



TRABAJO FIN DE GRADO

Programación Didáctica Anual

Grado en Educación Infantil

Realizado por Ángela Segura Ramírez

Dirigido por María Fernández Rivas

4º de Grado en Educación Infantil

22 de Abril de 2024



¡Somos los detectives del arte!

Programación Didáctica Anual dirigida a 3º de Educación Infantil

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO – NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	7
3. CONTEXTUALIZACIÓN	11
3.1. Análisis de la zona.	11
3.2. Análisis del centro.....	12
3.3. Análisis de los alumnos del aula.	13
3.4. Proyectos de centro.	14
4. OBJETIVOS.	16
4.1. Objetivos de etapa.....	16
4.2. Objetivos de la programación.	16
5. COMPETENCIAS.....	18
5.1. Competencias clave.	18
5.2. Competencias específicas.....	20
6. CONTENIDOS.....	21
6.1. Temporalización.	21
6.2. Situaciones de aprendizaje.	23
6.3. Contenidos transversales.....	52
7. METODOLOGÍA.....	53
7.1. Principios metodológicos.....	53
7.2. Organización de espacios y tiempos (rutinas).	55
8. EVALUACIÓN.	57
8.1. Evaluación del proceso de enseñanza.....	57
8.2. Evaluación extraordinaria y evaluación en situaciones especiales.	

8.3. Evaluación de los procesos de aprendizaje: criterios de evaluación por área.....	59
8.4. Criterios de calificación.....	60
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	60
9.1. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)	60
9.2. Análisis de las necesidades del alumnado.....	61
9.3. Medidas concretas de atención a la diversidad.....	61
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.....	62
10.1. Desarrollo de la lengua inglesa.....	62
10.2. Desarrollo de la convivencia y la ciudadanía.....	63
10.3. Desarrollo de las TIC y la Competencia Digital.....	64
11. CONCLUSIONES.....	65
12. BIBLIOGRAFÍA.....	67
13. ANEXOS.....	69
13.1. ANEXO S.A.: DESARROLLO DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7: “¡ES CARNAVAL!”	87
Anexo 13.1.1. Ficha de la letra <i>p</i>	102
Anexo 13.1.2. Vídeo de YouTube sobre los carnavales.....	103
Anexo 13.1.3 Juego de unir de Lecto.....	103
Anexo 13.1.4. Canción del carnaval.....	104
Anexo 13.1.5. Cuento: Frida Kahlo: la artista que pintaba con el alma... ..	104
Anexo 13.1.6. Actividad de seriación.....	105
Anexo 13.1.7. Juego de <i>Word Wall</i> de repaso de colores en inglés.	105
Anexo 13.1.8. Alfombras con direcciones.....	106
Anexo 13.1.9. Boina del disfraz de pintor.....	106
Anexo 13.1.10. Cuento: El carnaval de los animales.....	107
Anexo 13.1.11. Juego de <i>Word Wall</i> de repaso de figuras en inglés.	107
Anexo 13.1.12. Plantilla de emociones.....	108

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo de Fin de Grado que se presenta a continuación, *¡Somos los detectives del arte!*, es una programación anual diseñada para los alumnos del colegio Los Almendros de 3º de Educación Infantil (5 años), que tiene objetivo ayudar a los alumnos a adquirir las diferentes competencias clave de la Educación Infantil a través del arte y de expresiones artísticas.

El arte está presente de forma constante en nuestro entorno y nos rodeamos de él a diario. Además, desde hace muchos años nos lleva sirviendo como herramienta para expresar las emociones, los sentimientos o pensamientos, y podemos ver la evolución del mundo gracias a él. Por ello, se ha escogido como hilo conductor la temática de los detectives y el arte. Para ello, un profesor disfrazado de detective planteará a los niños varios retos durante el curso que irán resolviendo gracias a las pistas que se vayan encontrando. El objetivo principal será descubrir al ladrón que ha ido robando diferentes obras artísticas, y esto sucederá al final del curso. Será representado por otro profesor o algún padre/madre/familiar que quiera participar en el proyecto.

La elección del hilo conductor se debe a que, en el último año de Bachillerato, tuve la oportunidad de escoger como optativa la asignatura de Historia del Arte. Al principio no estaba segura de hacerlo, pero antiguos alumnos y profesores tenían muy buenas opiniones de la profesora que daba la asignatura y decían que merecía la pena. Cuando el curso finalizó no pude alegrarme más por la decisión que tomé de coger esa asignatura. Por ello, me gustaría transmitir esta disciplina a mis alumnos de la misma forma y que acaben enganchados del arte igual que lo hice yo.

La programación anual a desarrollar cuenta con quince Situaciones de Aprendizaje (SA), y se dividirán equitativamente por trimestre, es decir, cinco SA por cada trimestre. Cada trimestre será de una categoría concreta del arte. El primer trimestre estará relacionado con la arquitectura, el segundo con la pintura, y el tercero con la escultura. De este modo, el detective del inicio podrá plantear

tres diferentes retos unidos a esa categoría dejando a los alumnos varias pistas para resolverlos.

La curiosidad y el misterio mantendrán a los alumnos en constante intriga durante la programación, de esta manera conseguiré la atención de los alumnos. Me gustaría añadir también, que esta programación pretende trabajar las tres áreas de aprendizaje: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno y comunicación y representación de la realidad, de este modo los aprendizajes serán globales y más significativos. Para conseguir que todos los alumnos puedan participar en esta programación, será de vital importancia respetar y tener en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del aula, y si es necesario, llevar a cabo las diferentes medias de atención a la diversidad.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO – NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.

La presente programación anual se rige por las leyes educativas de España y de la Comunidad Autónoma de Madrid. Por ello, se ha consultado y se ha tenido en cuenta el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, el cual se concretará en la normativa autonómica de la Comunidad de Madrid. Dicha normativa, 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, será el marco de referencia legal que se utilizará para justificar la programación didáctica elegida.

En la ley anteriormente mencionada, encontramos un currículum que trabaja de forma globalizada y agrupa los principios pedagógicos y generales, así como los objetivos que se ponen en práctica en las aulas de infantil. Además, podemos encontrar recogidas las diferentes áreas de la Educación Infantil, que son tres: *Área I: Crecimiento en armonía*, *Área II: Descubrimiento y exploración del entorno*, *Área III: Comunicación y representación de la realidad*.

Así, en el artículo 11 del *Decreto 36/2022* respecto a los principios pedagógicos, se señala que la intervención educativa va dirigida al máximo desarrollo individual de los alumnos. Además, se hace especial hincapié en las experiencias de aprendizaje significativas que se basan en la experimentación y en el juego, todo ello desarrollado en un clima del aula que facilite enriquecer la autonomía, desarrollo emocional, comunicación, movimiento, etc.

Por otro lado, en relación a las diferentes áreas en las que se dividen los contenidos del currículum, cabe destacar que, respecto al Área I “Crecimiento en armonía”, se desarrollarán actividades que atienden al desarrollo psicomotor de los alumnos y les servirán para interaccionar con el entorno social que les rodea y a construir su propia identidad. Estos conceptos serán adquiridos por los alumnos a lo largo de la etapa. Entre las actividades, estará presente el juego simbólico, que permite a los alumnos conectar significativamente con la temática de la programación, que es el arte. De este modo serán capaces de resolver sus

necesidades y trabajarán su autonomía de forma espontánea. Además del juego simbólico, encontraremos otro tipo de juegos que pueden ser dirigidos, con el fin de trabajar habilidades motrices básicas tales como: correr, saltar, lanzar, etc. Esta área tiene como objetivo que el alumno tome conciencia de su cuerpo, así como de las habilidades perceptivas y motoras, e identificar sus emociones y expresarlas.

En relación al Área II “Descubrimiento y exploración del entorno”, se centra en el desarrollo del pensamiento y las estrategias cognitivas mediante el proceso de descubrimiento del entorno físico y natural. Para esto, se realizarán algunas actividades en el medio natural, como una excursión, en las que los alumnos podrán plantear ideas acerca de distintos materiales o elementos, y los podrán poner a prueba mediante la manipulación de los mismos. Además, se desarrollarán actividades relacionadas con las nociones temporales básicas, haciendo especial hincapié en la figura de algunos personajes del pasado como los pintores, arquitectos, escultores, etc. De este modo, podrán investigar sobre el paso del tiempo y ver sus efectos.

Respecto al Área III “Comunicación y representación de la realidad”, se trabajará la habilidad de comunicarse de un modo respetuoso y adecuado, mediante la expresión corporal y gestual, así como mediante el lenguaje plástico, musical y oral. Esta área se relaciona con varios aspectos de la programación escogida, puesto que los alumnos tendrán que Interpretar y comprender los mensajes y retos que les manda el detective durante todo el proyecto, para ello se apoyarán en los diferentes recursos del aula y de su propia experiencia. Por un lado, estará presente la lengua extranjera del inglés llevando a cabo varias actividades con vocabulario relacionado con la temática de la programación y haciendo uso de canciones musicales para facilitar la adquisición de estos conocimientos. Por otro lado, el uso de las TIC en el aula se trabajará mediante la reproducción de canciones o vídeos, incluso los alumnos podrán practicar juegos en el rincón de informática, donde hay varios ordenadores disponibles para que cada uno de ellos experimente a su ritmo.

En cuanto a la atención a la diversidad, el *Decreto 23/2023*, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid, aparecen las posibles medidas que se pueden tomar para aquellos alumnos que haya en el aula con necesidades especiales. Gracias a este decreto y las medidas, refuerzos y apoyos que ofrece, se podrá conseguir un aula mucho más equilibrada e inclusiva, introduciendo los contenidos y saberes de un modo más flexible, y teniendo en cuenta el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA).

Por último, y para poder justificar el marco de esta programación, a continuación se reflejan varias aportaciones psicológicas, así como, teorías/principios relevantes respecto al área de la psicología infantil.

De esta forma, cabe destacar la presencia de Bruner (1961) con su teoría del **aprendizaje por descubrimiento**. Esta teoría se centra en que el alumno adquiera los conocimientos por sí mismo de una forma progresiva y no de una forma global y final. Este proceso de descubrimiento y adquisición es guiado por el maestro hacia la exploración, en él la motivación tiene un papel fundamental, ya que de ella surge la curiosidad por el entorno que le rodea. Es por ello que *hay que evitar que los alumnos se aburran en las escuelas* (Sauquillo, 2007). En las aulas se desarrollan los alumnos a nivel cognitivo, social y motor y por ello, los docentes, debemos hacer de ella un entorno adecuado para que se lleven a cabo estos desarrollos. Así, en esta programación, estará muy presente el aprendizaje por descubrimiento, ya que el juego simbólico y los valores de autonomía y construcción de la identidad son muy relevantes para el aprendizaje.

En segundo lugar, cabe destacar la teoría del **aprendizaje significativo** de Piaget (1973), la cual se da cuando los conocimientos nuevos se introducen de forma coherente y en consonancia con los conocimientos previos de los alumnos. En el aula de infantil es muy importante tener en cuenta los conocimientos previos de los alumnos para que el profesorado pueda realizar las actividades acorde a su nivel cognitivo, motor y social.

Por último, es importante tener en cuenta algunos principios pedagógicos (Viciano, 2003) que tienen su base en el aprendizaje significativo, y que se verán reflejados en esta programación didáctica (Viciano, 2003):

- **Principio de interés:** actividades motivantes e interesantes.
- **Principio de juego:** el juego motor ligado a la motricidad.
- **Principio vivencia:** el protagonista de la actividad tiene que ser el niño.
- **Principio de actividad:** la tarea tiene que ofrecer la posibilidad en algún momento de que el niño sea libre y autónomo.
- **Principio de actividad asociada:** actividades en grupo que favorezcan la socialización.
- **Principio de globalización:** trabajar los cuatro ámbitos del desarrollo de la conducta humana (afectivo, motor, cognitivo y social).

Cabe mencionar la figura de Vygotski y su teoría de la **Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)**, la cual se fundamenta en que aquellos alumnos con más dificultades y necesidades en el proceso de aprendizaje, son apoyados y guiados por otros que son más aventajados y que están preparados para la adquisición de nuevas habilidades y herramientas en su aprendizaje (Vygotski, 1978). En la actualidad, muchas escuelas ponen en práctica esta teoría incluyéndola en su modelo educativo, debido a que se valoran las relaciones que establecen los niños entre ellos y con el entorno que les rodea, fomentando en grandes niveles la motivación de aprender por parte de los alumnos menos expertos, y la motivación de ayudar por parte de aquellos alumnos más aventajados. Al final, se conseguirá un grupo más homogéneo en el que los ritmos de aprendizaje sean más similares y todos, o gran parte de los alumnos, sean capaces de superar los retos y actividades propuestas.

En último lugar, cabe destacar la importancia de los **centros de interés** en la etapa de Educación Infantil. Un centro de interés se basa en la globalización de las diferentes áreas del currículo en un tema de interés real del grupo con el que se trabaja (Decroly, 1935). Según esta teoría, un trabajo basado en los centros de interés, sitúa al niño como el principal protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje y se centra en conocer sus necesidades e intereses.

Este es un punto clave para llevar a cabo esta programación, ya que el principal objetivo es que el alumno cumpla todos sus retos y se encuentre en constante crecimiento englobando todos los niveles (cognitivo, motor, social emocional...).

3. CONTEXTUALIZACIÓN

En este apartado, se describen datos sobre el centro seleccionado para desarrollar la programación. La información que se concreta a continuación se basa en el proyecto educativo del colegio Los Almendros ([Anexo 1](#)).

3.1. Análisis de la zona.

El centro Los Almendros se encuentra situado en la zona sureste de la Comunidad de Madrid, concretamente en Rivas Vaciamadrid. Es un municipio situado a las afueras de la comunidad que se encuentra en constante crecimiento, ya que se están construyendo nuevas zonas residenciales por todo el municipio. El medio de transporte con el que se puede llegar al centro puede ser tanto público como privado. Para el transporte público existen medios como autobuses que paran en el mismo colegio (Línea 333), para ir en metro habría que acceder a la Línea 9 y llegar hasta la parada “Rivas – Urbanizaciones”, ahí habrá una parada de autobús que también llega al centro y es la misma línea que la anterior. Respecto al transporte privado, existen espacios alrededor del centro donde hay varias plazas de aparcamiento para aquellos que vayan en coche.

Por un lado, el colegio está rodeado de zonas verdes extensas, que cuentan con varios parques y carriles bici. Además, cuenta con varias instalaciones deportivas contiguas al edificio, debido a que en esta zona se fomenta en gran cantidad el deporte, tanto para niños como adultos.

Por otro lado, próximos al centro se encuentran varios institutos de enseñanza pública. Esto puede servir de ayuda a las familias del colegio de los Almendros, el cual contiene formación para la etapa de infantil y primaria, es decir, hasta los 12 años, en caso de querer continuar la educación de sus hijos en la zona.

3.2. Análisis del centro.

El colegio Los Almendros es un centro público de Educación Infantil y Primaria, concretamente su enseñanza abarca desde el 2º Ciclo de infantil hasta el final de la etapa de Primaria. Además, es de carácter laico y mixto, ya que ofrece la opción de escoger la asignatura de Religión voluntariamente. La población que acude al centro es de un nivel socio – económico medio, y el horario establecido para todos los grupos es de 9:00h a 14:00h. El servicio de comedor ofrece un servicio de mañana, de 7:00 – 9:00h, y un servicio de comidas que comienza a las 14:00h y los niños se podrían quedar hasta las 17:00h.

En la actualidad, este colegio tiene una oferta educativa que atiende alrededor de 1.300 estudiantes. El segundo ciclo de Educación Infantil tiene 2 líneas por cada curso. En la etapa de Primaria es igual, excepto en los cursos de 3º y 4º que cuentan con 3 líneas cada uno.

Este centro es una institución bilingüe, que comienza este proceso desde los 3 años en Infantil. Las áreas que se imparten en inglés desde temprana edad son música, educación física, psicomotricidad e informática. Cuando pasan a la etapa de Primaria se suman a estas áreas: Ciencias Naturales, Plástica y Ciencias Sociales, y para cada área el centro cuenta con especialistas formados para ello.

Respecto a los recursos humanos, el centro cuenta con cantidad de especialistas variados acorde a las necesidades del alumnado. Existen maestras de Pedagogía Terapéutica (PT) y una maestra de Audición y Lenguaje (AL) que atiende a alumnos con necesidades educativas especiales. Del Equipo de Orientación de la zona viene una orientadora para atender a los niños que requieren evaluación psicopedagógica (EOEP) y realizar el seguimiento de aquellos alumnos con unas necesidades educativas especiales, una vez a la semana. Para el área de inglés, acuden auxiliares nativos bilingües de conversación (5 auxiliares). Además, ya que el colegio ofrece servicio de comedor, limpieza y extraescolares, existen monitores y personal para ello.

En cuanto a los recursos espaciales, los alumnos se organizan en aulas grandes, de unos 50m² aproximadamente y suelen ser del mismo tamaño para todos los grupos. El centro dispone de múltiples instalaciones como: comedor ampliado, pabellón deportivo, biblioteca/aula de música, aula abierta, gimnasio, sala de informática, patio de infantil acondicionado y separado, huerto, pistas deportivas exteriores (3 pistas) y zona vóley arena. Incluso dispone de aulas informatizadas: pizarras digitales interactivas y ordenador/es, aparcamiento para bicicletas, columpios y rocódromo y accesos para personas con dificultad motora.

Por último, este centro cuenta con numerosos proyectos y planes de actuación enfocados a varios aspectos como el medio ambiente, idiomas, diversidad, lectura, etc.

3.3. Análisis de los alumnos del aula.

La programación va dirigida a la etapa de Infantil, especialmente a 3º curso, donde los estudiantes son niños de 5 años. El grupo está compuesto por 25 alumnos, siendo 13 niños y 12 niñas.

En general el grupo es parcialmente homogéneo, ya que la mayoría de los alumnos comparten un nivel y desarrollo académico y personal bastante similar. Sin embargo, hay algunos alumnos que se encuentran con algunas dificultades en los aprendizajes. Además, causan algunos conflictos en el aula, en ocasiones dificultan a los compañeros de su grupo el desarrollo de la clase, por lo que el ritmo se altera y algunos compañeros pierden la atención.

Respecto al desarrollo normativo de los niños de esta edad, cabe destacar lo siguiente (Piaget, 1982):

En primer lugar, respecto al **desarrollo lógico -matemático** y en la **lecto – escritura**, se observa que hay un buen balance entre los alumnos, ya que la mayor parte del grupo progresa adecuadamente y se tiene en cuenta a los que les cuesta más, puesto que están organizados en grupos con alumnos que puedan ayudar al resto y así encontrar un equilibrio. Aunque, se percibe un nivel más avanzado en el área matemática que en el área lingüística.

En segundo lugar, en cuanto al **desarrollo motor**, ningún alumno muestra dificultades aparentes que se tengan que valorar. Tienen bastante consolidado el concepto izquierda y derecha, así como otras nociones espaciales como: delante/detrás, a un lado/al otro...). Además, son capaces de organizarse en el espacio en el que están y son conscientes del concepto de distancia. En el aula y en la sala de psicomotricidad se trabajan constantemente la motricidad fina y gruesa y en general, todos ellos presentan características motoras que son correspondientes a su edad.

Por último, respecto a otras aptitudes como la **plástica o la música**, me gustaría destacar que a varios alumnos les cuesta motivarse con la música o con algunas canciones que se ponen en clase y prefieren hacer otra actividad antes que algo relacionado con la música. Esto lo he observado más en el grupo de los chicos que en el de las chicas. Sin embargo, con la plástica todos se encuentran motivados y les despierta su creatividad.

3.4. Proyectos de centro.

Los proyectos más destacables son:

- Proyecto Bilingüe: el objetivo de este proyecto es favorecer la adquisición de una segunda lengua, en este caso el inglés, sin olvidarse de la competencia lingüística en castellano.
- Proyecto Armonía: está enfocado en realizar un buen trabajo en valores, actuaciones que fomentan la igualdad de género y convivencia y escuela de padres/madres). Además, este centro ha sido reconocido por UNICEF como un referente en educación en los derechos de la infancia.
- Proyecto Ambiental: es un centro reconocido con bandera verde del sello Ecoescuela. En este proyecto se incluyen otros planes relacionados con el reciclaje y la energía, titulados: “Menos plásticos y más almendros” y “50/40 de ahorro de energía y agua”.
- Proyecto STEM: enfocado en las áreas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas. Se ha habituado un aula especial para llevar a cabo este proyecto.

Otros planes/proyectos que están presentes en el centro en las etapas de Infantil y Primaria, son:

- Programa de Ampliación y Refuerzos en Lengua castellana, Matemáticas e inglés (Medidas ordinarias de Atención a la Diversidad),
- Programa de Apoyo Municipal – PAMCE- (actividades complementarias).
- Talleres de cocina (Minichef para todo el alumnado con la colaboración de la empresa de comedor).
- Plan Anual de Comedor (incluye actividades en tiempo de no comida con monitora animadora de patio)
- Comisión Ambiental: Proyecto Caminos Escolares (incluye Educación Vial).

4. OBJETIVOS.

4.1. Objetivos de etapa.

Los objetivos generales de etapa para esta programación son los indicados en el artículo 5 del Decreto 36/2022, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil ([Anexo 2](#)).

4.2. Objetivos de la programación.

En este apartado se expondrá los objetivos didácticos de esta programación, que estarán relacionados con los objetivos de etapa previamente citados.

Objetivos didácticos	Objetivos de etapa (OE).
1) Fomentar la autonomía, así como, una imagen ajustada de sí mismo reconociendo sus cualidades y las de los demás.	A,D
2) Comprender y desempeñar las diferentes lenguas utilizadas en el aula.	G,H
3) Aproximarse al conocimiento lógico-matemático mediante actividades manipulativas y sensoriales.	I
4) Iniciarse en la adquisición de hábitos saludables, relacionados con el cuidado de uno mismo, de los demás, y del entorno que les rodea.	A,B
5) Identificar y manejar sus emociones, así como relacionarlas y expresarlas a través de conocimientos del arte.	E,G
6) Interesarse por personajes o sucesos del pasado e investigar sobre ellos, y así despertar su interés.	B
7) Interpretar los mensajes transmitidos, así como manifestaciones artísticas y representaciones artísticas.	I
8) Manifestar curiosidad y asombro por descubrir distintas formas de arte (pintura,	

escultura, arquitectura, danza, teatro...) y por descubrir elementos de la naturaleza y ciencias.	B,C,I
9) Mostrar una actitud de respeto y apoyo en todo momento con sus compañeros.	F,J
10) Promover actividades que aborden diferentes factores como: literatura infantil, obras musicales, interpretaciones de historias, etc.	I
11) Tener un comportamiento ajustado a las normas de clase y orientado a una buena convivencia.	F,J
12) Desarrollar habilidades para la creación propia de manifestaciones artísticas.	D,G

5. COMPETENCIAS.

En el artículo 6 del Decreto 36/2022, se nombran una serie de competencias clave, en concreto ocho, que deben para el aprendizaje permanente. En el Anexo I de ese mismo decreto (DECRETO 36/2022), se ofrece una descripción de las competencias, las cuales son:

5.1. Competencias clave.

- a) Competencia en comunicación lingüística (CCL): Esta competencia tiene gran relevancia en esta programación y a lo largo del curso escolar, ya que en todas las unidades didácticas se produce un intercambio de comunicación entre los alumnos o con el profesorado. Estos intercambios favorecen el enriquecimiento del lenguaje oral, así como el desarrollo de la identidad personal del alumnado. Esta competencia se trabajará mediante cuentos e historias relacionadas con la temática del proyecto, esto provocará un acercamiento a explorar el tema del arte y construir nuevos conocimientos.
- b) Competencia plurilingüe (CP): Habrá algunas unidades didácticas diseñadas para que los alumnos se inicien en el proceso de aprendizaje de una nueva lengua extranjera, en este caso, el inglés. Puesto que el centro trabaja un proyecto bilingüe en todas las etapas, esta competencia estará presente en la programación. Además, se iniciarán en la adquisición de vocabulario relacionado con el arte y en nociones básicas del idioma, mediante cuentos, canciones, juegos, etc.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (CMCT): Esta competencia es también muy importante, ya que es necesario estimular el pensamiento lógico y el razonamiento científico desde una edad temprana. Esto se trabajará mediante actividades prácticas que involucren contar, clasificar o resolver problemas simples y adivinanzas.

Además, los juegos con bloques de construcción y actividades de conteo ayudarán a desarrollar habilidades numéricas básicas. También,

desarrollarán esta competencia gracias a la exploración, investigación e identificación de los elementos que les rodean.

- d) Competencia digital (CD): En esta programación los alumnos serán capaces de iniciarse en el proceso de alfabetización digital y acercarse a nuevos conocimientos de comunicación y tecnología, a través del uso de dispositivos electrónicos tales como ordenadores o *tablets*. Aprenderán a realizar un uso responsable de estas herramientas digitales y ser responsables con ellos mismos.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): Esta competencia se encuentra presente en durante toda la programación, ya que los alumnos se encuentra en un constante proceso de socialización y desarrollarán habilidades en un nuevo espacio de aprendizaje, el cual explorarán junto a sus compañeros. Se generarán situaciones que les permitan desenvolverse tanto independiente como colectivamente, donde abordarán desafíos y utilizarán la comunicación y el diálogo para resolverlos.
- f) Competencia ciudadana (CC): Esta competencia engloba actitudes como la libertad, respeto, equidad y convivencia, por lo que se desarrollarán situaciones en las que el alumno se siente parte de un todo, es decir, de una comunidad, y ser consciente tanto del “yo” como del “otro”. Los alumnos aprenderán a saber estar en el mundo en el que viven y sabrán reconocer los elementos del mismo.
- g) Competencia creativa (CCR): Esta competencia es muy importante en esta programación, ya que la imaginación y la curiosidad están presentes a lo largo del curso. Se trabajará a través del juego simbólico, que es muy característico en esta etapa, y podrán imitar a los personajes de la presente programación y llevar a cabo conflictos que tendrán que resolver. También, se trabajará esta competencia mediante manifestaciones artísticas elaboradas con diferentes materiales para que dé fruto esa imaginación.

h) Competencia cultural (CCU): Se emplearán los lenguajes musical, plástico y visual, de expresión corporal, para que los alumnos expresen sus ideas, intereses y sentimientos, y tomar conciencia de su propia identidad. Esto les acercará a su propia cultura de la Comunidad de Madrid, del resto de España e incluso de Europa.

COMPETENCIAS	SITUACIONES DE APRENDIZAJE														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. CCL	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X
2. CP	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3. CMCT	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4. CD			X						X		X				
5. CPSAA	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X
6. CC		X		X	X		X	X	X	X			X	X	X
7. CCR				X			X	X	X	X		X	X	X	X
8. CCU			X	X			X		X		X	X	X		X

5.2. Competencias específicas.

Las competencias específicas que se busca adquirir a lo largo de esta programación son las que están reguladas por el Decreto 36/2022. Se ofrece una visión más completa dividida en áreas en el [Anexo 3](#).

6. CONTENIDOS.

Para el desarrollo de esta programación, se han seleccionado los contenidos de las tres diferentes áreas que se encuentran en el Decreto 36/2022. En este apartado se presentan los contenidos que se desarrollarán a lo largo del curso divididos en áreas y con sus bloques correspondientes. Se ofrece una visión más detallada en el [Anexo 4](#).

6.1. Temporalización.

En la siguiente tabla se muestra de un modo visual la distribución de las quince situaciones de aprendizaje a lo largo del curso. En esta distribución se han tenido en cuenta los días festivos y no lectivos del año 2023 y 2024. La presente programación se divide en tres trimestres, cada uno de ellos contará con cinco situaciones de aprendizaje que se agrupan en función de tres disciplinas del arte, que son: arquitectura, pintura y arquitectura.

El **primer trimestre** servirá, en primer lugar, como introducción a la temática de la programación y, en segundo lugar, los contenidos integrados en este trimestre estarán relacionados con la arquitectura de diferentes épocas y se tratarán con frecuencia varios conceptos de razonamiento lógico-matemáticos, y además los contenidos se dirigen a conocer los elementos arquitectónicos que hay en nuestro entorno.

Con el **segundo trimestre** se trabajará la manera de expresar los sentimientos, emociones o pensamientos de los alumnos mediante la pintura. Serán capaces también de apreciar y valorar las expresiones de los demás.

El **tercer trimestre**, además de ser el cierre de esta programación anual, se centrará en que los alumnos tomen conciencia de ellos mismos, de su propio cuerpo y el de los demás. El siguiente calendario escolar muestra de forma visual la distribución de las situaciones de aprendizaje a lo largo del curso 2023 – 2024.

1er TRIMESTRE: ARQUITECTURA	SA.1. ¡Bienvenido detective!	18 – 29 de septiembre
	SA.2. Un paseo por el barrio.	5 – 20 de octubre
	SA.3. Reconociendo edificios.	25 – 10 de noviembre

	SA.4. Construimos una pirámide.	17 – 1 de diciembre
	SA.5. Desciframos la adivinanza.	11 – 22 de diciembre
2º TRIMESTRE: PINTURA	SA.6. ¿Qué hay en el pasillo?	8 – 22 de enero
	SA.7. ¡Es carnaval!	29 – 9 de febrero
	SA.8. Pintor por un día.	12 – 23 de febrero
	SA.9. ¡De excursión al Museo del Prado!	29 – 11 de marzo
	SA.10. Mi personaje favorito.	15 – 21 de marzo
3er TRIMESTRE: ESCULTURA	SA.11. ¿Una estatua en la clase?	2 – 15 de abril
	SA.12. ¡Manos a la obra!	19 – 30 de abril
	SA.13. Sudoku de estatuas.	6 – 17 de mayo
	SA.14. Hacemos un musical.	22 – 31 de mayo
	SA.15. Nuestra clase es un museo.	3 – 7 de junio

6.2. Situaciones de aprendizaje.

Situación de aprendizaje 1: ¡BIENVENIDO DETECTIVE!		
Duración: 18 – 29 de septiembre.		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, llegará a clase el detective Tadeo al que darán la bienvenida, y contará que alguien ha estado robando algunas obras de arte de los museos y que necesitará la ayuda de los alumnos para averiguar quién ha sido. Después explicará que hay 3 obras diferentes: un monumento, un cuadro y una estatua, y pondrá en la pizarra la primera imagen de la obra robada: La Torre Eiffel. Detrás de la imagen habrá una adivinanza que tendrán que resolver en unas semanas, y la solución será la pista para llegar hasta la Torre Eiffel.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Despertar el interés por las formas del arte. - Comprender e interpretar los mensajes recibidos. - Ser capaz de escuchar con atención y respeto a los profesores y compañeros.	7, 8, 11	B, C, I, F, J
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Iniciativa y atención en las tareas realizadas. - Adquisición de habilidades afectivas y de convivencia (pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...). - Hábitos de respeto, ayuda y colaboración		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Indagación sobre La Torre Eiffel (cuándo se hizo, quién la hizo, dónde está...) - Esquema temporal (tiempo pasado) - Estrategias para proponer soluciones a las preguntas del detective: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. - Número 1 y su grafía. - Número ordinal del 1: primero (1º) - Nociones espaciales: al lado de/ a un lado/ al otro lado.		

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Intención comunicativa de los mensajes para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos.
- Interpretación de imágenes, símbolos, números, fotografías, carteles...
Comprensión de imágenes secuenciadas cronológicamente.
- Días de la semana en lengua inglesa (de lunes a domingo)
- Experimentación de algunos elementos como las líneas (curva o recta) o color.
- La letra a y su grafía.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	2			2.1., 2.3.		Escala de observación cualitativa	
Área 2.	1, 2			1.1., 1.6., 2.6.			
Área 3.	1, 2, 4			1.1., 2.1., 2.2., 4.1.			

Situación de aprendizaje 2: UN PASEO POR EL BARRIO.		
Duración: 5 – 20 de octubre.		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, los alumnos darán un paseo por el barrio del colegio, que durará 30 minutos, observando los diferentes edificios, elementos o paisajes que ven, y después al llegar al aula, pondremos en común lo que han visto en una asamblea y, si da tiempo, al finalizar la asamblea pueden dibujar lo que más les haya llamado la atención.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Aproximarse al conocimiento lógico-matemático mediante actividades al aire libre como las excursiones. - Manifestar curiosidad y asombro por descubrir la arquitectura y por descubrir elementos de la naturaleza y ciencias. - Tener un comportamiento ajustado a las normas dentro y fuera del aula.	3, 8, 11	B, C, I, F, J
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Regulación del propio comportamiento y de las normas fuera y dentro del aula: atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad. - Observación y representación de personas, paisajes, objetos y situaciones. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo y la asertividad respetuosa hacia sus compañeros y el entorno natural. - Identificación, expresión y control de las propias emociones		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Desarrollo de estrategias como la creatividad, diálogo y la imaginación para la propuesta de soluciones y respuestas a preguntas. - Investigación y exploración del entorno que rodea al colegio (parques urbanizaciones, supermercado, paradas de autobús...).		

- Valor de la importancia de la naturaleza y edificios y su cuidado.
- Número 2 y su grafía.
- Número ordinal del 2: segundo (2º)
- Series de 2 elementos.
- Tamaño: grande/pequeño/mediano.
- Formas: el cuadrado y el rectángulo.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Intención comunicativa de los alumnos para transmitir pensamientos y opiniones.
- Expresión comunicativa a través de manifestaciones artísticas (dibujos).
- Motricidad fina: recortar con tijeras.
- Comunicación artística o simbólica de lo vivido durante la excursión.
- Experimentación de algunos elementos como las forma (figuras en 2D o 3D)
- Letra e y su grafía.
- Rutina del día en lengua inglesa: días de la semana (lunes-domingo) y el tiempo que hace en el día (*the weather*).

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1			1.2., 1.3.		Escala de observación cualitativa	
Área 2.	2, 3			2.1., 2.6., 3.1., 3.3.			
Área 3.	1, 3, 4			1.1., 3.3., 3.4., 3.7., 4.1., 4.2.			

Situación de aprendizaje 3: RECONOCIENDO EDIFICIOS		
Duración: 25 – 10 de noviembre.		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, se comenzará a introducir algunas de las obras arquitectónicas más importantes y se hará a través de varios bits de inteligencia con la imagen de la obra y su nombre escrito correspondiente. Se repetirán varios días y poco a poco se irán introduciendo más obras, hasta tenerlas todas para poder jugar a un “memory” con esas imágenes, que se proyectará en la pizarra digital.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Ser capaces de identificar obras de arte. - Interpretar los mensajes transmitidos, así como manifestaciones artísticas y representaciones artísticas. - Manifestar curiosidad por descubrir la arquitectura.	7, 8	B, C , I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje (juegos reglados como el memory). - Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. - Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los demás mediante el diálogo. - Cuantificadores: todos/ninguno.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos) y tamaño de los monumentos. - Aproximación a las principales obras (monumentos) hechas en el pasado y denominación de las mismas. - Desarrollo de habilidades relacionadas con el manejo de la pizarra digital. - Número 3 y su grafía. - Seriaciones de 3 elementos.		

- Número ordinal del 3: tercero (3º)
- Tiempo: ayer, hoy, mañana.
- Técnica de pintura con acuarelas.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Intercambio lingüístico en situación de juego para el fomento del respeto e igualdad de turnos de diálogo.
- Identificación de los nombres escritos de cada una de las obras.
- Uso responsable de las tecnologías y distinción entre la realidad y la representación audiovisual.
- Vocabulario de los elementos que se han visto en la excursión: parques, casas, edificios...
- Vocabulario de los elementos de la ciudad en inglés.
- Letra *i* y su grafía.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1			1.2., 1.4.		Escala de observación cualitativa.	
Área 2.	1			1.1., 1.6.			
Área 3.	1, 2, 4			1.1., 1.4., 2.2., 4.1., 4.2.			

Situación de aprendizaje 4: CONSTRUIMOS UNA PIRÁMIDE.		
Duración: 17 – 1 de diciembre.		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, los alumnos colaborarán entre todos para finalmente construir una pirámide egipcia gigante. Estará hecha de ladrillos de cartón, los cuales serán elaborados y decorados por los alumnos, y por grupos se irán turnando por días para pegar cada uno de ellos encima de otro. La pirámide tendrá una puerta para que se puedan meter dentro y disfrutar de ella en el rincón del proyecto.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Fomentar la autonomía, así como su actitud y comportamiento con sus compañeros. - Iniciarse en el trabajo cooperativo. - Aproximarse al conocimiento lógico-matemático mediante actividades manipulativas y sensoriales.	1, 3, 7	A, D, I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca- lejos) y temporales (duración y orden) - Trabajo cooperativo y conocimiento de normas de convivencia. - Valoración del trabajo bien hecho y aceptación de correcciones para mejorar sus acciones.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Uso de materiales sensoriales: plastilina, cartón, cartulina, arena. - Desarrollo de estrategias como la creatividad, diálogo y la imaginación para la propuesta de soluciones. - Conocimiento de algunas características propias de las pirámides y ejemplos famosos de ellas. - Formas geométricas: el triángulo y el círculo. - Número 4 y su grafía.		

- Número ordinal del 4: cuarto (4º).
- Tamaño: grande/mediano/pequeño.
- Series de 3 o 4 elementos.
- Conocimiento del origen de las pirámides: Egipto.
- Motricidad fina: cortar con tijeras y pegar con pegamento.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Creación de una pirámide con los materiales disponibles.
- Letra o y su grafía.
- Vocabulario de las figuras geométricas en inglés: cuadrado (square), rectángulo (rectangle), triángulo (triangle) y círculo (circle).
- Figuras rectangulares con plastilina, modelar con el rodillo.
- Manipulación del cartón y creación de bloques de cartón.
- Colores (azul, amarillo y rojo).
- Dibujo y pintura de diferentes tipos de pirámides.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	2			2.3., 2.4., 2.6.		Escala de observación cualitativa + Autoevaluación del alumno.	
Área 2.	1, 2			1.1., 1.5., 2.3., 2.6.			
Área 3.	2, 3			2.1., 3.2., 3.3., 3.4.			

Situación de aprendizaje 5: DESCIFRAMOS LA ADIVINANZA.		
Duración: 11 – 22 de diciembre		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, cerraremos la temática de la arquitectura de este trimestre con una adivinanza que les traerá el detective. La solución de esa adivinanza les servirá para descubrir la obra que ha sido robada. La adivinanza será sobre un número concreto, después tendrán que encontrar ese número por la clase y detrás de él aparecerá la imagen de la Torre Eiffel. ADIVINANZA: “¿Qué número tiene tantas letras en su nombre como lo indica el valor de su cifra?” (5)		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Ser capaces buscar una solución individual y en grupo a la adivinanza planteada. - Interpretar los mensajes transmitidos y las manifestaciones artísticas y representaciones artísticas. - Mostrar una actitud de respeto y apoyo en todo momento con sus compañeros.	7, 9	F, I, J
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juegos de adivinar y contar. - Participación de forma activa en actividades y experimentaciones. - Respeto del turno de palabra		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Uso de los números con naturalidad. - Conocimiento de los números del 1 al 10. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. - Número 5 y su grafía.		

- Número ordinal del 5: quinto (5º).
- Series de 3 o 4 elementos.
- Medida usando el propio cuerpo en posición tumbada como herramienta.
- Concepto de anterior/posterior.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Adivinanzas sencillas.
- Expresión mediante producciones escritas.
- infantil y dichos españoles mediante la lectura de adivinanzas.
- Moldeado de plastilina con técnica de líneas curvas y rectas.
- Números del 1 al 5 en inglés.
- Letra *u* y su grafía.
- Reproducción de canciones en inglés.
- Creación de producciones plásticas hechas con plastilina.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1			1.4.		Escala de observación cualitativa + Check-list	
Área 2.	1, 3			1.1., 3.1.			
Área 3.	2, 3, 4			2.1., 2.2., 3.2., 3.3.			

Situación de aprendizaje 6: ¿QUÉ HAY EN EL PASILLO?		
Duración: 8 – 22 de enero		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, se comenzará la temática de la pintura. Para ello, mientras los alumnos están en el aula, con la ayuda de otros profesores se decorará el pasillos con diferentes cuadros de pintura y en uno de ellos habrá puesto un punto amarillo muy grande (La Mona Lisa). En él habrá un mensaje escrito en inglés que dice que hay un cuadro que es el que le han robado al detective, (Las Meninas) y cada día les irá dando unas piezas de puzzle hasta completarlo entero y se muestre el cuadro completo.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Comprender y desempeñar la lengua extranjera inglés. - Aproximarse al conocimiento lógico-matemático mediante actividades manipulativas como los puzzles. - Interpretar los mensajes transmitidos, así como manifestaciones artísticas y representaciones artísticas.	2, 3, 7	G, H, I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Respeto hacia el juego con los compañeros - Identificación de las herramientas que usarán para ayuda a resolver la segunda obra de arte. - Valoración del trabajo bien hecho y aceptación de correcciones para mejorar sus acciones.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		

- Aproximación a los principales hechos y personajes del pasado relacionados con la pintura y su lugar de origen.
- Figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triángulo y círculo.
- Composición de puzles cooperativos.
- Número 6 y su grafía.
- Número ordinal del 6: sexto (6º).
- Series de 3 elementos con diferentes características (cambia el color)
- Bloques lógicos: atributo del grosor (más/menos fino, más/menos grueso)
- Trazado de líneas rectas y curvas con el dedo usando una caja de arena como herramienta.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Colores: azul, amarillo, rojo, verde, rosa y naranja, en lengua inglesa.
- Vocabulario de pintores famosos: Velázquez, Leonardo Da Vinci y Frida Kahlo.
- Expresión corporal a través de bailes tradicionales.
- Letra *m* y su grafía.
- Uso de la biblioteca como fuente de información y disfrute.
- Realización de actividades de aproximación a la pintura mostrando interés por ellas.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1, 4			1.2., 1.4., 4.1.		Escala de observación cualitativa.	
Área 2.	2			2.3., 2.4., 2.6.			
Área 3.	2, 4, 5			2.1., 4.1., 5.4., 5.6.			

Situación de aprendizaje 7: ¡ES CARNAVAL!		
Duración: 29 – 9 de febrero		
Justificación: Esta situación de aprendizaje, servirá para prepararnos al día de carnaval. Los alumnos irán disfrazados de artistas/pintores, que va acorde con la temática del trimestre, para ello iremos realizando los disfraces y sus complementos poco a poco en el aula y en días diferentes, también con la colaboración de las familias, ya que habrá dos días asignados para que acudan al aula y colaboren con los disfraces. El día del carnaval, todo el colegio se reunirá en le polideportivo del centro y desfilarán todos los cursos para enseñar sus disfraces. Para esto, se practicará con los alumnos en el aula la canción con la que van a desfilar y el baile que representarán delante de todos.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Desarrollar autonomía para fabricar sus propios disfraces. - Comenzar a introducirse en el mundo simbólico. - Manifestar curiosidad por descubrir distintas formas de disfrazarse. - Expresar de forma corporal movimientos de baile.	1, 4, 8	A, B, D, I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Imagen global y segmentada del cuerpo: características individuales y percepción e identificación de partes externas e internas del cuerpo. - Autonomía en la realización de sus propios disfraces y regulación de su comportamiento. - Coordinación para moverse en el espacio. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes relacionados con el arte.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Forma (figuras planas y cuerpos geométricos).		

- Seriaciones de 3 o 4 cuerpos geométricos (cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo)
- Tamaño (grande/pequeño/mediano),
- Comparación entre texturas: rugoso, liso, áspero, blando...
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Colores primarios y secundarios en lengua inglesa.
- Desarrollo de las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado..
- Vocabulario relacionado con la pintura y el carnaval en inglés.
- Participar en juego simbólico y juegos de expresión corporal. Representación espontánea de personajes.
- Expresión corporal a través de la danza.
- Letra , y letra *p* + vocales (*pa, pe, pi, po, pu*).

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1, 2			1.2., 1.3., 2.2., 2.3.		Escala de observación cualitativa	
Área 2.	1			1.1., 1.5.			
Área 3.	2, 3, 4			2.2., 3.7., 4.1.			

Situación de aprendizaje 8: PINTOR POR UN DÍA.		
Duración: 12 – 23 de febrero		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, los alumnos irán pintando en varias sesiones un lienzo que tendrá un dibujo de ellos mismos, un paisaje, de un amigo, de la familia o de lo que ellos quieran. De este modo podrán expresar cómo se perciben a sí mismos, a los demás y a su entorno. Una vez terminado el lienzo lo podremos enmarcar para formar un cuadro y colgarlos por el aula.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Expresar las diferentes percepciones de ellos y los demás, a través de la pintura. - Fomentar la autonomía, así como, una imagen ajustada de sí mismo reconociendo sus cualidades y las de los demás. - Desarrollar habilidades para la creación propia de manifestaciones artísticas.	1, 5, 8, 12	A, B, C, D, E, G, I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Cuidado de los materiales y herramientas del aula. Respeto por el trabajo de los demás. - Adquisición de una imagen completa de sí mismos y de la figura humana. - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. - Gestión de las emociones y del sentimiento de frustración.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- 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, izquierda-derecha... - Investigación e identificación acerca de los cuadros previamente vistos (La mona Lisa y Las Meninas).		

- Número 7 y su grafía.
- Número ordinal del 7: séptimo (7º)
- Seriaciones de 3 o 4 elementos geométricos (cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo)
- Longitud (largo/corto) y su comparación (más/menos largo que, más/menos corto que)

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Interpretación de otros lienzos de los compañeros y de sus diferentes dibujos.
- Comprensión de imágenes de cuadros famosos secuenciadas cronológicamente.
- Intención expresiva de las visiones del alumno sobre su entorno de producciones plásticas y pictóricas.
- Letra / y su grafía.
- Rutinas en inglés y repaso del vocabulario de pintura en inglés.
- Identificación y reconocimiento de las partes del cuerpo del ser humano.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1, 2			1.2., 1.3., 2.2., 2.3.		Escala de observación cualitativa	
Área 2.	1			1.1., 1.5.			
Área 3.	2, 3, 4			2.1., 3.4., 3.7., 4.1.			

Situación de aprendizaje 9: ¡DE EXCURSIÓN AL MUSEO DEL PRADO!		
Duración: 29 – 11 de marzo		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, se realizarán juegos relacionados con algunos cuadros de varios museos y también de los que posteriormente verán en el Museo del Prado, para que se familiaricen con ellos y puedan reconocerlos cuando lleguen. En el Museo podrán ver el cuadro de Las meninas que completaron con el puzzle de la S.A. 6, la visita durará hasta mediodía, así tendremos tiempo para hacer una asamblea y poner en común aspectos que les han llamado la atención.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Ser capaces de mantener un comportamiento adecuado en el museo que visitan. - Interesarse por personajes o sucesos del pasado e investigar sobre ellos, y así despertar su interés. - Manifestar curiosidad y asombro por descubrir distintas obras de arte.	6, 8	B, C, I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Regulación del propio cuerpo y comportamiento fuera del ambiente escolar. - Necesidad de saber pedir ayuda y preguntar dudas. - Control de desplazamientos por el museo.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Indagación sobre el paso del tiempo (pasado, presente, futuro) y de personajes y obras famosas del museo. - Identificación de los atributos (tamaño (grande/pequeño), color, forma del marco (cuadrada, rectangular...) que caracterizan a los cuadros y relacionarlos con los enseñados en el aula. - Lugar de exposición de las manifestaciones artísticas: museos. - Número 8 y su grafía.		

- Número ordinal del 8: octavo (8º)
- Reconocimiento y uso de bloques lógicos.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Manifestaciones plásticas y representación de lo que más les ha llamado la atención.
- Rutinas en inglés.
- Indicación mediante lenguaje escrito de su autor u obra favorita.
- Técnica de pintura de puntos: puntillismo.
- Oraciones afirmativas, negativas e interrogativas.
- Letra *d* y su grafía.
- Escucha de cuentacuentos a través de la pizarra digital.
- Uso de elementos de comunicación no verbal: gestos, expresiones faciales, postura corporal.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1, 4			1.2., 4.1.		Escala de observación cualitativa	
Área 2.	3			3.1.			
Área 3.	1, 2, 3			1.1., 2.1., 2.2., 3.2., 3.3., 3.4.			

Situación de aprendizaje 10: MI PERSONAJE FAVORITO.		
Duración: 15 – 22 de marzo		
Justificación: Esta situación de aprendizaje, será el cierre del segundo trimestre y para ello los alumnos elegirán a su personaje favorito de estas semanas, ya sea personaje de un cuadro o un autor, y vendrán disfrazados o caracterizados del personaje para representarlo en el aula. Los alumnos estarán divididos en grupos de 4 cada día para que les dé tiempo a todos de exponer.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Ser capaces de relacionar su dibujo con los disfraces que traigan al aula. - Fomentar la autonomía, así como, una imagen ajustada de sí mismo reconociendo sus cualidades y las de los demás. - Interpretar los mensajes transmitidos, así como manifestaciones artísticas y representaciones artísticas.	1, 6, 7	A, B, D, I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Características individuales y percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. - Identificación de partes externas e internas del cuerpo. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Indagación sobre el paso del tiempo (pasado, presente, futuro). - Ubicación en el espacio mediante las nociones básicas espaciales.: delante-detrás, a un lado-al otro lado, izquierda-derecha. - Actitud de respeto hacia los disfraces de los demás compañeros. - Número 9 y su grafía. - Número ordinal del 9: noveno (9º)		

- Seriaciones de imágenes de cuadros artísticos (3 elementos)
- Tamaño: grande, mediano y pequeño.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...).
- Intención comunicativa a la hora de presentar los disfraces a los compañeros para expresar y comunicar las ideas que han tenido.
- La escucha musical de canciones como disfrute.
- Rutinas en inglés.
- Letra *n* y su grafía.
- Uso de materiales manipulativos (plastilina, cartón, cartulinas, hojas de papel) para la creación de obras artísticas.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1, 2, 4			1.2., 1.4., 2.3., 4.1., 4.2.		Escala de observación cualitativa + Check list + Autoevaluación del alumno	
Área 2.	1			1.1., 1.5.			
Área 3.	2, 3			2.2., 2.3., 3.4.			

Situación de aprendizaje 11: ¿UNA ESTATUA EN LA CLASE?		
Duración: 2 – 15 de abril		
Justificación: Esta situación de aprendizaje, será el inicio del tercer trimestre y se abrirá con la aparición del detective en el aula y estará quieto como una estatua. Después, dejará una carta en clase que dice que tiene que encontrar la última obra robada (El David de Miguel ángel), y ha dejado 2 pistas para averiguar qué obra es: el autor y el país en el que está. Después, reproduciremos un vídeo informativo de múltiples esculturas del mundo para que se familiaricen.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Trabajar la capacidad de prestar atención. - Desarrollar la capacidad de relación entre un autor y su país de origen. - Interpretar los mensajes recibidos.	6, 7, 8, 9	B, C, F, I, J
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Control del comportamiento a la hora de ver un vídeo y atender. - Diferenciación de obras artísticas y relación de pistas. - Desarrollo de una imagen positiva de sí mismos y de respeto hacia los demás. - Representación de la figura humana y sus partes del cuerpo.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Denominación de las diferentes esculturas que aparecen en el vídeo informativo. - Curiosidad por el mundo exterior. - Investigación e identificación de las esculturas más importantes de la historia, de su autor y de su país de origen. - Número 10 y su grafía. - Número ordinal del 10: décimo (10º). - Conceptos de peso: pesado/ligero.		

- Figura geométrica: el óvalo.
- Series de 3 o 4 elementos combinando formas, colores y tamaños.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Participación activa durante la actividad propuesta.
- Formulación de oraciones afirmativas, negativas e interrogativas hacia el profesor, detective o alumnos.
- Exposición organizada y coherente de sus ideas.
- Letra *f* y su grafía.
- Lectura de sílabas formadas con la letra *f*.
- Técnica con punzones para creaciones artísticas.
- Vocabulario relacionado con la escultura en inglés.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	2, 4			2.3., 4.1.		Escala de observación cualitativa.	
Área 2.	1			1.6.			
Área 3.	1, 2, 4			1.1., 1.4., 2.1., 2.2., 4.2.			

Situación de aprendizaje 12: ¡MANOS A LA OBRA!		
Duración: 19 – 30 de abril		
Justificación: Esta situación de aprendizaje, los alumnos construirán sus propias esculturas con arcilla blanca. Poco a poco irán haciendo las partes de la escultura que ellos elijan, una vez secas el siguiente paso será pintarlas y decorarlas a su gusto, para después llevárselo a casa. A las esculturas les podrán dar funciones, como un posa-vasos, un porta-lápices, un colgador de llaves, etc. para que tengan una utilidad.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Desarrollar habilidades básicas de expresión plástica. - Utilizar correctamente los materiales. - Elaborar producciones creativas con arcilla.	8, 11, 12	B, C, D, F, G, I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Noción de las principales características de la escultura y figura humana (partes del cuerpo). - Conocimiento de uno mismo y de los demás. - Cuidado de los materiales proporcionados (arcilla, herramientas para cortar...)		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Precisión en la exploración del material de la arcilla. - Uso de nuevas herramientas para el manejo de la arcilla: tijeras, cuchillos de plástico, moldes, palillos. - Números del 1 al 10. - Sumas sencillas. - Ordenar las esculturas de arcilla por tamaños: de mayor a menor/ de menor a mayor.		
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.		

- Expresión artística a través de la arcilla.
- Vocabulario relacionado con la escultura en inglés.
- Letra *t* y su grafía.
- Lectura de palabras sencillas.
- Representación de uno mismo, personas u objetos en forma de escultura.
- Uso del lenguaje oral para la planificación de acciones.
- Percepción de los materiales: duro/blando.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1			1.3., 1.4.		Escala de observación cualitativa + Autoevaluación del alumno.	
Área 2.	1, 2			1.1., 1.6., 2.3., 2.6.			
Área 3.	3			3.4., 3.7.			

Situación de aprendizaje 13: SUDOKU DE ESTATUAS.		
Duración: 6 – 17 de mayo		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, se realizará un sudoku con varias imágenes de diferentes esculturas del mundo. Se repartirán plantillas de sudoku y cada día irán pintando casillas hasta tenerlas todas y así poder jugar. Una vez que hayan practicado cómo se hacen los sudokus, se hará uno grupal y una vez resuelto podrán ver cuál es la 3ª obra robada, que será “El David”.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Emplear nociones espaciales básicas (izquierda/derecha, arriba/abajo) para ubicar elementos en el espacio (sudoku). - Ser capaces de trabajar en grupos. - Mostrar curiosidad por el último enigma.	3, 6, 7	B, I
Contenidos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Control de la frustración y valoración de los posibles errores. - Desarrollo de estrategias para adquirir seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y de las de su grupo. - Trabajo en equipo.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Técnica de cómo resolver un sudoku. - Denominación e identificación de las esculturas. - Subitización como herramienta para el conteo. - Sumas que no den más de 10 de resultado. - Restas sencillas con números del 1 al 10. - Figuras geométricas: el rombo. - Concepto de longitud: largo/corto.		

- Nociones básicas de orientación espacial: encima-debajo/ a un lado-al otro lado/izquierda-derecha.

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Motricidad fina: pintar con las pinturas o rotuladores las casillas.
- Comprensión de imágenes dispuestas en un sudoku.
- Números del 1 al 10 en lengua inglesa.
- Discriminación de las posiciones correctas en un sudoku.
- Uso de la comunicación oral para expresar ideas.
- Letra *r* y su grafía.
- Trazo y lectura de palabras sencillas.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1, 2			1.2., 1.3., 2.2., 2.3.		Escala de observación cualitativa	
Área 2.	1, 2			1.1., 2.1., 2.4., 2.6.			
Área 3.	4			4.1.			

Situación de aprendizaje 14: HACEMOS UN MUSICAL.		
Duración: 22 – 31 de mayo		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, se combinará el teatro con la música y los niños representarán un musical, inventado por los profesores del curso, y también tendrán la oportunidad de hacer el decorado del teatro y ambientar la clase. Cada grupo de infantil le enseñará el musical a las otras clases, de esta manera verán el resultado de los demás.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE
- Trabajar la confianza en sí mismo y en la de los demás. - Ser capaces de trabajar cooperativamente. - Sentir libertad a la hora de realizar los decorados.	1, 4, 6, 12	A, B, D, G
Contenidos/ Saberes básicos		
Área 1. Crecimiento en Armonía.		
- Trabajo cooperativo. - Respeto y cuidado de los materiales elaborados. - Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los demás mediante el diálogo.		
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.		
- Iniciación en las habilidades lingüísticas de cara al público. - Personajes relacionados con el arte como escultor, pintor, arquitecto, protagonistas de cuadros vistos previamente. - Conceptos de: grande/pequeño, todos/ninguno, muchos/pocos, arriba/abajo, alto/bajo. - Figuras geométricas: pentágono. - Series de 3 o 4 elementos. - Operaciones de sumas y restas más complejas con números del 1 al 10. - Motricidad fina: recortado, pegado, decorado.		

Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.

- Expresión corporal a través de bailes y música.
- Resolución de conflictos mediante la comunicación.
- Uso de la lengua oral como intención comunicativa.
- El musical como un juego y actitud de disfrute.
- Escucha activa de canciones en lengua inglesa.
- Creación de un teatro con los materiales disponibles.
- Letra *rr* y su grafía.
- Escritura de palabras relacionadas con la escultura.

Competencias clave

CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	1, 4			1.2., 1.3., 1.4., 4.1., 4.2.		Escala de observación cualitativa	
Área 2.	1			1.1.			
Área 3.	1, 2, 4			1.1., 2.2., 4.1			

Situación de aprendizaje 15: NUESTRA CLASE ES UN MUSEO.		
Duración: 3 – 7 de junio		
Justificación: En esta situación de aprendizaje, decoraremos todo el aula con los trabajos y manualidades que han ido haciendo los alumnos. De esta forma, las familias de los niños podrán venir a visitar la actividad final del proyecto anual y observar cómo ha quedado el aula y los trabajos de sus hijos, que serán recogidos en un portfolio. Además, en esta sesión los alumnos recibirán la última visita del detective, en ella les comunicará a los alumnos que ha conseguido recuperar todas las obras robadas y que también han descubierto al ladrón. Para que los alumnos vean quién es el ladrón, se disfrazará de él algún profesor del colegio que quiera ayudar.		
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos de programación	OE (Objetivos de etapa)
- Controlar las emociones y aprender a ser sinceros en los conflictos. - Ser capaces de organizar su portfolio de forma ordenada.	1, 5, 11, 12	A, D, E, I, J
Contenidos		
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.		
- Creación de proyectos grupales con al intención de crear un producto final. - Planteamiento de posibles situaciones en caso de pérdida de un trabajo. - Proyectos grupales con la intención de crear un producto final. - Tamaño: grande/pequeño. - Repaso figuras geométricas: cuadrado, rectángulo, triangulo, circulo, óvalo, rombo y pentágono.		

- Posicionar de forma ordinal los número del 1 al 10, así como a la inversa (del 10 al 1).							
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.							
- Expresión de ideas y pensamientos mediante el lenguaje oral y escrito. - Comunicación y relato de los hechos para expresar lo trabajado durante el proyecto. - Uso de la lengua inglesa para expresar lo recopilado en el portfolio. - Letra <i>b</i> y su grafía. - Intencionalidad del emisor. - Uso de dispositivos tecnológicos para fines educativos: pizarra digital. - Expresión artística							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCR	CCU
Áreas	Competencias específicas (Solo nº)			Criterios evaluación		Instrumento de evaluación	
Área 1.	2, 4			2.1., 2.2., 4.2.		Escala de observación cualitativa + Portfolio final + Check list	
Área 2.	2			2.1., 2.4., 2.6.			
Área 3.	2, 3, 4			2.1., 2.2., 3.2., 3.4., 3.7			

6.3. Contenidos transversales.

Los contenidos transversales que se trabajarán a lo largo del curso escolar, y que se señalan en el *artículo 12* del Decreto 36/2022, son aquellos que promueven la educación en valores, los vínculos afectivos entre los compañeros del aula, la igualdad, empatía, libertad. Además, se favorecerán las conversaciones y diálogos entre alumnos de forma tranquila, moderada y respetando a los que hablan y escuchan. Se promoverá la creatividad, curiosidad y la iniciativa con el fin de que el alumno sea capaz de desarrollar un pensamiento crítico propio. Por otro lado, se promoverá la inclusión, la diversidad funcional y étnico – cultural. Se potenciará el desarrollo y el buen uso de las nuevas tecnología, así como, la iniciativa de los estudiantes para gestionar sus propias emociones y sentimientos en todo tipo de situaciones.

7. METODOLOGÍA.

7.1. Principios metodológicos.

La metodología escogida para esta programación será una combinación de varias estrategias y procedimientos, previamente planificados por los profesores, con el fin de abordar todos los objetivos propuestos previamente.

Una de las estrategias metodológicas que se emplean en esta programación es el **aprendizaje basado en proyectos (ABP)**, que es una metodología centrada en el aprendizaje activo del alumno, que se caracteriza por la autonomía del alumno, investigaciones constructivas, consecución de objetivos, colaboración, comunicación y reflexión mediante prácticas relacionadas con el mundo real (Kokotsaki et al., 2016). Además, el ABP permite a los alumnos participar en algo que les motiva, al mismo tiempo que aprenden contenidos curriculares y ponen a prueba sus competencias clave. Para ello, el profesor plantea a los alumnos una pregunta o un reto que esté basado en una situación real o que sea próxima a sus conocimientos y que despierte su curiosidad.

Esto último, lleva al **Aprendizaje Basado en Retos (ABR)**, que se basa en un aprendizaje vivencial, que consiste aprender a través de la acción. El objetivo del **ABR** es que los alumnos aumenten su potencial, así como el desarrollo de sus capacidades, tales como: la colaboración, comunicación, resolución de problemas o pensamiento crítico. Uno de los autores más conocidos que promueve este tipo de aprendizaje, es decir, el aprendizaje vivencial es Dewey (1899), que argumenta que la educación y el aprendizaje deben estar conectados con la sociedad y la experiencia cotidiana.

Por otro lado, cabe destacar el **aprendizaje por rincones**. Los rincones son espacios delimitados en el aula ideados para que los alumnos trabajen simultáneamente, organizados en grupos reducidos y de una forma lúdica en diferentes actividades de aprendizaje. Así mismo, los rincones facilitan a los niños y a las niñas la posibilidad de hacer cosas, a nivel individual y en pequeños grupos. Al mismo tiempo incitan a la reflexión sobre qué están haciendo: se juega, se investiga, se explora, es posible curiosear, etc. (Laguía y Vidal, 2008).

El número de rincones dentro de un aula puede variar según la superficie de la clase, depende de la ratio de alumnos y del material necesario para realizar las actividades propuestas. En esta programación se van a trabajar **seis rincones**, que son: lectoescritura, lógico-matemático, construcciones, artistas, juego simbólico, rincón del proyecto. Para la **rotación de rincones** se utilizará una tabla en la que aparecerán los 5 días de la semana y todos los rincones utilizados en el aula. Además, aparecerán los nombres de los alumnos y cada uno ellos pondrá un gomet en la casilla del rincón al que pertenece ese día. De este modo no podrán repetir rincón ninguno de los días, ya que ellos mismos se fijarán en el rincón que hicieron el día anterior. Para definir la distribución de rincones, los alumnos de cada grupo sacarán de una bolsita un palo de madera con el color correspondiente al rincón. De este modo habrá un alumno en cada rincón diferente. Si el alumno saca un color y observa en su tabla de la semana que ese color del rincón ya lo hizo otro día, volvería a meter el palo en la bolsa y sacaría otro palo de color diferente. En el [Anexo 5](#) se presenta de forma visual la rotación.

- Rincón de **lectoescritura**: en este rincón los alumnos encontrarán material relacionado con la lectoescritura como pizarras blancas para escribir, juegos de formar palabras y juegos con letras. Además, en este rincón y con la ayuda del profesor, se realizarán fichas de sílabas con la letra que se enseñe esa semana. También cuentan con libros, cuentos y bits de letras y palabras.
- Rincón **lógico-matemático**: aquí los alumnos encontrarán múltiples juegos y materiales para manipular como puzles, bloques de dienes, con los que serán capaces de identificar diferentes atributos relacionados con la forma, color, tamaño, etc. También encontrarán juegos de operaciones, tanto para resolverlas como para componerlas a partir de un resultado, además aprenderán a manejar los tiempos, ya que a cada juego se le ha añadido un reloj de arena con el que podrán observar la duración de los juegos.
- Rincón de **construcciones**: este rincón se ha añadido al aula con el fin de mejorar, a través de la manipulación de objetos, la motricidad fina con las piezas de construcción y también ponen en práctica el pensamiento matemático, el lenguaje y la creatividad. Además, pondrán en práctica el

trabajo cooperativo y resolución de conflictos, ya que es posible que algunos quieran las piezas de otros, que no haya suficientes para todos, etc. Los materiales de este rincón son muy variados, encontrarán: bloques de *lego*, coches miniatura, juguetes de animales, piezas de construcción de diferentes tamaños...

- Rincón de **arte**: este espacio está equipado con variedad de materiales como: pinceles, acuarelas, plastilina, arena, barras de témpera, rotuladores, folios en blanco, con dibujos, de diferentes texturas y de colores, tijeras de muchas formas, etc. Este rincón anima a los niños a expresar su creatividad y a explorar diferentes formas de arte. Además, ayuda a mejorar el desarrollo de destrezas de aprendizaje, y favorece la capacidad de observar y de ser paciente.
- Rincón del **juego simbólico**: en este rincón habrá variedad de objetos y materiales para que los alumnos puedan representar las escenas o acontecimientos de la vida cotidiana que quieran. Habrá muebles de cocina, de supermercado, objetos de limpieza (juguete), disfraces, etc. que facilitarán a los alumnos el desarrollo de las funciones sociales, intelectuales, físicas y psíquicas.
- Rincón del **proyecto**: este rincón está destinado a la temática del proyecto, en él habrá materiales que vayan trayendo los alumnos para que todos puedan manipularlos y experimentar con ellos. Además, estará decorado acorde a la temática y, al igual que en el rincón simbólico, habrá disfraces para que los alumnos se puedan meter en el papel que ellos quieran.

7.2. Organización de espacios y tiempos (rutinas).

Por un lado, en esta programación, los alumnos desarrollarán sus aprendizajes y habilidades en diferentes **espacios y tiempos**, aunque la mayoría de sus aprendizajes los desarrollarán en el espacio del aula. Además, el docente tendrá a su disposición otros espacios para desarrollar su proceso de enseñanza, tales como salas de psicomotricidad, pasillos, patio del colegio, huerto del colegio, etc.

En cuanto al **espacio** de aprendizaje principal, que es el aula, estará diseñada con los materiales y recursos didácticos necesarios para llevar a cabo diferentes actividades y dando posibilidad al docente para hacer varios cambios de disposición de mesas o rincones, por lo que el aula se convierte en un espacio polivalente para ambos agentes de la escuela (alumnos y docente). Cada parte del aula tiene una función correspondiente, por ejemplo, el lavabo en el aula está destinado a la higiene y hacer un buen uso de ella, ya que antes de desayunar y comer, y al volver del recreo, se lavarán las manos.

En cuanto al resto de elementos del aula, en el [Anexo 6](#) se adjunta un plano más detallado de la distribución del aula y los diferentes rincones que se utilizan en ella.

Respecto a la organización de los **tiempos**, la jornada escolar es continua, por lo que la llegada del alumnado al aula comienza a las 9:00h y termina a las 14:00h. Cabe destacar que los alumnos disponen de un recreo de treinta minutos que será de 11:15 – 11:45. Además los alumnos cuentan con 15 minutos previos para tomar el almuerzo e ir al aseo. En el [Anexo 7](#), se adjunta el horario de clase. Acerca de las **rutinas**, relacionadas con las actividades que organizan el curso del aula en el día, se resaltan las siguientes:

- Colgar el abrigo en los percheros.
- Sacar de la mochila el vaso para el agua y meterla en el cajón de los desayunos de su equipo correspondiente.
- Sentarse en modo asamblea y llevarla a cabo: dar los buenos días, elegir a los encargados de cada grupo y al encargado del día, este último será el responsable de señalar qué día, mes y año toca, cuántos niños y niñas han venido y han faltado a clase, señalar que tiempo hace y hacer el reto del encargado (de una bolsa saca un papel que señalará el reto, por ejemplo: elegir el rincón que él quiera). Después el/la profesor/a explicará la siguiente actividad una vez finalizada la asamblea.
- Ir al aseo y lavarse las manos antes de tomar el almuerzo, y coger el abrigo al terminar.

- A la vuelta del recreo, colgar el abrigo, ir al aseo y lavarse las manos. Después, se realiza la relajación y los encargados de cada grupo comienzan a calmar a sus compañeros con pelotas de masaje.
- Por último, recoger los materiales de la última actividad del día y lavarse las manos antes de ir a comer. Los abrigos y las mochilas los recogerán después, haciéndose cargo el responsable de comedor.

Por otro lado, en esta programación estarán presentes varias actividades complementarias como excursión paseo por el barrio en el que se encuentra el centro, que se realizará durante el primer trimestre, salida al Museo del Prado y desfile de carnaval por la calle alrededor del centro, tendrán lugar en el segundo trimestre. De este modo, su proceso de aprendizaje se verá enriquecido con más variedad de experiencias.

8. EVALUACIÓN.

La evaluación es una herramienta que sirve para la toma de decisiones pedagógicas orientadas a potenciar el rendimiento académico en los estudiantes. Además, la evaluación hace referencia a cualquier proceso por medio del que algunas o varias características de un alumno, de un grupo de estudiantes, de un ambiente educativo, de profesores, de programas, etc. reciben atención del que evalúa, se analizan y se valoran sus características y condiciones en función de unos criterios o puntos de referencia para emitir un juicio relevante para la educación (Gimeno, 1992).

Según el artículo 17 de la **Orden 460/2023, de 17 de Febrero**, por la que se regula para la Comunidad de Madrid la evaluación para la Educación Infantil y los documentos de aplicación, la evaluación del aprendizaje de los alumnos será de carácter global, continua y formativa. La observación directa y sistemática constituirá la técnica principal del proceso de evaluación.

8.1. Evaluación del proceso de enseñanza.

Respecto a los agentes de evaluación y los instrumentos utilizados, podemos hablar, por un lado, de los docentes, que son los principales agentes en evaluar a los alumnos. Así, se estará aplicando una **heteroevaluación**, con la finalidad

de que el docente proporcione retroalimentación a los alumnos y ayuda a identificar las áreas en las que el alumnos puede mejorar. Los docentes cuentan con varios instrumentos y técnicas para llevar a cabo la evaluación. De esta forma, los docentes complementarán un **diario de observación** en el que apuntarán aspectos relevantes de cada alumno durante el proyecto, para posteriormente hacer la evaluación final. Además, los docentes tendrán **entrevistas** con las familias para completar datos que falten sobre los alumnos, y completarán una **lista de control** al final de cada trimestre para así comprobar los objetivos que se han cumplido y los que no.

Por otro lado, se encuentran las **familias**, las cuales formarán parte de la evaluación completando al final de cada trimestre una *check-list* con diferentes ítems para revisar si el proyecto tiene trascendencia fuera del centro o si entusiasma realmente a los niños ([Anexo 8](#)).

Por último, los **alumnos**, serán conscientes de las tareas que están haciendo, así como de si las han hecho como él/ella esperaba, si tienen que mejorar o han necesitado ayuda, etc. Para esto, al final de algunas actividades de las situaciones de aprendizaje, los alumnos completarán su **autoevaluación** ([Anexo 9](#)) y la incluirán en su portfolio final.

Respecto a los momentos de evaluación, cabe destacar los siguientes para esta programación:

- **Evaluación inicial.** En este caso, se realizará una entrevista con las familias al principio del curso, y poco a poco se irá preguntando a los alumnos sobre aspectos básicos para conocer su punto de partida. Es importante saber los conocimientos previos de nuestros alumnos para conocer el nivel y ritmos del aula.
- **Evaluación continua.** Esta evaluación se realiza a lo largo de todo el proyecto y del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se observan y se valoran tanto los progresos como los aspectos a mejorar de los alumnos, con el fin de ajustar las necesidades individuales y grupales. El docente irá apuntando en su diario de observación todo lo necesario para llegar a la evaluación final, además, todos los alumnos guardarán los trabajos realizados en sus casilleros correspondientes y así no perderlos.

- **Evaluación final.** En esta fase de la evaluación se verán reflejados todos los esfuerzos realizados durante cada trimestre y, por supuesto, la notable evolución de los alumnos desde principio del curso hasta el final. La lista de control final que completará el docente, al igual que las demás, se le entregará a las familias junto con el portfolio final de sus hijos. Es importante que haya esta comunicación entre los agentes, ya que es necesario que las familias vean el punto personal, académico y cognitivo en el que se encuentran.

8.2. Evaluación extraordinaria y evaluación en situaciones especiales.

Por un lado, se realizará una **evaluación extraordinaria** en el que caso de que algún/a alumno/a lo necesite o no haya conseguido los objetivos planteados inicialmente. Para aquellos que no puedan conseguirlos o tengan más dificultades, se diseñará un **plan de apoyo**, en el cual se contará también con ayuda de otros docentes para reforzar aquellas áreas en las que se necesite más atención. Con este plan, se pretende dar una atención más individualizada y personalizada a los alumnos que tengan más dificultades de comprensión y de seguir el ritmo medio de la clase. Los docentes que se presten a ayudar, rellenarán una rúbrica que se la trasladará al tutor del aula y así comprobar la evolución con la atención extra.

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

Para aquellos contenidos, destrezas y actitudes que vamos a evaluar, utilizaremos de referencia el Decreto 36/2022, por el cual nos regiremos para saber qué se debe enseñar y cómo se deben de evaluar los contenidos tras haber finalizado el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para esto, se han establecido unos criterios de evaluación y su relación con competencias específicas, que nos ayudan a determinar aquello que el alumno debe haber logrado. Se ofrece una visión más detallada de estos criterios en el [Anexo 10](#).

8.4. Criterios de calificación.

Por último, respecto a los criterios de calificación, después de que el docente recopile la información necesaria para evaluar, a través de la observación diaria y de la recogida de los trabajos realizados durante el proyecto, y hará uso de instrumentos de evaluación como listas de control, portfolios o dianas. Además, previo a la evaluación final el docente realizará preguntas breves y sencillas a los alumnos para ayudarse a completar las listas, y de este modo las familias estarán al tanto de los logros conseguidos de sus hijos y de lo que necesitan mejorar. Después de haber recopilado la información necesaria, el docente evaluará el progreso del alumnado en una rúbrica cualitativa con los siguientes criterios de calificación: **MUY CONSEGUIDO (MC)**, **CONSEGUIDO (C)**, **EN PROCESO (EP)**, **NO CONSEGUIDO (NC)**.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Es importante saber que no todos los alumnos son iguales, por ello tratar a todos los alumnos por igual sería un error. La diversidad educativa reconoce que cada estudiante es único y puede requerir diferentes enfoques pedagógicos, recursos y apoyos para alcanzar su máximo potencial de aprendizaje. Promover la diversidad educativa implica que los docentes nos hagamos los responsables de crear entornos inclusivos donde se respeten y valoren las diferencias, se fomente la equidad y se garantice el acceso en igualdad de condiciones a oportunidades educativas de calidad y significativas para todos los niños.

9.1. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

A lo largo de esta programación, se aplicará una metodología de DUA, lo que ayudará a plantear estrategias y situaciones didácticas que atiendan satisfactoriamente los intereses del niño. El **DUA**, es un modelo que, fundamentado en los resultados de la práctica y la investigación educativa, las teorías del aprendizaje, las tecnologías y los avances en neurociencia, combina una mirada y un enfoque inclusivo de la enseñanza con propuestas para su aplicación en la práctica (Pastor, 2018). Este diseño parte de la diversidad desde el comienzo de la planificación didáctica y trata de lograr que todo el alumnado tenga oportunidades para aprender. Así, el DUA tiene como **objetivo** eliminar las

barreras de aprendizaje, favoreciendo el derecho de acceso a un aprendizaje de calidad y significativo, e incrementar oportunidades de aprendizaje para todos.

9.2. Análisis de las necesidades del alumnado.

En esta programación, planificada para 3º de Educación Infantil, resaltan varios alumnos. Por un lado, uno de ellos tiene **hiperactividad y dificultad en el lenguaje**, especialmente en la pronunciación (**dislalia**); en ocasiones muestra comportamientos de conducta muy poco controlada y con varios impulsos, y respecto a la dislalia la familia ha decidido no llevarle a un logopeda, por lo que desde el centro se pretende ayudarle. Por otro lado, hay otra alumna que presenta indicios muy claros de **altas capacidades** y que está pendiente de valoración; esta alumna se aburre muy rápido en las asambleas, termina muy pronto las fichas y busca de forma autónoma su propio entretenimiento por el aula.

9.3. Medidas concretas de atención a la diversidad.

Según el Decreto 23/2023, de 22 de marzo, por el que se regula atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid, señala que las medidas de atención a la diversidad que se arbitren por parte de los centros, asegurarán el ajuste de la intervención educativa a las necesidades del alumnado. Las medidas educativas de atención a la diversidad podrán ser ordinarias y específicas.

- **Medidas ordinarias:** Se refieren a las estrategias de estructuración y los ajustes que efectuamos en relación con la forma en que enseñamos, las técnicas que empleamos, las actividades que desarrollamos y los métodos de evaluación utilizados, así como la forma en la que organizamos a los estudiantes para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este tipo de medidas no requieren de una modificación significativa de los elementos curriculares. Estas medidas podrían ser metodológicas y/o de adaptación de la evaluación (formato, tiempo, espacio, etc.).

- **Medidas específicas:** Estas medidas suponen la realización de adaptaciones curriculares significativas individuales, con adecuación de los objetivos y de los criterios de evaluación. Van destinadas a alumnos con NEE (Necesidades Educativas Especiales) y ACNEAE (Alumnos Con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo). Incluye a alumnos con Trastorno del desarrollo de lenguaje y comunicación, Trastorno de atención, alumnos con Altas capacidades, incorporación tardía al sistema educativo español, etc.

Para ambos alumnos será preciso adoptar medidas específicas, ya que uno presenta trastorno del lenguaje y la otra alumna es de altas capacidades.

En el caso del alumno con dislalia, no presenta ninguna dificultad a nivel cognitivo. Además, dos veces a la semana practicará ejercicios del lenguaje con una auxiliar fuera del aula. Respecto a su conducta, se preparará una rúbrica con pictogramas de emociones para el aula, de forma que vaya expresando y gestionando sus emociones a lo largo del día.

Para la alumna con altas capacidades, se realizará la adaptación de algunos materiales y se le prepararán algunas fichas o actividades con un poco más de dificultad y mayor nivel.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.

10.1. Desarrollo de la lengua inglesa.

El centro elegido para esta programación es bilingüe, por lo que los alumnos desde muy temprana edad tienen varias horas de inglés al día. Para contribuir al desarrollo de la lengua inglesa en el centro, se ha ideado un **Proyecto Educativo Bilingüe (PEB)**, que tiene como objetivo preparar a los alumnos para vivir en un mundo progresivamente más globalizado, pluricultural y plurilingüe. Aprender una segunda lengua a temprana edad, en este caso inglés, posibilita la asimilación de conocimientos con mayor rapidez y facilita el aprendizaje de un tercer idioma.

En la etapa de Educación Infantil, los alumnos cuentan con varias áreas en las que se imparten sus contenidos propios en la lengua extranjera del inglés. Aparte de tener la propia asignatura de inglés, se les enseña música en inglés, informática en inglés (TIC), psicomotricidad en inglés y además, se les enseñan los conceptos del proyecto tanto en inglés como en castellano, de este modo la maestra de la asignatura de inglés está en contacto con los contenidos del proyecto.

El método que se utiliza en el aula para desarrollar la lengua inglesa es **CLIL** (**Content and Language Integrated Learning**), que consiste en la enseñanza de un contenido curricular a través de una lengua distinta a la que normalmente se utiliza (Marsh, 1994). Se opta por este método por la facilidad con la que los alumnos comprenden los conceptos. Puesto que, se puede usar la lengua extranjera, y si el maestro observa que no los alumnos no entienden, puede traducirlo al castellano y luego volver a la lengua extranjera.

10.2. Desarrollo de la convivencia y la ciudadanía.

Para el desarrollo de la convivencia y ciudadanía en este centro, se ha ideado un **plan de convivencia** en el que, por un lado, se establecen unos **principios generales** de la convivencia, tales como:

- La inclusión de todos los miembros de la comunidad educativa y el respeto por sus derechos y sus deberes.
- El reconocimiento de la labro y autoridad del profesorado, tutores y de los miembros de los equipos directivos en la convivencia escolar y la necesaria protección jurídica a sus funciones.
- El reconocimiento de los padres o tutores en la educación de sus hijos y la importancia de su corresponsabilidad en la construcción de una convivencia escolar positiva.
- La importancia del carácter educativo y preventivo para regular las acciones relacionadas con la convivencia entre los miembros de la comunidad educativa; el respeto de las normas del centro como marco de convivencia.

Por otro lado, se establecen unas **estrategias** para la prevención y resolución de conflictos con el fin de favorecer los cauces para la participación del alumnado y los demás miembros de la comunidad educativa y procurar la comunicación

constante con las familias del alumnado. Además, se ha desarrollado el **proyecto ARMONÍA**, consiste en el trabajo en valores, actuaciones que fomentan la igualdad de género y convivencia y escuela de padres/madres. Se fundamenta en el respeto a la autonomía individual, el diálogo como solución de conflictos, la responsabilidad para asumir actos y sus consecuencias, y la educación en igualdad.

10.3. Desarrollo de las TIC y la Competencia Digital.

En la actualidad, el uso de recursos de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha adquirido un papel muy importante en el día a día de las personas, así como su crecimiento, esto se ve reflejado en gran cantidad en los niños pequeños de la sociedad actual, ya que han nacido en un época completamente digitalizada. Los recursos TIC forman parte del proceso de aprendizaje de los niños desde los primeros años de escolarización, por ello es importante que tanto los alumnos como los profesores, realicen un uso adecuado de ellos. Gracias a los recursos TIC los niños pueden optar a un aprendizaje más interactivo y atractivo, que potencia y favorece la participación activa y su motivación para aprender. La mayoría de las ilustraciones o imágenes que aparecen en los recursos TIC, como ordenadores o pantallas digitales, tienen las características de ser coloridas, dinámicas y muchas son con fines lúdicos, que facilita que el proceso de aprendizaje sea mucho más emocionante y divertido. El uso temprano y apropiado de las TIC prepara a los niños para el mundo digitalizado en el que vive, además, les dota de habilidades tecnológicas básicas que serán esenciales en su futuro académico.

Así, por un lado, los alumnos dispondrán de un **ordenador** en el aula, que estará a disposición únicamente de la profesora y lo utilizará para proyectar juegos, actividades, imágenes, vídeos, información, etc. que los alumnos verán mediante la **pizarra digital** del aula. Cabe destacar, que todas las aulas en este centro cuentan con pizarras digitales, desde los 3 años hasta los 12 años de edad, por ello se les enseña a utilizarlas desde muy temprano.

Por otro lado, los alumnos cuentan con dos horas semanales de TIC en las que acuden a un **aula de informática** en la que cada uno de ellos cuenta con su

ordenador propio para aprender a manejarlo y experimentar con él. Además, en las horas de inglés se dedican 15-20 minutos a presentar contenidos o a repasarlos con la pizarra digital mediante juegos realizados con la plataforma *Word Wall*, en la que hay mucha variedad de ellos como: memory, unir conceptos, crucigramas, etc. Para la presentación de conceptos en ocasiones se reproducen **canciones o vídeos** mediante la plataforma de *YouTube*. También, la profesora emplea las **aplicaciones** de *Smile and Learn* o *Fun English*, que resultan muy llamativas para los niños y sirven como apoyo para introducir aprendizajes nuevos.

11. CONCLUSIONES.

Tras la realización de este Trabajo de Fin de Grado, considero que he quedado muy satisfecha y contenta con el trabajo que he estado haciendo durante varios meses de esfuerzo y dedicación constante. Por ello, puedo afirmar que he conseguido los objetivos y superado los retos que me propuse al comienzo de este trabajo. Pensar en una idea y llevarla a cabo ha sido un proceso muy difícil de llevar, ya que desarrollar una programación anual en la etapa de infantil requiere de muchos conocimientos que eran desconocidos para mí, sin embargo, he conseguido adquirir nuevos conocimientos y destrezas que serán muy útiles a lo largo de mi trayectoria profesional.

Desarrollar la idea de una programación con temática de arte fue todo un reto, ya que puede resultar complejo presentar temas relacionados con el arte que no se encuentran a la orden del día en sus vidas o que no están familiarizados con esos conceptos. Por ello, quise enfocar la programación a partir de un reto principal que despertase en los alumnos la curiosidad y la intriga desde el primer momento, que en este caso es capturar a un ladrón y hacer de detectives.

Esta programación didáctica ha sido fundamental para enriquecer mi preparación como docente. He tenido la oportunidad de revisar y comparar una variedad de recursos y seleccionar la información más relevante para este proyecto, basándome en investigaciones y evidencia empírica. Este proceso me ha permitido establecer una sólida fundamentación teórica para mi Trabajo de Fin de Grado. Además, el hecho de haber estado realizando mis prácticas en el

centro Los Almendros a la vez que trabajaba con el TFG, me ha ayudado en gran cantidad a seleccionar los contenidos que quería plasmar en este trabajo final y, sobre todo, he podido comprobar que actividades o sesiones funcionan en un aula.

Aunque ha sido un trabajo difícil, finalmente ha merecido la pena porque considero que he sido capaz de reflejar las diferentes situaciones que suceden en un aula, en la cual todos los alumnos son merecen y requieren atención y que, a pesar de ser muchos alumnos en clase, existen variedad de adaptaciones que se pueden llevar a cabo de una forma sencilla. Por último, este trabajo ha posibilitado mi acercamiento y comprensión más profunda de las demandas de nuestra profesión. También, gracias a la experiencia de hacer este trabajo, he logrado desarrollar destrezas que considero esenciales para desempeñarme eficazmente como educador. Por ello, aspectos como el compromiso, constancia y dedicación hacia los demás, han sido cruciales para mejorar como docente.

12. BIBLIOGRAFÍA.

- C.E.I.P. LOS ALMENDROS - Rivas Ciudad. (2023, April 4). Ayuntamiento Rivas Vaciamadrid. <https://www.rivasciudad.es/noticias/sin-categoria/2023/04/04/c-e-i-p-los-almendros/862600203666/>
- Cortes, D. (2023, 11 mayo). *¿Qué es el aprendizaje significativo?* | 2024. Maestrías y MBA. <https://www.cesuma.mx/blog/que-es-el-aprendizaje-significativo.html#>
- De Expertos En Educación, E. (2023, 6 noviembre). El aprendizaje por descubrimiento de Bruner. VIU España. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/el-aprendizaje-por-descubrimiento-de-bruner>
- Dewey, J. (1899). *La Escuela y la Sociedad*. Editorial Nabu Press.
- Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad*-. (s.f.). Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:c8e7d35c-c3aa-483d-ba2e-68c22fad7e42/pe-n9-art04-carmen-alba.pdf>
- Fernández. A. (s.f.). *La evaluación de los aprendizajes en la universidad: nuevos enfoques*. <https://ice.ua.es/es/documentos/recursos/materiales/ev-aprendizajes.pdf>
- Laguía, M. y Vidal, C. (2008). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años)*. Editorial Grao.
- Regader, B. (2023, 30 junio). Las 18 mejores frases del psicólogo Jerome Bruner. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/reflexiones/frases-jerome-bruner>
- Universidad Europea. (2021, 29 septiembre). *Rincones en Educación Infantil*. <https://universidadeuropea.com/blog/rincones-educacion-infantil/>

Web de centro | centro.cp.losalmendros.rivas | EducaMadrid.
(s. f.). <https://www.educa2.madrid.org/web/centro.cp.losalmendros.rivas/inicio>

ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO. (s. f.).
[https://www.campuseducacion.com/didactytab-demo/ludicasU01_A04.html#:~:text=Vygotsky%20\(1978%2C%20p.,con%20compa%C3%B1eros%20m%C3%A1s%20expertos\)%E2%80%9D](https://www.campuseducacion.com/didactytab-demo/ludicasU01_A04.html#:~:text=Vygotsky%20(1978%2C%20p.,con%20compa%C3%B1eros%20m%C3%A1s%20expertos)%E2%80%9D).

13. ANEXOS.

Anexo 1. Autorización del centro educativo para citarlo en el TFG.

D/D^a Vicente Campoamor Duoto, director/a del centro C.E.I.P Los Almendros, AUTORIZO a:

D/D^a Ángeles Segura Ramírez, a citar y/o mencionar al centro Los Almendros en su Trabajo Final de Grado (TFG) de la Universidad Pontificia Comillas.

En Rivas a 10 de Abril de 2024.

Firma del autorizante

Firma del autorizado

Fdo.: Vicente Campoamor Duoto
Director

COMUNIDAD DE MADRID
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
CEIP LOS ALMENDROS
BILINGÜE
RIVAS VACIAMADRID

Anexo 2. Objetivos de etapa.

Artículo 5

Objetivos de la etapa

La Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños las capacidades que les permitan:

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

Anexo 3. Competencias específicas.

ÁREA I: CRECIMIENTO EN ARMONÍA
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.
2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.
4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.
ÁREA II: DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO
1. Identificar las características de materiales, objetos y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico- matemáticas.
2. Desarrollar, los procedimientos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean.
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.
ÁREA III: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.
5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

Anexo 4. Contenidos.

Área I: Crecimiento en armonía.
Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.
- Imagen global y segmentada del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Identificación y localización de partes externas e internas del cuerpo. Representación gráfica del esquema corporal. - Los sentidos, sus funciones y la estimulación de los mismos. 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...). - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar... - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. Hábitos elementales de organización, constancia, atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.
Bloque B: Desarrollo y emociones.
- Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. - Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. Aceptación de correcciones para mejorar sus acciones.
Bloque C: Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.
- Rutinas: planificación de las acciones para resolver una tarea, normas de comportamiento social en la comida, en el descanso, en la higiene y en los desplazamientos, etc. Mantenimiento de limpieza y orden en el entorno. - Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente, con la alimentación, la higiene y el descanso.

- Identificación de situaciones peligrosas y prevención de accidentes. Valoración ajustada de los factores de riesgo, adopción de comportamientos de prevención y seguridad en situaciones habituales. Actitud de colaboración en situaciones de enfermedad y de pequeños accidentes.
Bloque D: Personas y emociones. La vida junto a los demás.
- 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, que incluyan el respeto a todos y el rechazo a cualquier tipo de discriminación. - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. - La respuesta a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. - Celebraciones, costumbres y tradiciones.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno.
Bloque A: El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.
- Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura, olor, grosor, temperatura... y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera). Relaciones de orden, seriación, correspondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación. - 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, izquierda-derecha... - Indagación sobre el paso del tiempo (pasado, presente, futuro). - Aproximación a los principales hechos del pasado: prehistoria, primeras civilizaciones, hechos fundamentales de la historia, civilizaciones antiguas, modos de vida en el pasado, inventos, hechos relevantes, personajes ...

Bloque B: Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.
- Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
Bloque C: Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.
- Recursos naturales: energías limpias y naturales. Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos. - Respeto y protección del medio natural. - Aproximación y obtención de información acerca del universo y sus elementos indagando en diferentes fuentes: videos, fotografías, láminas, cuentos...

Área III: Comunicación y representación de la realidad.
Bloque A: Intención e interacción comunicativa.
- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...). - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación.
Bloque B: Las lenguas y sus hablantes.
- Repertorio lingüístico. Conjunto de elementos lingüísticos de cada alumno: fonemas, palabras, construcciones, registros y variedades lingüísticas.
Bloque C: 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 evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. - Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. Exposición clara y organizada de las ideas. Utilización de oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas e interrogativas), cuidando el empleo del género y número y el uso de tiempos verbales (presente, pasado y futuro).
Bloque D: Aproximación al lenguaje escrito.
- Textos escritos en diferentes soportes: libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos, etc. - Intención comunicativa y acercamiento a las principales características textuales y paratextuales. Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras escritas muy significativas y usuales. Primeras formas para la interpretación y comprensión. - Otros códigos de representación gráfica: interpretación de imágenes, símbolos, números, fotografías, carteles... Comprensión de imágenes secuenciadas cronológicamente.
Bloque E: Aproximación a la educación literaria.
- Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, poesías, rimas, adivinanzas, canciones, retahílas...) adecuados al desarrollo infantil. Memorización y recitado de algunos textos literarios disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima y la belleza de las palabras producen. - Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. Participación creativa en juegos lingüísticos y dramatización de textos literarios para divertirse y aprender.
Bloque F: Lenguaje y expresión musical.
- Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales. - Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) - Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo.

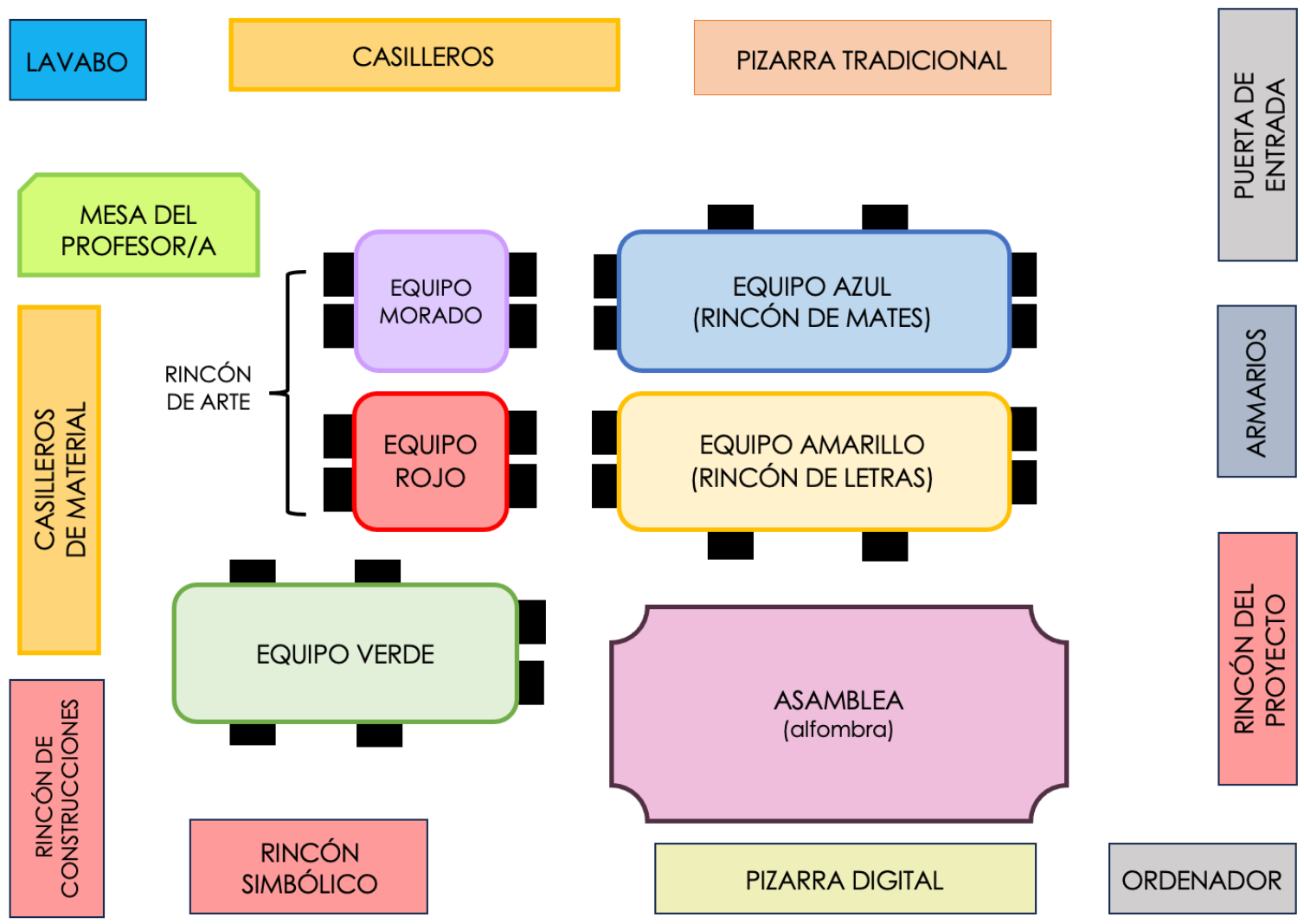
- La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc.
Bloque G: Lenguaje y expresión plásticos y visuales.
- Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... - Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...). Expresión de hechos, sentimientos, emociones, etc, a través de distintos materiales y manifestaciones artísticas. Interpretación y valoración de diferentes tipos de obras. - Manifestaciones plásticas variadas: representación de la figura humana diferenciando las distintas partes de su cuerpo, los colores primarios y su mezcla, el uso del collage con diversos materiales, formas y colores, etc. Otras manifestaciones artísticas: escultura, arquitectura... Principales elementos y autores representativos. Lugares de exposición de las manifestaciones artísticas: museos, galerías, etc.
Bloque H: Lenguaje y expresión corporal.
- Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales con referentes de igualdad: Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos. Las posibilidades motrices del cuerpo con relación al espacio y al tiempo (actividad, movimiento, respiración, equilibrio y relajación). Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Desplazamientos por el espacio con movimientos diversos. - Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
Bloque I: Alfabetización.
- Uso responsable de las tecnologías. La necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales: control del tiempo de uso, medios adecuados a la edad, etc. Distinción entre la realidad y la representación audiovisual. - Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de los medios.

Bloque J: Lengua Extranjera.
- Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica. - Expresión oral en lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico. Comprensión y formulación de mensajes, preguntas y órdenes sencillas. Uso de normas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación (saludar, despedirse, dar las gracias, etc.). Comprensión y reproducción de poesías, canciones, adivinanzas.

Anexo 5 . Rotación de rincones.

LUNES						
	LECTO- ESCRITURA	LÓGICO- MAT	CONSTRUCCIONES	ARTE	SIMBÓLICO	PROYECTO
Alumno 1						
Alumno 2						
Alumno 3						
Alumno 4						
Alumno 5						

Anexo 6. Plano del aula.



Anexo 7. Horario del curso.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-9:45	Asamblea	Asamblea	PSICO-MOTRICIDAD	Asamblea	Asamblea
9:45-10:30	PSICO-MOTRICIDAD	INGLÉS	Asamblea	RELI/ALTERNATIVA	RAZ. LÓGICO-MATEMÁTICO
10:30-11:15	LECTOESCRITURA (ficha) Aseo + desayuno	CUENTO CON FICHA Aseo + desayuno	TIC + lecto (*)	LECTOESCRITURA (ficha) Aseo + desayuno	RINCONES (*)
11:15-11:45	PATIO				
11:45-12:30	Relajación + RINCONES (1ª parte)	Relajación + LECTO (juegos)	Relajación + RINCONES	Relajación + INGLÉS	TIC
12:30-13:15	AUXILIAR LINGÜÍSTICO + ACT. PLÁSTICAS	RAZ. LÓGICO-MATEMÁTICO	MÚSICA	JUEGOS LÓGICO-MATEMÁTICOS	MÚSICA
13:15-14:00	RINCONES (2ª parte) + Aseo y vídeo	RINCONES + Aseo	INGLÉS + lógico-mat/ cuento (**)	RINCONES + Aseo y cuento	RELI/ALTERNATIVA

(*): Esas horas se pueden sustituir en ocasiones por los talleres con las familias. No siempre hay talleres y lo habitual es que se haga el área que aparece en el horario.

(**): Se puede escoger entre hacer Inglés + lecto, o Inglés + cuento.

Anexo 8. Check-list de las familias.



Checklist 1er TRIMESTRE

Nombre del alumno: _____

- ☐ Llega contento/a a casa
- ☐ Habla del proyecto en casa
- ☐ Comparte lo que han hecho en el día
- ☐ Tiene ganas de seguir haciendo actividades
- ☐ Aplica los conocimientos aprendidos en casa
- ☐ Repite actividades realizadas en clase en casa

Observaciones:

FECHA: _____

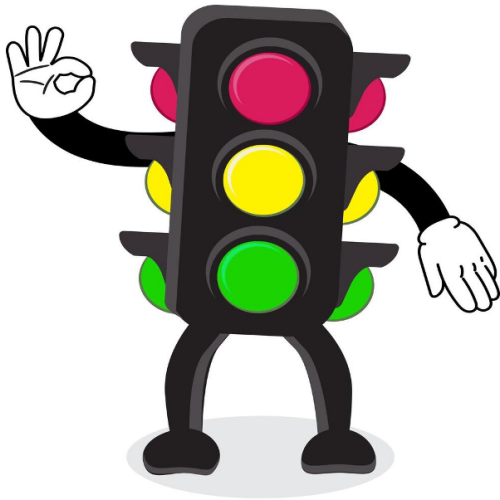


Fuente: Elaboración propia.

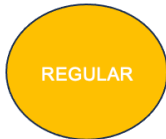
Anexo 9. Auto-evaluación de los alumnos.

NOMBRE: _____

MI AUTOEVALUACIÓN



¿HE CUIDADO MI MATERIAL?	
¿HE TRATADO CON RESPETO A LOS COMPAÑEROS?	
¿HE ENTENDIDO LA ACTIVIDAD?	
¿HE ATENDIDO AL PROFESOR?	



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 10. Criterios de evaluación por área.

Área 1: Crecimiento en Armonía.	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
1	1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa. 1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino. 1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.
2	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	3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto. 3.2. Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás.
4	4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. 4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.

Area 2: Descubrimiento y exploración del entorno.	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
1	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas. 1.6. Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado.
2	2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros. 2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos. 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen. 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.
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. 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.

Area 3: Comunicación y representación de la realidad.	
Competencias específicas	Criterios de evaluación
1	1.1. Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad. 1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas. 1.4. Interactuar con distintos medios digitales.
2	2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás. 2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.
3	3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza. 3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral. 3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise. 3.5. Interpretar propuestas musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas. 3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.
4	4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa. 4.2. Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en cualquier tipo de textos.

5	5.4. Mostrar una actitud positiva durante la aproximación a textos literarios en lengua extranjera tales como cuentos, pequeños poemas, leyendas... 5.5. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo. 5.6. Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.
---	--

13.1. ANEXO S.A.: DESARROLLO DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE 7: “¡ES CARNAVAL!”

- **Temporalización.**

Esta situación de aprendizaje tendrá una duración de 2 semanas, empezando el 29 de enero (lunes) y terminando el 9 de febrero (viernes).

- **Justificación.**

La situación de aprendizaje nº7 llamada “¡ES CARNAVAL”!, consiste en preparar a los alumnos para la celebración del carnaval, teniendo en cuenta la temática del trimestre y los elementos característicos de ella. Por ello, le hilo conductor a partir del cual trabajaremos la situación será la llegada de la *Almendra del Carnaval*, que es la mascota del colegio y que vendrá disfrazada y les explicará a los niños en qué consiste la celebración del carnaval y les dejará algunas tareas para participar en las semanas del carnaval, tales como: el día 31 de enero hay que venir con algo divertido en la cabeza, el día 2 de febrero con algo divertido en los pies, y el día 7 de febrero con algo divertido en la camiseta. De este modo se irán familiarizando con la celebración.

Los alumnos irán disfrazados de artistas/pintores, que va acorde con la temática del trimestre, para ello iremos realizando los disfraces y sus complementos poco a poco en el aula y en días diferentes. Los docentes llevarán al aula los materiales necesarios para los disfraces. También se contará con la colaboración de las familias, ya que habrá dos días asignados para que acudan al aula y colaboren con los disfraces. El día del carnaval, todo el colegio se reunirá en el polideportivo del centro y desfilarán todos los cursos para enseñar sus disfraces. Para esto, se practicará varios días con los alumnos en el aula la canción con la que van a desfilan y el baile que representarán delante de todos.

- **Objetivos didácticos.**

Objetivos de la programación	Objetivos didácticos	OE
1, 4, 8	Desarrollar autonomía para fabricar sus propios disfraces.	A, D

	Comenzar a introducirse en el mundo simbólico.	D, I
	Manifestar curiosidad por descubrir distintas formas de disfrazarse.	B
	Expresar de forma corporal movimientos de baile.	A

- **Contenidos y elementos transversales:** Los contenidos que vamos a trabajar en la situación de aprendizaje son los siguientes:

Área 1. Crecimiento en Armonía.
- Imagen global y segmentada del cuerpo: características individuales y percepción e identificación de partes externas e internas del cuerpo. - Autonomía en la realización de sus propios disfraces y regulación de su comportamiento. - Coordinación para moverse en el espacio. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes relacionados con el arte.
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno.
- Forma (figuras geométricas). - Seriaciones de cuerpos geométricos (cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo) - Tamaño (grande/pequeño/mediano), - Comparación entre texturas: rugoso, liso, áspero, blando... - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad.
- Colores primarios y secundarios en lengua inglesa y lengua castellana. - Desarrollo de las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado.. - Vocabulario relacionado con la pintura y el carnaval en inglés.

- Participar en juego simbólico y juegos de expresión corporal.
Representación espontánea de personajes.
- Expresión corporal a través de la danza.
- Letra *p*, y letra *p* + vocales (*pa, pe, pi, po, pu*).

- **Metodología y recursos:**

Esta situación de aprendizaje se llevará a cabo mediante actividades dentro y fuera del aula, y talleres de plástica realizados con las familias. En relación a la temática de la situación de aprendizaje, algunas de las actividades se realizarán por la metodología de **rincones**, especialmente aprovechando el rincón de arte y el rincón del proyecto. Las actividades relacionadas con los rincones se llevarán a cabo cada día en el espacio del horario destinado a trabajar los rincones, por lo que se trabajarán en grupos de cuatro o cinco personas y se harán de forma individual. Sin embargo, deberán aprender a trabajar colectivamente ya que comparten espacio y materiales. También, aprenderán a tratar con respeto a sus compañeros y a los materiales que utilicen durante la actividad.

Todos los días, al empezar la jornada dispondremos de 45 minutos para realizar la **asamblea**, donde recibiremos a los alumnos, y les daremos los buenos días. En las asambleas, los encargados seleccionados irán siguiendo los pasos para completar los apartados (qué día es hoy, el tiempo que hace hoy, cuántos niños han faltado, menú del día, etc.). Además, en las asambleas se tratarán temas que interesen a los niños o por los que tengan curiosidad, así como posibles conflictos que hayan sucedido en otros días. Al igual que se expondrán las tareas que se van a realizar en el día, para informar brevemente a los alumnos de que actividades realizarán.

Para esta situación, se hará uso de las horas semanales de la asignatura de Música y de Psicomotricidad para preparar la canción que van a bailar, así como la coreografía que la acompaña. Además, durante la hora de rincones, se aprovechará tiempo para avanzar en la realización de los disfraces con aquellos que pertenezcan al rincón de artes y al rincón del proyecto y, dado que cada

alumno pasa por todos los rincones a lo largo de la semana, de este modo se podrá avanzar trabajo de forma más individualizada con ellos.

Los **recursos materiales** que utilizaremos, serán los proporcionados por el centro, como: cartulinas de colores, cola de pegado, pegamento, pinturas, colores, tijeras, témperas pinceles, goma eva, bolsas de basura (para las batas de los pintores), etc. Además, todas las aulas del centro disponen de pizarra digital y altavoces, por lo que se podrá reproducir la canción y la coreografía diseñada para que la sigan los niños, tanto en las horas de la asignatura de Música y de Psicomotricidad como en algunos descansos del día, como por ejemplo si algún niño termina pronto de desayunar, podría practicar el baile de carnaval en ese momento. Por último, el colegio estará abierto a comprar los materiales que sean necesarios para el correcto desarrollo de las actividades.

- **Actividades complementarias.**

Como actividad complementaria se resalta la sesión final, que es la relacionada con el desfile del carnaval. Este desfile consiste en un primer lugar, rodear el colegio paseando con música de fondo y, dado que es día de invitación a las familias, podrán ver a sus hijos disfrazados. En segundo lugar, el colegio al completo irá al polideportivo que hay al lado del centro que pertenece al CEIP Los Almendros, donde enseñarán el baile aprendido a todos los alumnos, así como ellos tendrán la oportunidad de ver el de las demás clases.

- **Descripción de las actividades en cada sesión:**

Esta primera tabla hace una descripción de los rincones tal y como se trabajarán a lo largo de toda la SA. Una vez haya terminado la SA, todos los alumnos habrán pasado por todos los rincones, siguiendo las rotaciones indicadas anteriormente.

RINCONES	
Rincón de arte	Este rincón estará destinado a hacer algunas de las actividades plásticas relacionadas con el proyecto, como es la realización de los disfraces de los alumnos. Se comenzará realizando la bata de su disfraz de artista, para ello se utilizará una bolsa de basura blanca y

	los propios niños la decorarán como quieran (utilizando, pegatinas, colores, telas de texturas, etc.) y se tomarán sus medidas para después ponérsela. En las siguientes sesiones seguirán completando su disfraz en este rincón, como por ejemplo la realización y diseño de las paletas de pintura de los artistas hechas con cartón. Por último, se fabricarán las boinas que completan el disfraz el disfraz, estará hecha de goma eva y se decorará después.
Rincón simbólico	En este rincón los alumnos dispondrán de los materiales necesarios para imitar a verdaderos artistas y hacer como si fuese profesionales o estuviesen en un museo. Además de materiales relacionados con la temática, habrá disfraces y objetos más cotidianos (supermercado, médico, cocinero...) para que representen a quien más quieran.
Rincón del proyecto	Este rincón estará destinado para realizar en ocasiones las mismas funciones que los del rincón de arte, de esta forma podremos realizar los disfraces más rápido e irán al mismo ritmo y llevarán la misma cantidad de trabajo del disfraz realizado. También, los alumnos podrán disfrutar de los materiales relacionados con la temática del proyecto, algunos de ellos han sido diseñados por los alumnos que los han hecho en sus casas y han querido enseñarlo y exponerlo a sus compañeros, y dejarlo en ese rincón para disfrutar de ellos.
Rincón de lectoescritura	Aquí habrá materiales como cuentos, libros o juegos de formar palabras, conocer las letras, las sílabas, puzzles de letras, etc. Habrá pizarras blancas para escribir, al igual que pizarras convencionales para usar las tizas. Además, habrá varias <i>flashcards</i> con las imágenes de lugares, monumentos o artistas que han estado aprendiendo durante el proyecto y las tendrán que relacionar con su nombre escrito.
Rincón lógico-matemático	En este rincón los alumnos podrán elegir los materiales que van a usar y podrán ir cambiando para experimentar con más juegos u objetos. Por un lado, tendrán a su disposición regletas, bloques lógicos, juegos de puzzles, juegos de hacer sumas y restas. Además, para trabajar las sumas y restas habrá un cohete con varios agujeros para encajar botones, y los alumnos deberán tirar unos dados en los

	que aparecerá el signo “+” o el signo “-” acompañado de un número, de esta forma irán encajando los botones en función de los dados. Por otro lado, podrán trabajar los conceptos de más grande y más pequeño, ya que habrá imágenes de obras artísticas que conocen y podrán compararlas.
Rincón de construcciones	En este rincón construirán edificios o monumentos que conozcan o que hayan aprendido del trimestre pasado. Para ello cuentan con bloques de construcción, <i>legos</i> , juguetes, piezas de madera, etc.

Se desarrollarán solo algunas sesiones, en este caso serán la 1, 3, 5, 8 y 10, por lo que se omitirán algunas de ellas. A continuación, se insertan las tablas donde se desarrollarán las actividades correspondientes a cada sesión según el horario semanal:

Sesión 1: Lunes 29/01	
Asamblea	Se realizará una asamblea breve ya que llegará la visita de la Almendra del Carnaval. Una vez que se haya ido se continuará con la asamblea de todos los días.
Psicomotricidad	En esta actividad los alumnos harán su sesión de psicomotricidad habitual, que consistirá en un circuito donde trabajarán saltos, equilibrio, desplazamientos, etc. Después del circuito se les introducirá la canción que van a tener que practicar para el desfile del carnaval y se les enseñará los primeros pasos a seguir para la coreografía del baile.
Lectoescritura	En esta actividad se introducirá la letra <i>p</i> , para ello se repartirá una ficha en la que aparece la letra <i>p</i> en mayúsculas, minúsculas, acompañadas de todas las vocales, de modo que se forma una sílaba, y además, aparecen diferentes palabras con la letra <i>p</i> . En esta ficha repasarán las letras y las escribirán en las pautas que aparecen en la parte inferior de las líneas de puntos. (Anexo 13.1.1.)
Actividades plásticas	En esta actividad se introducirán algunas texturas que podemos encontrar en la prendas de ropa, disfraces, mochilas, bolsos o en

	objetos que los niños tienen a su alcance en su vida cotidiana. Para ello se llevarán recortes de tela de las texturas rugoso, liso, áspero y blando, y se repartirán por los equipos. Tendrán que vestir a un maniquí en blanco con las diferentes texturas, para ello tendrán que recortar, pegar, hacer la forma de la prenda y compartir entre ellos las telas.
Aseo y vídeo	Se reproducirá un vídeo informativo acerca de los diferentes carnavales que existen por el mundo. De este modo los alumnos se familiarizarán más con la celebración del carnaval y con la S.A. El enlace al vídeo se encuentra en el Anexo 13.1.2 . Después del vídeo, comentaremos algunos aspectos importantes y despediremos a los alumnos.

Sesión 3: Miércoles 31/01	
Psicomotricidad	Los alumnos harán su sesión de psicomotricidad habitual, que consistirá en un circuito donde trabajarán saltos, equilibrio, desplazamientos, etc. Seguirán practicando la canción propuesta para el carnaval.
Asamblea	Se realizará la asamblea como todos los días: dar los buenos días, indicar el día que es y el tiempo que hace, hacer recuento de alumnos y puesta en común de intereses o presentación de actividades. Además, hablaremos de la tarea del día que era venir con algo divertido en la cabeza.
Lectoescritura y TIC	Para esta actividad, se hará uso del aula de informática en la cual cada alumno contará con un ordenador individual. Esta actividad consistirá en que los alumnos tendrán que unir una palabra escrita en inglés con su imagen correspondiente (Anexo 13.1.3). Tendrán que identificar esa palabra y conocer su significado, estas palabras habrán sido introducidas a los alumnos previamente por lo que esta actividad será un repaso. Una vez terminado el juego, deberán escribir las palabras que aparecen

	en un folio, las cuales estarán relacionadas con la temática del arte y con el carnaval.
Música	En esta actividad se presentará la canción con la que van a desfilan el día del carnaval, que será “La vida es un carnaval” (versión Cantajuegos). Se reproducirá varias veces para que vean como bailan los demás, para que les vaya sonando la letra y para que practiquen los pasos de baile aprendidos en la sesión anterior. El enlace de dicha canción se muestra en el Anexo 13.1.4.
Inglés + Cuento	En esta actividad se realizará un repaso del vocabulario que han visto previamente en TIC y podrán practicar la canción del carnaval. Después, se cambiará al idioma del castellano y se finalizará la sesión con la lectura de un cuento sobre una artista muy importante llamada Frida Kahlo (Anexo 13.1.5.) y así los alumnos conocerán más pintores del famosos del mundo.

Sesión 5: Viernes 02/02	
Asamblea	La asamblea general se llevará a cabo tal como hemos mencionado antes, junto con las actividades diarias habituales. Además, hablaremos de la tarea del día que era venir con algo divertido en los pies.
Raz. Lógico-matemático	En esta actividad se trabajarán las seriaciones matemática, en este caso será con diferentes figuras geométricas. Se repartirá a cada uno de los alumnos un folio en blanco con el inicio de una seriación, después se repartirá a cada grupo varios paquetes de <i>gomets</i> de diferentes figuras y tendrán que completar la serie. En el caso de que acaben, se podrán inventar ellos varias series y hacerlas personalizadas. En el Anexo 13.1.6. se ofrece una visión de la actividad propuesta.
Taller con familias	Este taller se llevará a cabo con el fin de hacer partícipes del proyecto a las familias, para ello se ha diseñado este taller que consiste en venir al aula y contribuir a la realización de algunas

	partes del disfraz de artista. En este caso comenzaremos a diseñar las paletas de pintura de los artistas con cartón. Como el cartón es un material duro, los padres lo recortarán y los niños lo decorarán a su gusto.
TIC	En esta actividad repasaremos los colores primarios y secundarios en inglés con la ayuda de la pizarra digital. Podremos realizar el repaso a través de un juego de la plataforma de <i>Word Wall</i> , dicho enlace se encuentra en el Anexo 13.1.7.
Música	En esta actividad los alumnos practicarán con algunos instrumentos para imitar los sonidos de la canción de “La vida es un carnaval”, como por ejemplo el triángulo, el pandero, los crócalos o el güiro. Después se reproducirá de nuevo la canción para que se intenten aprender un poco de la letra y sigan los pasos de los bailarines en la pantalla.

Sesión 8: Miércoles 07/02	
Psicomotricidad	En esta actividad los alumnos trabajarán los conceptos de direccionalidad de: izquierda/derecha, delante/detrás. Lo harán mediante una alfombra diseñada con las flechas en varias direcciones (Anexo 13.1.8.). Cada alumno contará con una alfombra individual. Después practicarán el baile del desfile para tenerlo preparado.
Asamblea	La asamblea general se llevará a cabo tal como hemos mencionado antes, junto con las actividades diarias habituales. Además, hablaremos de la tarea del día que era venir con algo divertido en la camiseta.
Taller con familias	Este taller se llevará a cabo con el fin de hacer partícipes del proyecto a las familias, para ello se ha diseñado este taller que consiste en venir al aula y contribuir a la realización de algunas partes del disfraz de artista. En este caso, se realizará el último complemento del disfraz que es la boina de artista, que estará

	hecha de goma eva (Anexo 13.1.9). A cada alumno se les dará la plantilla de la boina hecha y los padres irán supervisando y ayudando a los niños con su boina. Una vez terminado podrán pintarla como ellos quieran, será opcional.
Música	En esta actividad leerán el libro de <i>El carnaval de los animales</i> , que es un cuento musical que reúne las melodías más conocidas de " El carnaval de los animales " , de Camille Saint-Saëns. Con textos breves y sencillos, los niños disfrutarán de la lectura y conocerán los grandes clásicos musicales de una forma original y divertida. (Anexo 13.1.10)
Inglés + lógico-mat.	Esta actividad consistirá en repasar los nombres de las figuras geométricas en inglés. Lo llevaremos a cabo a través de un juego en <i>Word Wall</i> , el cual aparece en el Anexo 13.1.11 . En él aparecen variedad de preguntas como: preguntas de sí o no, preguntas de identificar la figura, preguntas de identificar la palabra correspondiente a la figura.

Sesión 10: Viernes 09/02	
Asamblea	La asamblea general se llevará a cabo tal como hemos mencionado antes, junto con las actividades diarias habituales. Además, se explicará la dinámica del desfile y se dejará espacio de preguntas para posibles dudas de los alumnos. Por otro lado, algunas familias vendrán a clase para ayudar a montar los disfraces o comprobar si todos los alumnos tienen todos los elementos terminados y listos para desfilar. También ayudarán a pintarles para meterlos más en el papel de artista/pintor. Es por ello, por lo que esta asamblea durará más de lo normal, que serían 45 minutos, y en este caso durará 1 hora y pocos minutos hasta que empiece el desfile.
DESFILE DE CARNAVAL	

Asamblea y despedida	Se realizará una asamblea final que servirá para poner en común sus experiencias y lo que les ha gustado más o menos durante el día. De este modo podrán escuchar a sus compañeros.
-----------------------------	---

- **Contribución de la programación al desarrollo de otros planes:**
 - **Desarrollo de la lengua inglesa:** Durante la situación de aprendizaje, los alumnos cuentan con 4 sesiones con inglés de las 5 que se llevan a cabo. Cuentan con la propia clase de inglés, y además tienen las clases de música y psicomotricidad en inglés. Es importante que los niños entiendan la importancia de la lengua inglesa y de saber comunicar en el idioma del inglés. Por ello, las actividades de inglés que se plantean en esta situación están estrechamente relacionadas con la temática elegida de la S.A. De este modo se pretende que los alumnos trabajen algunos contenidos de la unidad didáctica mediante actividades en inglés.
 - **Desarrollo de la convivencia y de la ciudadanía:** A través de los cuentos que leeremos durante la situación de aprendizaje, los alumnos serán capaces de trabajar el respeto hacia la profesora cuando está contando el cuento y el respeto hacia sus compañeros cuando tengan alguna pregunta. Además, con los cuentos aprenderán a hacer una escucha activa sobre la información que están recibiendo. Por otro lado, los valores de compañerismo y cooperación están presentes durante la situación de aprendizaje, ya que se realizarán actividades que requieran respeto de turnos y control de emociones, también al trabajar por rincones necesitan hacerlo de forma organizada con sus compañeros, por lo que así aprenderán el valor del trabajo en grupo.
 - **Desarrollo de las TIC y la competencia digital:** Todos los miércoles y viernes los alumnos tienen la clase de TIC, con la que combinan varias asignaturas y las llevan a cabo con ayuda de las tecnologías, que favorecerá el desarrollo de la competencia digital. En ocasiones utilizarán la pizarra digital de forma grupal y en otros momentos cada uno tendrá un ordenador para usar. De este modo, serán capaces de desarrollar su propio

pensamiento crítico y serán capaces de resolver conflictos de forma individual y grupal.

- **Evaluación.**

En este apartado, se presenta una tabla concretando los criterios de evaluación (CE), así como su relación con los demás elementos curriculares. Además, se incluyen los indicadores de logro (No Conseguido (NC), En Proceso (EP) y Conseguido (C) escritos para aplicar en el instrumento de evaluación.

OE	Comp. Específica	CE	No Conseguido	En proceso	Conseguido
Área I: Crecimiento en Armonía.					
A, D	1	(1.2.) Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana.	No desarrolla sentimientos de seguridad al participar en juegos y en situaciones del aula.	Desarrolla sentimientos de seguridad al participar en juegos y en situaciones del aula en ocasiones.	Desarrolla sentimientos de seguridad al participar en juegos y en situaciones del aula.
		(1.3.) Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas.	No es capaz de manejar objetos y herramientas en el juego y en otras tareas.	Maneja objetos y herramientas en el juego y en otras tareas en ocasiones.	Es capaz de manejar objetos y herramientas en el juego y en otras tareas.
	2	(2.2.) Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas.	No ofrece ni pide ayuda en situaciones cotidianas.	En ocasiones ofrece y pide ayuda en situaciones cotidianas.	Ofrece y pide ayuda en situaciones cotidianas.

				situaciones cotidianas.	
		(2.3.) Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad.	No es capaz de expresar inquietudes, gustos con entusiasmo y respeto.	Expresa inquietudes, gustos con entusiasmo y respeto en ocasiones.	Es capaz de expresar inquietudes, gustos con entusiasmo y respeto.
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno					
B	1	(1.1.) Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.	No establece distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades, y no muestra curiosidad ni interés.	Establece distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades, y muestra curiosidad e interés en ocasiones.	Establece distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades, y muestra curiosidad e interés.
		(1.5.) Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.	No organiza su actividades, ni ordena las secuencias utilizando las nociones temporales básicas,	Organiza su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas en ocasiones.	Organiza su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.

Área III: Comunicación y representación de la realidad.

I	2	(2.2.) Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor	No es capaz de interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas.	Interpreta los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas en ocasiones.	Interpreta los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas.
	3	(3.7.) Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.	No se expresa de manera creativa, ni utiliza las diversas herramientas o aplicaciones.	En ocasiones se expresa de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.	Se expresa de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.
	4	(4.1.) Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.	No muestra interés por comunicarse a través de códigos escritos, ni valora su función comunicativa.	Muestra interés por comunicarse a través de códigos escritos, valorando su función comunicativa en ocasiones.	Muestra interés por comunicarse a través de códigos escritos, valorando su función comunicativa.

- **Atención a la diversidad.**

Tal y 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, y las actividades presentes se han creado en base al DUA.

En todo momento, se garantizará el ajuste de las actividades al ritmo individual de aprendizaje de cada estudiante. Para ello, se modificarán las actividades que puedan resultar más extensas y dividirlos en segmentos breves y estructurados. Como en el caso de la realización de la bata de artista, que requieren más pasos a seguir en el proceso. Se elaborarán representaciones visuales comprensibles de cada sesión para que los niños puedan organizarse después de que se haya explicado el proceso oralmente, apoyarse en un recurso visual facilita mucho más la comprensión de los alumnos. Esto último, tiene como objetivo promover la independencia de todos los estudiante y reforzar a aquellos que requieran más tiempo o atención.

No obstante, se tomarán medidas ordinarias con el alumno que tiene trastorno en el lenguaje gracias a la ayuda de un auxiliar lingüístico que, en algunos tiempos del aula, hará ejercicios de pronunciación e identificación de letras y palabras con él. Algunas de estas palabras estarán relacionadas con el vocabulario relacionado con el carnaval y con la temática de la programación, otras palabras serán las que se usan en el día a día. Además, respecto a su conducta se preparará una rúbrica con pictogramas de emociones para que la vaya completando cada día. En el [Anexo 13.1.12](#). se observa más detalladamente dicha rúbrica.

Con la alumna con altas capacidades, se realizará la adaptación de algunos materiales, por ejemplo, si está en algún rincón de lógico-matemáticas o lectoescritura se pueden adaptar los juegos del aula o añadirle algún reto para que le resulte más llamativo. Además, en caso de que acabase antes de tiempo las fichas, se le prepararán actividades con un poco más de dificultad y mayor nivel.

- **Recursos elaborados:**

Anexo 13.1.1. Ficha de la letra *p*.


Fichas de lectoescritura ► LETRA P

Nombre: _____ Fecha: _____

● Repasa y escribe:

p p p p p p p p p

p p p p p p p p

pe po pu pi pa pe pi

pe po pu pi pa pe pi

en on up in an en on

en on up in an en on

Fuente: <https://www.recursosep.com/2022/01/27/fichas-de-lectoescritura-letra-p-letra-ligada-e-imprenta/#jp-carousel-17250>

Anexo 13.1.2. Vídeo de YouTube sobre los carnavales.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Aj9IqiryUpM>

Anexo 13.1.3 Juego de unir de Lecto.

NOMBRE:

MASK

PAINTBRUSH

DRESS

PAINTING

COSTUME

CANVAS



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 13.1.4. Canción del carnaval.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=bzVCz8ciWwk>

Anexo 13.1.5. Cuento: Frida Kahlo: la artista que pintaba con el alma.



Fuente: https://www.amazon.es/Frida-Kahlo-artista-pintaba-pequeños/dp/8417822763/ref=asc_df_8417822763/?tag=googshopes-21&linkCode=df0&hvadid=368936652472&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=14942535786929544235&hvpone=&hvptwo=&hvmmt=&hvdev=c&hvdvcmld=&hvlocint=&hvlocphy=9049186&hvtargid=pla-824432919735&pssc=1&mcid=fdfa3236f2eb37e9af2ba2b9c464bc13

Anexo 13.1.6. Actividad de seriación.

NOMBRE: _____

FECHA: _____

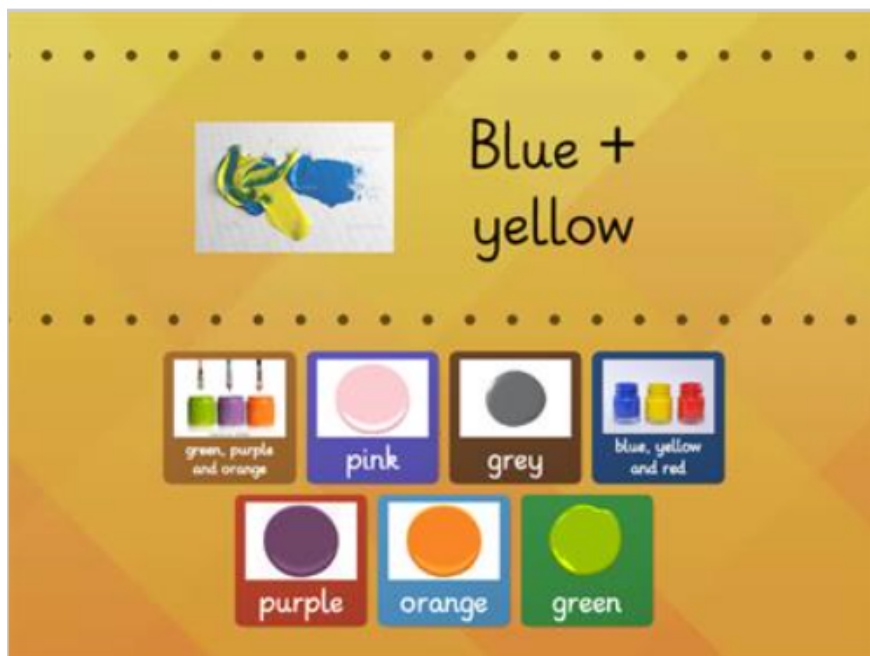




CREA TU PROPIA SERIE:

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 13.1.7. Juego de Word Wall de repaso de colores en inglés.



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/31750738/arte/primary-and-secondary-colours>

Anexo 13.1.8. Alfombras con direcciones.



Anexo 13.1.9. Boina del disfraz de pintor.

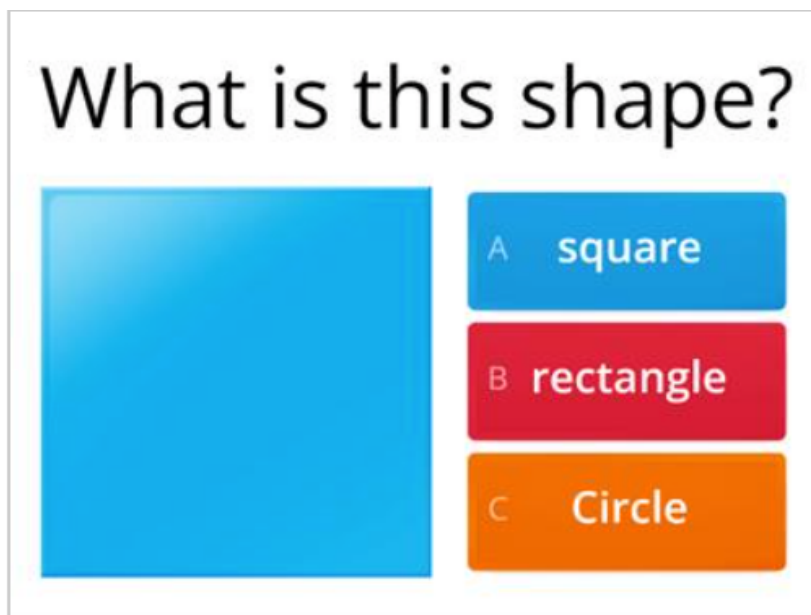


Anexo 13.1.10. Cuento: El carnaval de los animales.



Desfour, A. (2018). *Mis historias musicales. El carnaval de los animales*. Editorial Bruño.

Anexo 13.1.11. Juego de Word Wall de repaso de figuras en inglés.



Fuente: <https://wordwall.net/es/resource/26310437/shapes>

Anexo 13.1.12. Plantilla de emociones.



Fuente: Pinterest.