincón de arte: Los niños tendrán un bol con plastilina y distintas figuras hechas, les puede servir de inspiración o que sean ellos los que creen sus propias figuritas, el único requisito es que tiene que ser un animal, si es más real o fantástico da igual, va en su imaginación. Rincón de ciencias: Dejaremos una caja llena de arena con huesos de animales previamente seleccionados y enterrados, los niños deberán localizarlos y con un cepillo pequeño limpiarlos e investigar y explorar de qué animal puede ser ese hueso. Además, podemos meter plumas o tejidos para que tengan más materiales sobre los que explorar.
Piscina	En la piscina habrá 3 estaciones simulando los distintos hábitats de la película. Los niños deberán ir nadando de un lugar a otro identificando y nombrando algún animal que viva en ese lugar.
Lectura	Por toda la clase habrá palabras escritas y dibujos, los niños tendrán que identificar aquellas que empiecen por U, ya sea porque reconozcan la letra al inicio de la palabra o por el sonido de la imagen. Cuando tengamos todas reflexionaremos sobre ellas y veremos cuáles contienen <i>u</i> para poder ponerlas en nuestro mural, además leeremos las palabras unas a unas.
Cuento, merienda y despedida	Después de merendar leeremos el libro de "Guapa", identificaremos los animales que aparecen y, además, la confianza en uno mismo, ya que no siempre nos vemos de la mejor manera, y es muy fácil dejarnos influenciar por los demás, hasta el punto de que te hace cambiar como eres realmente, y eso hace que pierdas tu personalidad.

Sesión 5: Viernes 28/10	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1 será un poco más breve de lo normal, ya que este día haremos una actividad complementaria al zoo.
SALIDA AL ZOO	
Cuento, merienda y despedida	Volvemos del zoo y hablaremos de cómo lo hemos pasado, qué es lo que hemos visto, lo que más y menos nos ha gustado...

Sesión 6: Lunes 31/10	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1
Castellano	Nos sentaremos en la asamblea para investigar más sobre los animales de la película, hablaremos también de los distintos espacios en los que pueden estar e investigaremos sobre aquellos que nos encontramos en <i>Tundratown</i> . Luego haremos una ficha donde los alumnos tendrán que recortar los animales y ponerlos en su lugar, es decir los que son de

	nieve en <i>Tundratown</i> y los que vimos la semana pasada del desierto en el Sahara. La ficha que realizaremos se encuentra en el Anexo 13.1.7 .
Inglés (Phonics)	Empezaremos repasando los sonidos que ya nos sabemos, luego nos aprenderemos el fonema “e” con Jolly Phonics , escucharemos la canción varias veces y veremos palabras que empiecen con ese sonido. Luego dejaremos en el suelo unos carteles con palabras que empiecen por “e” y otras que empiecen por los sonidos que ya se saben los niños y deberán diferenciarlas y clasificarlas según el fonema.
Inglés (Creativity)	Saldremos al patio a analizar las sombras de los animales, por lo que pondremos un folio y encima los animales que hemos visto y tenemos en formato juguete, como se muestra en el Anexo 13.1.8 . Los niños tendrán que repasar la sombra que dejan estos animales y luego con rotuladores colorearlos solo usando líneas rectas. De esta manera trabajaremos la abstracción figura-forma y el dibujo con líneas rectas.
Rincones	Rincón lógico-matemático: Tendremos varias figuritas de juguete de animales mezcladas por tamaños, los niños deberán reconocer e identificar cuáles son más grandes y colocarlas en la caja de “grande” las medianas y las pequeñas, así como se muestra en el Anexo 13.1.9. Rincón juego simbólico: Habrá disfraces y complementos de la ropa polar, típica de <i>Tundratown</i>, los alumnos libremente jugarán con ello simulando que están en ese lugar. Luego uno será el que ponga una serie de normas que debe llevar la actuación. Rincón de arte: Habrá laminas con diferentes texturas, los niños explorarán e intentarán dibujar lo que sienten al tocar esa textura, por ejemplo, si es más suave pintarán cosas más delicadas, en cambio si no es agradable, quizá pinten más “alborotado”. Rincón de ciencias: Los niños van a explorar la nieve artificial para luego poder expresar verbalmente lo que sienten. Para ello habrá un bol con bicarbonato de sodio, los niños, con la supervisión de una profesora, tendrán que ir echando agua para ver como poco a poco se forma la nieve. Puede haber otro bol en el que mezclamos maicena con espuma de afeitar, y que ellos vean cuáles son las diferencias, cuál les gusta más... Además, habrá un libro donde se muestre de forma gráfica cómo se forma la nieve.
Cuento, merienda y despedida	Leeremos el cuento de “Madre Chillona”, con el trabajaremos los pingüinos que viven en la Tundra, como hemos visto por la mañana y además del poder de la comunicación, habla de las relaciones que podemos tener con otros seres humanos, y que, aunque a veces nos enfadamos y podemos gritar, siempre debemos cuidar nuestra templanza y hablar bien a las personas. Después merendaremos.

Sesión 7: Martes 01/11	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1
Música	Tocaremos los instrumentos los primeros 10 minutos de forma libre, pero por turnos para que la profesora pueda ir observando y anotando cuando sea necesario. Luego escucharemos la canción de la película . Nuestro propósito es que los niños se aprendan una parte y poder hacer una coreografía al final de la Unidad Didáctica, para ello la escucharemos todos los días. Este primer día dejaremos que los niños bailen libremente y cantaremos un trocito todos juntos en asamblea.

Castellano	Hablaremos del proceso de obtención de la miel, luego haremos una actividad en la que los niños tengan que ordenar y relacionar las imágenes con lo que ocurre en cada fase. Con esta actividad fomentamos el desarrollo lingüístico de los alumnos y la capacidad de retención de información. La ficha que tendrán que hacer se encuentra en el Anexo 13.1.10 , y los tendrán que colorear y pegar en un mural.
Inglés	Hablaremos de la importancia de cuidar a los animales y del ciclo de vida que llevan al igual que los humanos. Les pondremos un video , e iremos parando en las palabras que aparecen para aprender nuevo vocabulario. Luego, trabajaremos el valor de trabajar en equipo para lograr los objetivos haciendo un juego, este consistirá en crear un animal todos juntos, pero cada uno tiene que ir dibujando una parte y pasar el dibujo. Finalmente hablaremos del resultado y de cómo hemos conseguido crear un animal gracias al trabajo y la colaboración de todos.
Robótica/IPad	Usaremos los <i>beebots</i> para que los niños se inicien en programación y puedan dar indicaciones sobre arriba abajo a un lado o al otro. Para ello, usaremos unas plantillas con los animales de la película y un dado con todos ellos, los alumnos tirarán el dado y dependiendo del animal que salgan tendrán que configurar el <i>beebot</i> para llegar hasta ahí.
Cuento, merienda y despedida	Hoy hablaremos de lo que ha pasado en el día, si todos han jugado en el patio, con quien, lo que hemos comido, repasar un poco las rutinas del día y tener un ratito de conversación.

Sesión 8: Miércoles 02/11	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1
SALIDA A LA GRANJA	
Castellano	Hablaremos de <i>Rainforest District</i> , aunque es de los lugares menos habitados de Zootopia, vamos a descubrir los animales que habitan en la selva tropical, por lo que lo que haremos será aprendernos los nombres de los animales y ver las características comunes que tienen todos y el clima de este lugar.
Números y letras	Vamos a aprender a identificar y representar el número 6. Empezaremos contando elementos de forma manipulativa, los niños tendrán que agrupar de 6 en 6 en las distintas cestas que habrá por toda la clase. Luego lo escribiremos en la pizarra para que reconozcan la grafía, y seguidamente haremos 4 estaciones en las que lo tengan que representar de distintas formas. En una habrá una ficha del número 6, como la que nos encontramos en el Anexo 13.1.11 . En otra habrá plastilina para que realicen la forma del 6 modelando plastilina. En otra parte estará el número 6 escrito en el suelo con tiza y los niños tendrán que recorrerlo con los pies. Y, por último, una estación en la que tengan que meter en un hilo 6 bolitas. Los alumnos se irán turnando para que todos pasen por todas las estaciones.
Cuento, merienda y despedida	Merendaremos y luego hablaremos de los animales que hemos visto en la granja, las diferencias con la salida que hicimos al zoo y qué es lo que más les ha gustado. Escucharemos la canción de la UD .

Sesión 9: Jueves 03/11	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1
Música	Vamos a crear la granja musical, para ello haremos parejas, cada pareja tendrá asignado un animal de la granja que vimos el día anterior y tendrán que hacer juntos el sonido que se corresponda con ese animal. Tendrán un tiempo al principio para practicar y experimentar por parejas, luego la profesora irá diciendo animales y solo cuando diga el nombre del animal que tiene la pareja harán el sonido. Finalmente se irá creando una orquesta musical con los animales de la granja. Antes de irnos, cantaremos la canción de la UD .
Rincones	Rincón lógico-matemático: Los niños se encontrarán con diferentes objetos y tendrán que colocarlos de mayor a menor midiéndolo únicamente con partes de su cuerpo, algunos lo podrán hacer usando las manos, otros igual necesitan poner todo el cuerpo... Rincón TIC: Por parejas verán videos de animales tropicales, luego tendrán que irse a la aplicación de la pizarra para dibujar por partes cuál es el animal que más les ha gustado. Aquellos que quieran, pueden escribir el nombre o hacer una representación más creativa. Luego tendrán 10 minutos de juego libre con el iPad, para que desarrollen la capacidad tecnológica y el pensamiento crítico. Rincón de arte: Los niños se encontrarán productos relacionados con las abejas y el proceso de obtención de la miel, así como celdillas hechas con macarrones y bolas amarillas y negras para que los niños las tengan que colocar en los agujeros. Además, habrá papel de burbujas con forma de panel de abeja y los niños tendrán que mojarlo en la tempera y estamparlo en el mural que hicimos del proceso de obtención de la miel. Rincón de ciencias: ordeñaremos una vaca. Este día el rincón de ciencias se llevará a cabo en el patio, donde habrá una vaca, como se muestra en el Anexo 13.1.12. Esta tendrá un guante con leche, y habrá unos pequeños agujeros para que los niños cuando aprieten salga leche en el recipiente que habrá debajo.
Piscina	Los alumnos andarán por encima de las colchonetas guardando el equilibrio y simulando que son animales sigilosos, luego deberán arrastrarse por ella como si fuesen serpientes y nadar hasta el otro punto donde habrá conos y aros para encestar.
Lectura	Para trabajar la conciencia fonológica, vamos a jugar a “Habla con voz de...” Para ello habrá unas tarjetas en un saquito y los alumnos tendrán que ir sacando una y contarnos algo con esa voz. En el Anexo 13.1.13 se encuentran las tarjetas. Cuando hayan participado todos haremos pequeños grupos para que formen palabras, para ello habrá tapones con letras y tendrán que irlos juntando para intentar crear palabras.
Cuento, merienda y despedida	Hoy hablaremos de lo que ha pasado en el día, si todos han jugado en el patio, con quien, lo que hemos comido, repasar un poco las rutinas del día y tener un ratito de conversación.

Sesión 10: Viernes 04/11	
Asamblea	Se realizará la asamblea siguiendo la presentación del Anexo 13.1.1
Psicomotricidad	Haremos varios juegos, uno de ellos consistirá en contar una historia e ir diciendo colores, cuando los niños escuchen el color deberán ir a tocar algo de ese color en menos de 5 segundos, los alumnos que no

	hayan encontrado nada serán los que pasarán a inventarse una historia diciendo colores. Otro de los juegos que haremos para trabajar la coordinación del movimiento en el espacio, será crear un circuito con aros y túneles donde tengan que ir moviéndose por todo el aula controlando sus movimientos de forma guiada. Y, por último, jugaremos al juego de los ciegos con guía, haremos parejas y cada pareja será un animal, uno tendrá los ojos tapados, y el otro tendrá que colocarse en un punto e ir llamando a su pareja haciendo el sonido del animal que les haya tocado.
Inglés (Storytelling)	Vendrá un familiar de uno de nuestros alumnos a leernos un cuento, este lo traerá el de casa o prestado de la biblioteca. Haremos actividades relacionadas con el cuento y previamente consultadas con la familia.
Números y letras Rincones	Hoy será un día especial, ya que es el último día de la UD. Los alumnos grabarán un pequeño corto para recordar todo lo que hemos realizado a lo largo de la unidad. Para ello se crearán pequeños grupos y cada uno explicará una de las actividades que más les ha gustado y explicará por qué. Luego haremos la representación musical de la canción de la película que han aprendido en la clase de música.
Cuento, merienda y despedida	La profesora juntará todos los videos y lo veremos en clase para hablar sobre ello en gran grupo y recopilar todas las actividades realizadas para que cada uno se pueda llevar las suyas a casa. Cantaremos y bailaremos la canción de la UD .

Contribución a otros planes: Con el desarrollo de esta Unidad Didáctica vamos a poder contribuir a todos los planes de los que se comentan al principio de la programación.

- **Fomento a la lectura:** Cada viernes, menos el primero debido a la excursión al Zoo, vendrá un familiar al colegio y leerá un cuento. Se van a hacer actividades relacionadas con el cuento y en este caso con la Unidad en la que estamos, ya que los cuentos estarán elegidos para poder trabajar los animales, de esta manera los niños no dejan de ver los contenidos en distintas formas, para así poder crear una imagen fija del contenido en su memoria.

Además, la mayoría de los días antes de irnos a casa leeremos un cuento todos juntos en la asamblea. Todos los cuentos están elegidos bajo el mismo criterio, lo que se pretende es que con la lectura y las actividades que vamos a realizar, los niños adquieran habilidades que les permitirán ser más competentes, desarrollar su creatividad e iniciarse en la lectura. Los cuentos nos van a proporcionar información sobre los animales, además todos tienen un valor transformador del que hablaremos al finalizar la lectura del cuento y son atractivos para el lector, ya que se tratan de historias adecuadas a la edad de nuestros alumnos con diferentes temas que les llamarán la atención acompañada de las ilustraciones.

- **Desarrollo de la lengua inglesa:** Los niños tienen 6 sesiones de inglés a la semana, añadiendo otras 2 de la asamblea los martes y los jueves. En esas 6 sesiones se incluyen 2 de música, donde la profesora trabajará los contenidos en inglés, y lo que conocemos como arte, que de la misma forma se trabajará en inglés. En estas dos clases no se forzará tanto a los alumnos que hablen en la lengua inglesa, pero si procuraremos contestarles siempre en inglés y hacer que ellos también lo hablen. En cambio, en las horas de inglés sí que pediremos a los alumnos que se comuniquen y expresen en esta lengua. Además, contaremos con el apoyo de una profesora nativa, esto ayudará a los niños a que hablen en inglés, ya que esta no sabe hablar castellano, y la única forma que tiene de comunicarse con los alumnos es en inglés.
- **Desarrollo de las TIC y la competencia digital:** Todos los martes los alumnos tendrán una sesión de trabajo con los iPads, lo que ayudará a que desarrollen la competencia digital. Hay un martes que en vez de con iPads trabajen las TIC con los *beebots* para iniciarse en contenidos de robótica, creando así un pensamiento crítico y capaz de resolver problemas.
- **Educación en valores:** A través de los cuentos que leeremos todos los días vamos a fomentar la educación en valores. También, gracias al desarrollo de las actividades relacionadas con la película, se aprenderán valores, ya que no solo hablaremos de los animales, sino la relación que tienen entre ellos, como se unen para conseguir metas, la discriminación...

Evaluación

Para la evaluación usaremos una rúbrica, en concreto una escala descriptiva de evaluación, donde pondremos los criterios de evaluación que vamos a tener en cuenta en esta Unidad. Además, iremos anotando en un diario aquellos aspectos relevantes que ocurran a lo largo del día, ya sean cosas que pasen en el patio, en la hora de la comida o en el propio aula. La conversación con el resto de los profesores es fundamental para ver el progreso de los alumnos en otras áreas, así como su comportamiento.

A continuación, se indican los criterios de evaluación evaluables en esta UD:

OE	CE	Criterios de evaluación
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
I	1	1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.
F	4	4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
I	1	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.
A	2	2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.
B	3	3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.
C	3	3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.		
G	1	1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.
H	3	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente. 3.8. Adquirir y utilizar, de manera gradual y acorde al nivel madurativo, vocabulario y expresiones sencillas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones habituales de comunicación.
I	4	4.4. Mostrar interés por participar en actividades que favorezcan la iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura.

Por otro lado, la siguiente tabla hace referencia a la rúbrica que usaremos a modo de escala de evaluación descriptiva para evaluar la consecución de objetivos en base a los criterios de evaluación:

OE	CE	Criterios de evaluación	No conseguido	En proceso	Conseguido
Área 1. Crecimiento en Armonía.					
I	1	1.1.	No conoce su cuerpo y le cuesta mantener el equilibrio y la coordinación.	Progresar en el conocimiento del cuerpo pero le cuesta coordinar partes de su cuerpo con movimientos.	Es capaz de mantener el equilibrio y coordinar los movimientos con las distintas partes del cuerpo.
F	4	4.2.	No respeta las normas del juego simbólico.	Reproduce acciones y situaciones a través del juego simbólico de forma individual.	Es capaz de interaccionar con los compañeros a través del juego simbólico.
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.					
I	1	1.1.	No muestra interés por reconocer las relaciones entre objetos según sus cualidades.	Le cuesta reconocer algunos objetos solo sabiendo la descripción de sus cualidades.	Relaciona objetos a partir de sus cualidades.
A	2	2.6.	No muestra interés por participar en las actividades propuestas grupales.	Participa en los proyectos grupales, pero le cuesta expresar una idea personal.	Elabora sus propias conclusiones a partir de la participación en los proyectos grupales.
B	3	3.1.	No se comporta de forma respetuosa ni muestra interés por el medio natural.	Tiene una actitud de respeto hacia el medio pero no identifica el impacto de acciones humanas.	Es capaz de identificar y reconocer el impacto que tienen las acciones humanas en el medio y lo respeta.

C	3	3.3.	No reconoce los fenómenos naturales ni es consciente de la relación de estos con la acción humana.	Establece relaciones con el medio natural pero no es capaz de diferenciar algunos fenómenos naturales.	Establece relaciones con el medio natural basándose en sus conocimientos.
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.					
G	1	1.2.	No diferencia el locutor por lo que usa el mismo vocabulario en todo momento.	Es capaz de cambiar de repertorio lingüístico en algunas situaciones.	No tiene problemas para comunicarse según el locutor y además disfruta con el lenguaje.
H	3	3.1.	Hace un uso del lenguaje oral, pero sin coherencia.	Es coherente en el uso del lenguaje oral pero no es capaz de aumentar su repertorio de forma organizada.	Hace un uso correcto del lenguaje oral siguiendo las normas de este de forma organizada y coherente.
H	3	3.8.	Tiene un vocabulario muy escaso en lengua extranjera.	Utiliza poco a poco nuevas expresiones relacionadas con rutinas en lengua extranjera.	Tiene un vocabulario rico en rutinas y situaciones de comunicación típicas de lengua extranjera.
I	4	4.4.	No muestra interés por iniciarse en el proceso de escritura.	De vez en cuando muestra interés por el desarrollo perceptivo-motriz de la escritura.	Participa de forma activa e interesada en todas las actividades que tengan que ver con el inicio de la escritura.

Atención a la diversidad

Como se muestra en el apartado de [Atención a la Diversidad](#) general de la Programación, tomaremos medidas ordinarias para el desarrollo de esta Unidad Didáctica. Usaremos pictogramas para establecer las rutinas diarias, así como para indicarles a los alumnos el horario y lo que harán a lo largo del día escolar.

Además, se respetará en todo momento el ritmo de aprendizaje de cada uno de los alumnos. Para ello adaptaremos las actividades más largas a secuencias cortas y pautadas, como por ejemplo para entender el proceso de obtención de la miel. Se crearán imágenes claras para que los niños puedan ordenarlos una vez hayamos explicado el proceso. Con esto, se pretende fomentar la autonomía de todos los alumnos y fortalecer a aquellos que necesiten más tiempo o atención.

Para el alumno que presenta TDAH se crearán pictogramas para las rutinas diarias, como los del [Anexo 13.1.14](#). Además, se ampliará la letra en las fichas que se realicen, así como en las tarjetas que usaremos para conocer el nombre de los animales.

Para el alumno que esta a espera del diagnostico por posible TEA, entenderemos que quizá le cueste más entender y procesar las indicaciones que da el profesor, por ello vamos a preocuparnos por que lo entienda y sea consciente de la actividad que tiene que llevar a cabo.

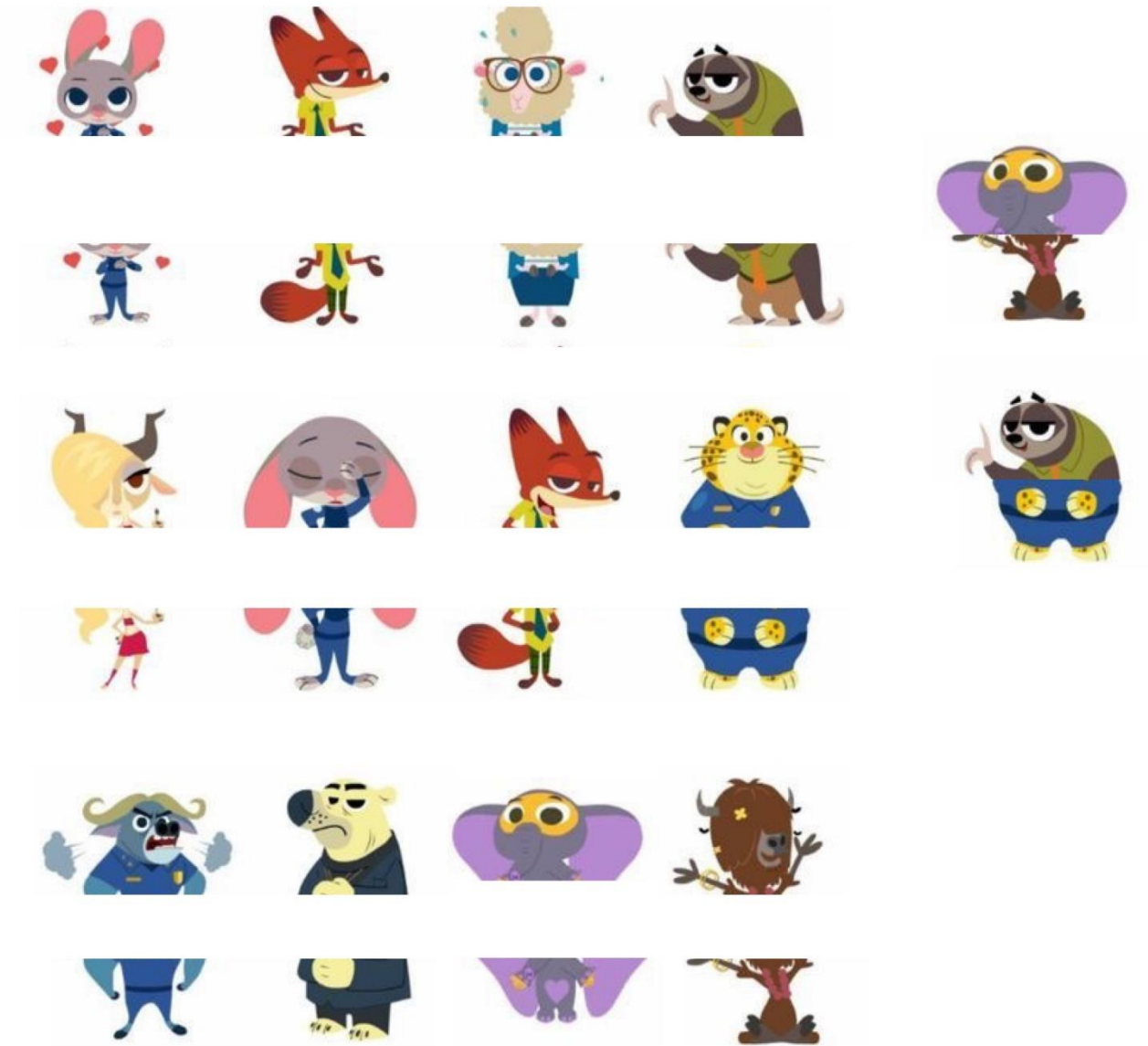
Como comentamos en la parte general de la Programación, no se aplicarán medidas extraordinarias para los dos alumnos con necesidades específicas, ya que con las adaptaciones ordinarias pueden seguir el ritmo general de la clase.

ANEXOS DE LA UD 4

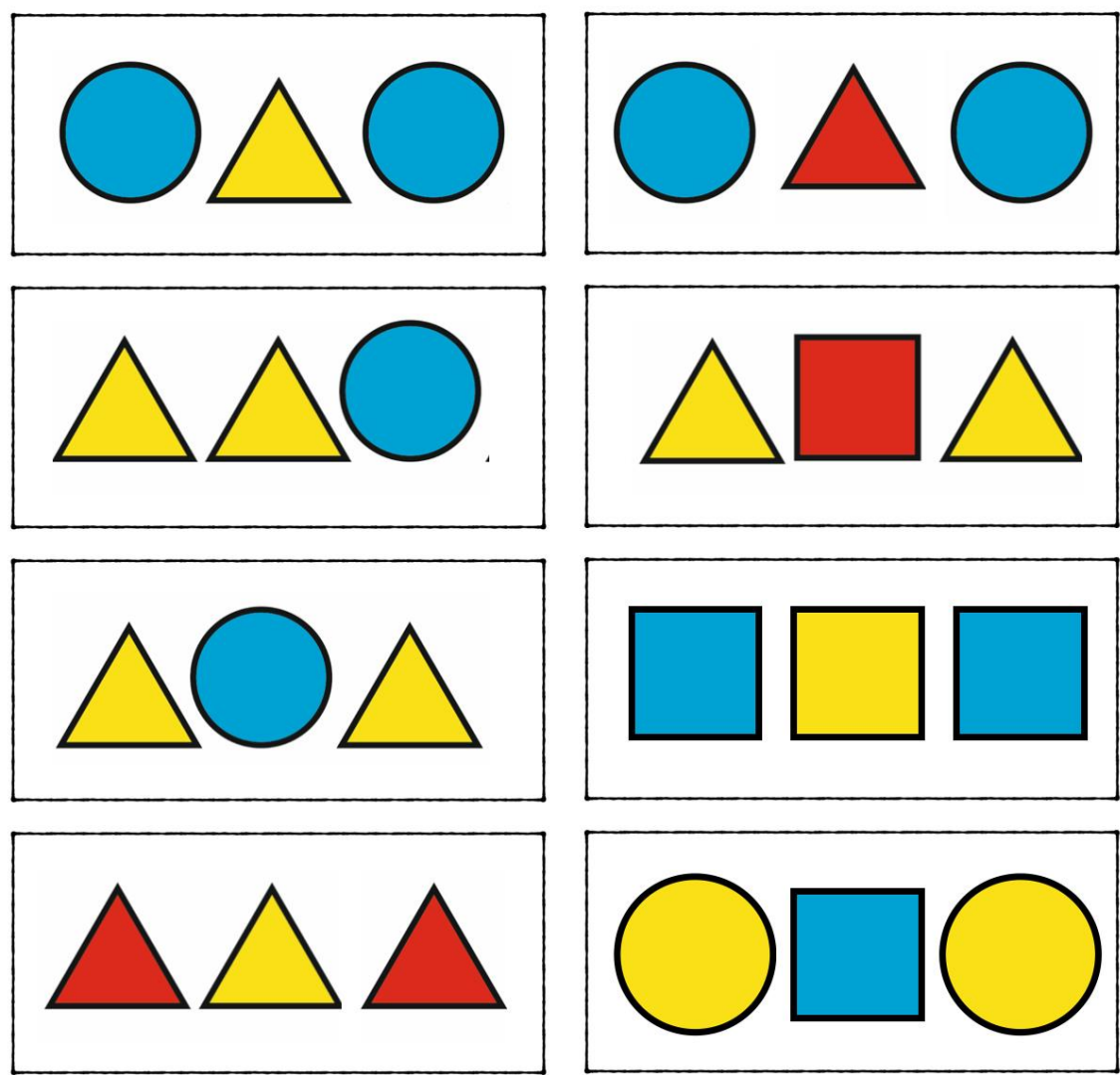
Anexo 13.1.1. Asamblea en castellano e inglés



Anexo 13.1.2. Recortes de animales



Anexo 13.1.3. Tarjetas series Bloques Lógicos



Anexo 13.1.4. Exploración y manipulación de texturas

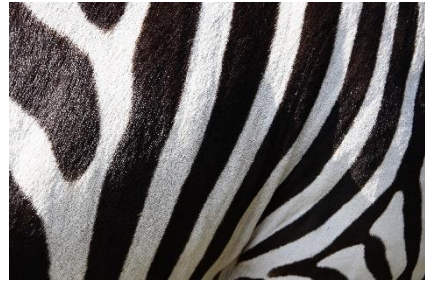


Fuente: Pinterest

Anexo 13.1.5. Ficha para relacionar la piel con el animal correspondiente

Nombre

Une la imagen del animal con la piel que se le corresponda.



Anexo 13.1.6. Maqueta Sahara



Fuente: Pinterest

Anexo 13.1.7. Ficha animales Sahara y Tundra

Nombre:

Recorta y pega los animales en el lugar correcto |



Anexo 13.1.8. Dibujo de sombras y líneas rectas



Fuente: Pinterest

Anexo 13.1.9. Identificación de tamaños

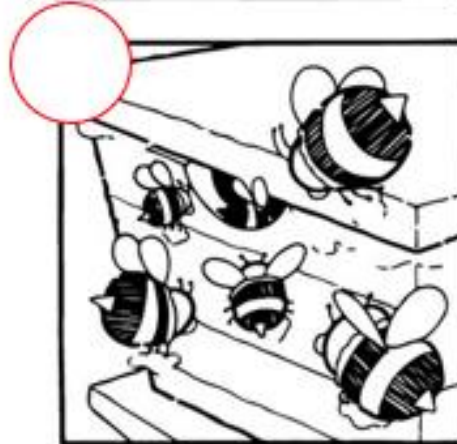
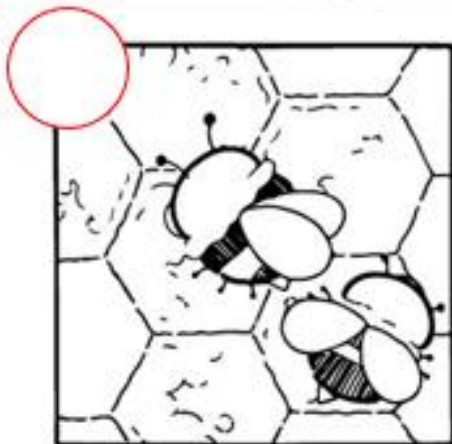
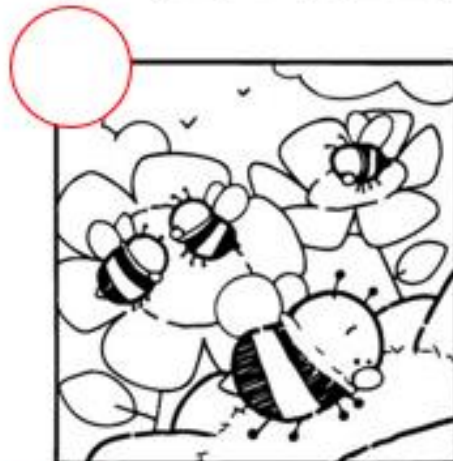
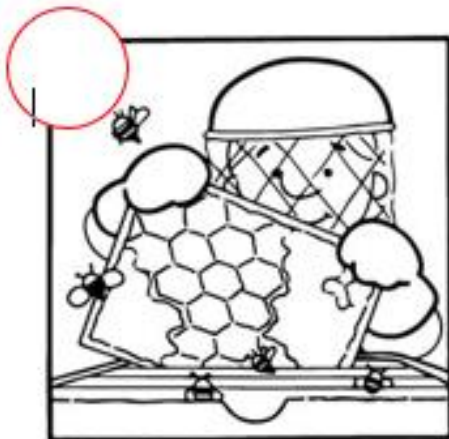


Fuente: Pinterest

Anexo 13.1.10. Ficha de proceso de obtención de la miel.

Nombre

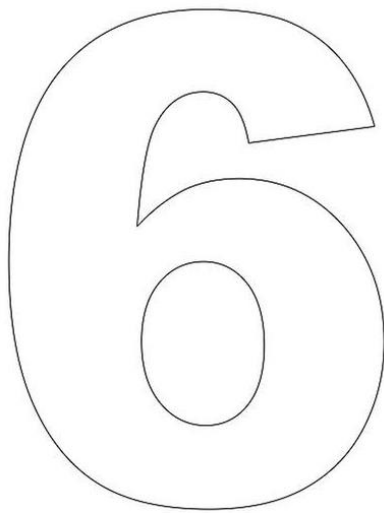
Ordena las imágenes poniendo el número que corresponda con cada paso



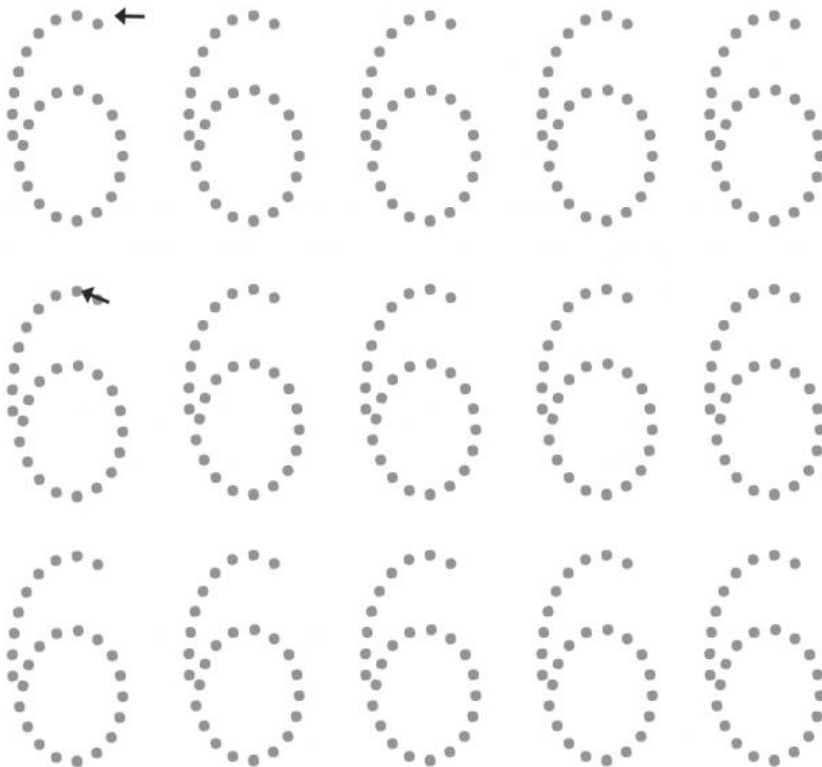
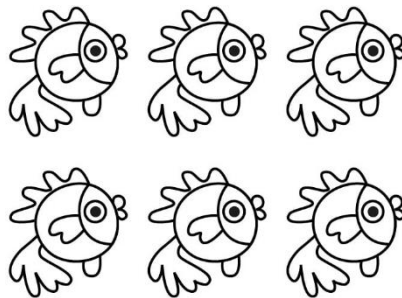
Anexo 13.1.11. Ficha para identificar el número 6

Nombre

Identifica el número 6 de las diferentes formas.



seis



Anexo 13.1.12. Ordeñamos vacas



Fuente: Pinterest

Anexo 13.1.13. Tarjetas hablar como...



Anexo 13.1.14. Pictogramas rutinas diarias

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES