

TRABAJO DE FIN DE GRADO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CON TEMÁTICA RELACIONADA CON LAS CIENCIAS SOCIALES

DAME LA MANO Y VAMOS A DESCUBRIR



4º DOBLE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA

Curso 2023/2024

Director: Dr. Juan Esteban Rodríguez Garrido

Autor: Lidia Mila Nieto

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	3
3. CONTEXTUALIZACIÓN	8
3.1. Contexto socio-cultural.....	8
3.2. Contexto del equipo docente.....	9
3.3. Contexto del grupo-aula	10
3.4. Características psicoevolutivas del niño en la edad para la que se realiza la propuesta	11
4. OBJETIVOS.....	14
4.1. Objetivos generales de etapa.	14
4.2. Objetivos específicos de la programación	15
5. COMPETENCIAS	18
5.1. Competencias clave.....	18
5.2. Competencias específicas	23
6. CONTENIDOS	25
6.1. Secuenciación temporal de la programación.....	27
6.2. Horario	28
6.3. Tablas de las situaciones de aprendizaje que forman la programación didáctica general	29
7. METODOLOGÍA.....	58
8. EVALUACIÓN	64
8.1. Criterios de evaluación.	64
8.2. Proceso de evaluación	65
8.3. Criterios de calificación.....	66
8.4. Criterios de evaluación mínimos exigibles.	67
8.5. Evaluación para alumnos con Necesidades Especiales	67
9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	68
9.1. Análisis de las necesidades del alumnado	70
10. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES	73
10.1. Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa	73
10.2. Contribución de la programación en el desarrollo de la convivencia y ciudadanía	74
10.3. Contribución de la programación al desarrollo de las Tic y la Competencia Digital.	75
11. CONCLUSIÓN	77
12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	80
13. ANEXO.....	83

ÍNDICE DE IMÁGENES

IMAGEN 1: España: <https://images.app.goo.gl/Lk8roMdNpH3aZvLD8>

IMAGEN 2: Alemania: <https://images.app.goo.gl/DZotmGGboonWpqSw7>

IMAGEN 3: Francia: <https://images.app.goo.gl/LPubJoRRffDvkgop6>

IMAGEN 4: Groenlandia: <https://images.app.goo.gl/r1s9bSruDCgX7auWA>

IMAGEN 5: Laponia: <https://images.app.goo.gl/QYQBH4N1GLJLA8AVA>

IMAGEN 6: Estados Unidos: <https://images.app.goo.gl/wV3pshSt7mT4jWTY9>

IMAGEN 7: Italia: <https://images.app.goo.gl/kf97mHNA8H6vopAk7>

IMAGEN 8: China: <https://images.app.goo.gl/8vKmR1w2Uys7gFF46>

IMAGEN 9: Argentina: <https://images.app.goo.gl/7CdRfMMFKAGyzVqW9>

IMAGEN 10: India: <https://images.app.goo.gl/5qhwmQaLGxJpJKD19>

IMAGEN 11: Egipto: <https://images.app.goo.gl/WrQPLTgBZ9Mdavkb8>

IMAGEN 12: Selva amazónica: <https://images.app.goo.gl/SuweHPinVP667XFz6>

IMAGEN 13: México: <https://images.app.goo.gl/xTs7hXQ88JCM16dj6>

1. INTRODUCCIÓN

Viajar es conocimiento, diversión, descubrimiento, desconexión, relajación, crecimiento personal, aprendizaje...Viajar te permite interactuar con las costumbres de personas de otras culturas. Provoca la superación de un reto como es adaptarse a los hábitos de un país diferente y aprender a desenvolverse en ellos. Es una forma de aprender a través de la diversión y empatizar con las personas que pueden llevar una vida más complicada. Tomando como base lo que decía el autor Mark Twain en su libro *“Las aventuras de Tom Sawyer”*, viajar expande la mente y te traslada a aprender conocimientos que, a través de los libros resultaría prácticamente imposible aprender. Por todo ello, este será el punto de partida de esta programación didáctica.

El viaje puede servir como elemento formativo en la educación de los niños. Según Díez (2022) existe una gran oportunidad de trasladar las enseñanzas del aula a un gran viaje y otros temas que despierten la curiosidad en el menor. De igual modo, cabe destacar la importancia que tienen las ciencias sociales en el proceso de aprendizaje del niño. Éstas, según Adamovsky (2016), ayudan a que los niños aprendan a ser conscientes de los problemas que hay y a organizar la vida social.

A continuación, se desarrollará un trabajo de fin de grado centrado en la realización de una Programación Didáctica General tomando como referencia un viaje por el mundo. Se llevará a cabo durante un curso entero (nueve meses) diseñado para el grado de 3º de infantil donde habrá niños de entre 5 y 6 años. La programación la forman un total de 15 unidades didácticas relacionadas con las Ciencias Sociales en las que los alumnos viajarán por varios países muy diferentes entre ellos por su cultura, gastronomía, tradiciones, fauna o arquitectura, que les permitirá desarrollar

competencias y ampliar su conocimiento de manera que fomenten las habilidades lingüísticas, mejorando el aprendizaje de una lengua extranjera, a la par que, contemplarán diferencias sociales, pudiendo poner en práctica valores tales como la empatía.

La elección metodológica propuesta ha sido seleccionada con la finalidad de que los niños aprendan divirtiéndose de manera indirecta, sin ser conscientes de lo que se pretende que estudien, adquiriendo valores como son la importancia de ser empático y respetuoso a través de la metodología del trabajo cooperativo, aprenderán a trasladar al juego todos sus conocimientos previos y a aprender motivados por el Aprendizaje Basado en Proyectos. Cabe aludir la importancia que le da Montessori (1870) a la educación. La educadora y pedagoga resalta que los maestros no son los encargados de enseñar, sino que son los niños quienes crecen y se desarrollan experimentando con las vivencias generadas en su entorno.

En conclusión, viajar aporta significantes beneficios a los niños permitiéndoles ser conscientes de la importancia de ser agradecido con lo que tienen a su alcance. Se les compensará tras la realización de ciertas actividades de un país, en concreto, con una fotografía de dicho viaje de forma que completen su pasaporte con numerosos lugares conocidos.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La educación es un proceso por el cual todo ser humano pasa para adquirir habilidades, conocimientos, aprendizajes y valores, preparándolos para todas las situaciones que se desarrollen en el entorno, siendo vital para que la sociedad se desenvuelva correctamente en el mundo.

Este apartado se centra en abordar y presentar las bases tanto teóricas como normativas en las que se apoya la Programación General Anual presente. La fundamentación teórico-normativa se realiza con el objetivo de que todas las ideas expuestas para ser llevadas a cabo estén bien sustentadas por leyes educativas o por psicólogos, fundamentales en el ámbito educativo.

El sistema educativo español destaca por tener una estructura bien organizada según la ley vigente. Éste se divide en tres etapas. A la que se va a dedicar esta programación es, en concreto, a la educación infantil. La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación es en la que se van a basar las ideas desarrolladas en el presente trabajo. Fue publicada en el BOE el 30 de diciembre de 2020.

En relación al currículo empleado en la programación, cabe destacar que se ha recurrido al vigente actualmente, que es el DECRETO 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. Dicho decreto define la educación como un proceso que incentiva múltiples desarrollos en el menor. Hace especial énfasis tanto en la educación inclusiva, para que los alumnos crezcan y

aprendan en un ambiente sano y de calidad, cómo en la metodología empleada, de forma que esté orientada a la práctica y el juego. Dicho decreto se estructura dividiéndose en dos ciclos. El primero, que comprende hasta los 3 años y el segundo, desde los 3 a los 6 años de edad, orientando el presente trabajo para su puesta a la práctica en el segundo ciclo.

Este mismo Decreto se organiza en tres áreas muy diferentes entre sí. El área I, que recibe el nombre de “Crecimiento en armonía”. Persigue el objetivo de que los alumnos obtengan un buen desarrollo personal y una correcta adquisición de las rutinas y la autonomía. Asimismo, estimula el desarrollo físico-motor en cuanto a la comunicación y la adquisición de habilidades imprescindibles para un correcto desarrollo integral en la sociedad.

El área II, al que se le otorga el nombre de “Descubrimiento y Exploración del Entorno”. Aporta en lo alumnos interés por descubrir aspectos relacionados con medio natural y la importancia que tiene valorarlo y cuidarlo. También, influye en la manipulación de objetos para aportar más conocimientos en su aprendizaje y que éste sea significativo.

El área III y última que constituye este decreto recibe el nombre de “Comunicación y representación de la realidad”. En particular, hace énfasis en que los alumnos desarrollen destrezas en la comunicación. Esto tiene relación con la adquisición y la presencia de nuevos lenguajes fuera del materno para así que las interacciones con los demás sean óptimas. Además, la capacidad de expresión ya sea corporal como visual está presente en esta área para que puedan transmitir sus sentimientos y necesidades.

En esta programación Didáctica anual también se verá implicado otro documento que no es propiamente una ley oficial, pero sí ha aportado ideas a dicho trabajo. Éste tiene que ver con el PEC del centro, donde se desarrollarán las características del colegio, así como sus objetivos y los principios que lo describen. También, se explican sus valores, la metodología llevada a cabo en los diferentes cursos y la diversidad. Persigue el objetivo de dar una visión estructurada de lo que el centro puede ofrecer a las familias para así los niños comiencen a construir sus conocimientos.

Dejando de lado la parte normativa de la Programación General Anual, a continuación, se analizará el marco teórico que se ha tomado como referencia para basar y fundamentar las ideas de este trabajo.

La metodología que se va a seguir hace referencia al Aprendizaje Basado en Proyectos, o también conocido como el método ABP. Éste consiste en un método de aprendizaje en el que mediante el trabajo colaborativo los alumnos llevan a cabo proyectos centrados en una temática en concreto. Con la imaginación los niños generan situaciones semejantes a las reales y con la investigación se informan sobre temas concretos. Esto hace que su proceso de aprendizaje se vea beneficiado y, por tanto, los niños desarrollen más destrezas y estén motivados durante la construcción de nuevos conocimientos.

En el presente trabajo donde se abordará un viaje por los distintos países, los alumnos pondrán en práctica la metodología explicada previamente. Esta forma de trabajar y de realizar la programación aporta numerosos beneficios tales como: desarrollar la autonomía y el compromiso por progresar en su aprendizaje, los ayuda a asumir los

errores cometidos y aprender de ellos valorando su trabajo, fomenta la creatividad dado a que hay variedad de actividades donde se da uso a la imaginación, los propone retos relacionados con el vida real de forma que los prepara para una situación futura y promueve la diversidad, debido a que entre todos pueden establecer relaciones afectivas que colaboren en un clima positivo dentro del aula.

Al trabajar por proyectos se activan numerosas inteligencias que, según Gardner (s.f.), psicólogo dedicado a la educación, definió como la inteligencia lingüística, inteligencia matemática, espacial, cinético-corporal, música, naturalista y la inteligencia interpersonal o intrapersonal. Todas ellas tienen que ver con esta metodología debido a que, cuando un alumno se enfrenta a superar un reto, activa la inteligencia que necesita y le mantenga motivado, es decir, cumpliendo de esta forma con el objetivo propuesto de este método educativo.

Otra de las formas de trabajo que se verán muy potenciadas durante esta programación tiene que ver con el trabajo cooperativo, ya que favorece tanto al contexto emocional del niño como al académico en el colegio. Dos autores muy conocidos han investigado y escrito un libro llamado *“La evaluación en el aprendizaje cooperativo”* publicado en 1994 sobre el tema a tratar. Estos son, David W. Johnson y Roger T. Johnson. Dichos autores consideran conveniente ofrecerles a los alumnos la oportunidad de trabajar cooperativamente debido a que, los ayuda a ser más organizados y exigentes con su forma de trabajar y a desarrollar la empatía, dado a que tienen que comprometerse y esforzarse en que su rol sea desempeñado correctamente para que no repercuta en el resultado final del trabajo de sus compañeros. Además, fomenta la inclusión y a establecer relaciones sanas entre sus

iguales. Tomando como referencia lo expuesto, se presenta como uno de los objetivos del actual trabajo de fin de grado, llevar a cabo múltiples actividades en las cuales los alumnos elaboren de forma conjunta para que tengan la oportunidad de poner en práctica estos aprendizajes, comprendan la importancia del valor que tiene realizar un buen resultado de un proyecto o actividad si se organizan y ayudan entre todos, progresando en las habilidades adquiridas como es la lingüística, dado a que la comunicación va a estar siempre presente en los vínculos interactivos.

Otra de las bases que sustentan esta programación didáctica tiene que ver con la pedagoga Montessori (s.f.) y la importancia que ella da al juego en la etapa de educación infantil. En la programación didáctica presente, el juego adquiere un papel fundamental dado a que los niños relacionan todos sus aprendizajes con el juego. De esta manera, se establecerá una situación motivacional donde despierten su interés por seguir aprendiendo y trabajando. Con el juego, los niños son capaces de experimentar, crear, manipular diferentes objetos que les sirva para entender el entorno que los rodea y desarrollar su autonomía personal.

Para finalizar, aunque no resulte ser un aspecto del marco teórico que sustente este trabajo propiamente dicho, cabe destacar que, durante la realización de la programación didáctica anual varias ideas del psicólogo estadounidense Bruner (1978) se encuentran muy presentes con su teoría del aprendizaje social y cognitivo donde se pone de manifiesto este nuevo concepto conocido como “andamiaje”. Es el profesor el encargado de proporcionar un “andamio” al alumno para que éste tenga un apoyo y construya nuevos conocimientos. Por eso, una vez explicado esto, en el trabajo siempre estará presente el docente que les corregirá cuando lo necesiten y los animará a que quieran seguir aprendiendo.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1. Contexto socio-cultural

El colegio Asunción Cuestablanca es un centro ubicado en el distrito de Hortaleza en Madrid. Destaca por ofrecer una educación católica con la que los estudiantes puedan incorporar el evangelio a su cultura y formar sus aprendizajes desde la fe cristiana.

Fue inaugurado el 21 de septiembre de 1967 con el fin de que hubiese por la zona en cuestión de Madrid, mayor número de colegios religiosos dado a que eran escasos en ese año. La titularidad es de carácter concertada, pudiendo ofrecer a todos los interesados una educación de calidad desde el 2º ciclo de educación infantil hasta finalizar sus estudios académicos en bachillerato. También, el centro ofrece escolarización a partir de los dos años, es decir, primer ciclo, pero de régimen privado. El colegio tiene muy en cuenta el nivel socioeconómico de las familias dado que a él acuden gran variedad de ellas con unas posibilidades diferentes y distintas procedencias.

Las etapas con las que cuenta el centro son tres líneas de cada uno de los tres cursos de educación infantil: 18 unidades de la etapa de educación primaria, 16 de la etapa de educación secundaria obligatoria (ESO) y 8 líneas de bachillerato, esta última pudiendo elegir entre realizarlo enfocado a las ciencias, a las humanidades o a las ciencias sociales.

Además, el colegio cuenta con un proyecto de bilingüismo conocido como Programa BEDA. Consiste en que los alumnos adquirieran el inglés como segunda lengua en los centros católicos con la intención de fomentar un aprendizaje desde muy temprana edad para que vayan adquiriendo habilidades en el idioma y vayan cogiendo confianza

en este nuevo desafío que tienen que superar. Con el BEDA, los alumnos en cada una de las etapas recibirán gran cantidad de horas de inglés a la semana. Para que los alumnos aprendan esta nueva lengua extranjera desde un ámbito más cercano al real, el centro cuenta con personal especializado de origen nativo.

El objetivo del colegio es transmitir al alumnado que lo forma un aprendizaje basado en los valores como son la atención, la transparencia, positividad y la exigencia para potenciar la autonomía y el esfuerzo personal.

3.2. Contexto del equipo docente

El equipo docente del centro lo forman más de cien profesores repartidos por las distintas etapas. Cada uno de ellos es el encargado de desempeñar una función distinta dentro del mismo. Algunas de las personas que componen el complejo docente se pueden clasificar dependiendo de si forman parte del consejo escolar, del equipo directivo, del equipo de pastoral o directores de cada una de las etapas y sus respectivos coordinadores o jefes de estudios. El personal encargado de desempeñar la educación en este ciclo, lo forman la coordinadora, un total de once profesores, tres de ellos nativos, que se encargan de las clases de bilingüismo y dos profesoras de psicomotricidad. Además, cuenta con la ayuda de un pedagogo terapéutico para cuando se requiera de su ayuda para facilitar el aprendizaje de algún alumno que presente dificultades.

Para obtener un aprendizaje óptimo y de calidad por parte del alumnado, el grupo de profesores trata de trabajar cooperativamente manteniendo una coordinación constante entre ellos para ir al mismo ritmo de enseñanza y que ninguno vaya por delante del resto de los docentes en la realización de actividades cooperativas que

formen parte de los proyectos para que, los niños puedan interactuar entre sus iguales y para la realización de ciertas actividades y eventos. De forma paralela, y al ser un colegio religioso, se celebran todas las festividades presentes como puede ser el Día de La Paz. En esas situaciones, todo el centro se reúne en una ambiente cercano y próximo al alumno. Cada una de esas actividades están previamente organizadas por el equipo pastoral y las superiores del centro ayudan activamente para transmitir a los estudiantes y conseguir el objetivo clave que persigue el colegio, educar en la fe y los valores.

3.3. Contexto del grupo-aula

Se genera un escenario de aula para llevar a cabo la siguiente programación didáctica que será de 3º de infantil y contará con un total de dieciséis alumnos entre 5 y 6 años. Cabe destacar que, existe mayoría de niñas ante una minoría de niños, nueve y siete respectivamente. Entre este grupo de alumnos se encuentran dos con necesidades especiales. El primero de ellos es un niño que presenta dificultades en su aprendizaje, puesto que sufrió un trasplante de riñón al ser muy pequeño y va un curso atrasado en cuanto a su desarrollo madurativo, por lo que hay que ser más constantes y prestarle más atención en su proceso de formación. El otro niño, presenta una diversidad funcional auditiva lo que le impide escuchar. Esta dificultad no le permite relacionarse con un comportamiento normotípico con los demás niños de su entorno. Por ende, en el ámbito educativo, se deberán facilitar adaptaciones para conseguir un aprendizaje correcto y óptimo, teniendo en cuenta los diferentes desarrollos de cada uno de ellos y sus dificultades, para así, organizar las clases de una forma u otra generando un ritmo que sea el adecuado a los niños con la finalidad de que disfruten aprendiendo.

Se perseguirá el objetivo de crear un ambiente positivo en el aula e intentar que todos los compañeros sean tranquilos, obedientes y respetuosos entre ellos, promoviendo que estén dispuestos a ayudar al amigo que lo necesite y ser generosos compartiendo lo que alguno no tiene. De igual modo, se buscará el sentido de la creatividad y la realización de actividades que requieran de precisión tales como el recortado o el punzado. La colaboración debe estar presente en todo momento y mostrarse predispuestos a la hora de aprender y el voluntariado en algunas actividades o en el momento de participar conjuntamente.

3.4. Características psicoevolutivas del niño en la edad para la que se realiza la propuesta

Este apartado se centra en explicar las características psicoevolutivas que presentan los niños para los que está planteada dicha programación didáctica anual. En este caso, corresponde al 2º ciclo de la etapa de educación infantil, más concretamente, al curso de 3º de infantil en el que se encuentran niños de entre 5 y 6 años de edad. Dependiendo del desarrollo de cada niño, sus características psicoevolutivas pueden verse afectadas. No obstante, se incide en que su crecimiento personal sea mejor debido a que se ven favorecidos los aspectos emocionales, físicos, mentales o los cognitivos.

Desde hace muchos años, existen grandes psicólogos que realizaron numerosos estudios de vital importancia en el ámbito de la educación y que se dedicaron, especialmente, al proceso de desarrollo de los niños y en cómo dependiendo de la edad de éstos adquieren unos aprendizajes u otros.

Dentro de la idea de analizar las características que presentan los niños para los que se va a llevar a cabo esta programación didáctica, cabe destacar, entre muchos otros, a Piaget (1982), psicólogo que ha realizado la teoría del desarrollo cognitivo centrada en investigar las etapas por las que un niño pasa para construir su personalidad y su identidad. Durante estas etapas, los niños adquieren diversas habilidades como son la memoria o el lenguaje y con el paso del tiempo, a la vez que el niño crece, estas habilidades van evolucionando.

Existen cuatro etapas diferentes, pero en este caso se prestará más atención a la segunda de ellas. Recibe el nombre de, etapa preoperacional y está centrada en el estudio del desarrollo cognitivo de los niños de entre 2 y 7 años. Dicha etapa es la que pasa a formar parte de los centros pues son los profesores quienes pueden facilitarles un “andamio” para que, a través de la experimentación del entorno y las vivencias, construyan y progresen en el desarrollo cognitivo. Cobra, sin duda, una importancia bastante relevante la adquisición del lenguaje dado a que coincide con el comienzo del mismo. Empiezan a producir los primeros sonidos, muchos de ellos por imitación, pero todavía no entienden su significado o el por qué los hacen. Ocurre una rápida ampliación de su vocabulario, mejoran la estructuración de las frases y, por tanto, su gramática. Recurren al lenguaje para expresar sus sentimientos, emociones, necesidades o inquietudes, desarrollan el interés por conocer y establecen dialogo con otras personas.

Respecto al desarrollo psicomotor, según la edad del niño, Piaget creó otras etapas. Es el caso de la correspondiente a la edad en la que también se basa el presente programa. Recibe el nombre de etapa intuitiva y abarca desde los 4 a los 7 años de

edad. Es aquí, cuando el niño adquiere un mayor control sobre su cuerpo y la realización de movimientos como es andar (motricidad gruesa). Con esto se incluye la mejora del equilibrio para controlar su cuerpo a la vez que el conocimiento de éste. También, aprenden a adquirir mayor control en su motricidad fina consiguiendo coger distintos materiales para empezar a dibujar y tener más precisión en el trazado. Así mismo, requiere prestar atención a la importancia del desarrollo personal y social que adquieren los niños en esta etapa. El juego recibe un papel fundamental. Los niños desarrollan su capacidad imaginativa, fomentan la interacción entre sus iguales, comienzan a crear su personalidad siendo conscientes de aquello que les gusta y lo que no, empatizan más con las situaciones y continúan manteniendo el apego a las personas con quienes tienen un vínculo afectivo.

Por último, las emociones. Su desarrollo también juega un papel fundamental en el crecimiento cognitivo del niño. Ellos comienzan a expresar sus necesidades y sentimientos. Van dejando de lado el egocentrismo y empiezan a ser conscientes de las situaciones paralelas que se dan y en cómo pueden ayudar ellos (empatía).

Todas estas características explicadas previamente constituyen la transformación psicoevolutiva que adquieren los niños durante esta etapa de su vida y cómo mejorará su evolución durante esta Programación General Anual.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivos generales de etapa.

Los objetivos son las metas que se pretenden alcanzar con la realización de las acciones realizadas por parte de los alumnos durante la etapa de Educación Infantil.

Los objetivos generales de etapa son extraídos del Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil.

- a) 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.

4.2. Objetivos específicos de la programación

1. Conocer su cuerpo y el de los demás de manera que aprendan a adaptar las acciones a las diferentes situaciones creando una imagen positiva de uno mismo.

2. Respetar la diversidad de culturas aprendidas y mostrar interés por aprender nuevos aprendizajes sobre el entorno que nos rodea.

3. Aprender a interactuar con los demás en un clima de respeto y compañerismo poniendo en práctica valores tales como la empatía.

4. Facilitar una primera toma de contacto e iniciar el aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales despertando su interés por aprender, descubrir y reflexionar sobre lo estudiado.

5. Reconocer y gestionar las emociones comunicando de forma efectiva las necesidades de uno mismo para lograr un bienestar propio.

6. Expresar a través del dibujo y la representación las ideas que surgen de su imaginación pudiendo explicar de qué se trata.

7. Desarrollar y perfeccionar la grafomotricidad para adquirir un correcto manejo de las artes plásticas tales como, recortar, pintar, picar etc.

8. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas para comprender el mundo desde una perspectiva más difícil en la que se presentan problemas sencillos de descomposición, conteo, mediciones...

9. Mostrar interés por la diversidad de materiales que hay en el entorno y experimentar con ellos a través de la manipulación pudiendo así, descubrir su utilidad y dar libertad a los pensamientos de cada uno.

10. Establecer un vínculo de interacción con los demás en los que se interpreten los mensajes y se produzcan otros con el fin de promover y mejorar las relaciones sociales y que sea un medio de comunicar aquello que piensan y necesitan.

11. Promover la relación entre iguales para impulsar el trabajo cooperativo de manera que consigan una correcta organización, un aprendizaje mutuo y el fomento de la creatividad entre todos los componentes del grupo.

12. Impulsar el desarrollo de las habilidades lingüísticas fomentando el control en la iniciación de la lectura, la expresión oral de forma que puedan responder a las distintas situaciones que se den durante una conversación y, la expresión escrita demostrando interés por querer aprender las pautas necesarias para una correcta redacción.

13. Valorar la existencia de diferentes lenguas extranjeras que nos permitan comunicarnos en ciertas situaciones de la vida cotidiana centrándose en el aprendizaje de nuevo vocabulario, gramática y expresión.

14. Conocer los recursos tecnológicos existentes en el aula y aprender a manejarlos con un uso adecuado y supervisado por un adulto con la finalidad de estar actualizados en la sociedad en la que vivimos.

15. Conocer las normas sociales de nuestro entorno, los conflictos existentes y las posibles soluciones para un correcto desarrollo de uno mismo respecto al mundo en el que vivimos.

5. COMPETENCIAS

Las competencias son las habilidades que necesita desarrollar el alumno para que su aprendizaje y formación académica mejore y esté preparado para afrontar los desafíos presentes. Éstas son fundamentales para alcanzar un buen desarrollo personal que les permita superar los retos del entorno.

5.1. Competencias clave

A continuación, se explicarán cada una de las competencias clave existentes las cuales, cada una de ellas, persigue un objetivo diferente y pretenden incidir en el aprendizaje del alumnado de una manera distinta.

Dichas competencias clave son extraídas del Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil.

a) Competencia en comunicación lingüística (CL).

El lenguaje está presente desde los primeros meses de vida y es por eso, por lo que trabajarlo resulta de vital importancia en el proceso de aprendizaje de los niños. Una de las formas es a través de actividades que se puedan adaptar al ritmo de cada alumno teniendo en cuenta el desarrollo lingüístico de cada uno. Es más, al estar en España, más concretamente en la Comunidad de Madrid, todo este aprendizaje se realizará en castellano que es el lenguaje practicado en este lugar.

Durante esta programación didáctica se verá muy involucrada esta competencia en comunicación lingüística. Es fundamental que se trabaje debido a que en el contexto

de la educación infantil se engloban aprendizajes vitales para el alumnado y les permite comunicarse, comprender, emplear el lenguaje y expresarse ya sea de forma escrita o verbal. Debido a ello, es clave y se le pondría mucho énfasis en cada una de las unidades didácticas presentes proponiendo siempre actividades en las que se vea implícito el intercambio lingüístico entre sus iguales, la reflexión, la lectura individual y grupal, la expresión escrita para expresarse, etc. Además, se trabajará el tiempo de escucha mientras otra persona esté hablando y el respeto de los turnos de palabra para que la comunicación resulte ser efectiva y de calidad.

b) Competencia plurilingüe (CP)

En la etapa de educación infantil es donde los alumnos tienen el primer contacto con otra lengua distinta a la que están acostumbrados a escuchar y hablar. Aprender un nuevo lenguaje les permite comunicarse en otro idioma, les ayudará a mejorar su expresión verbal, además, de tener conciencia de la existencia de la amplia variedad de lenguas existentes y la importancia que tiene respetar la diversidad cultural que es, en concreto, un tema que se trabajaría en gran medida durante esta programación dedicada a recorrer y conocer diferentes países en los que el idioma se encontrará muy presente. A lo anteriormente expuesto, la lengua extranjera trabajada será el inglés y se dedicará tiempo de las sesiones a la conversación, al aprendizaje de un vocabulario básico, a la escucha de canciones en este idioma y, a la lectura del mismo.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (CMCTI/STEM).

En el ciclo de educación infantil, los niños a través de la observación y la manipulación son capaces de desarrollar el pensamiento lógico que les permita resolver problemas sencillos del entorno. Aprender conceptos matemáticos tales como el conteo, la seriación, clasificación, etc. los prepara para mejorar su desarrollo cognitivo. De igual forma, es conveniente provocar situaciones en las que la tecnología y la ciencia se vean involucradas porque cada vez el mundo es más tecnológico y los niños desde muy temprana edad tienen que desarrollar dichas habilidades. Ofrecerles situaciones que los permite explorar el entorno, descubrir aspectos que resulten novedosos para ellos y conocer seres vivos los ayudan a construir nuevos conocimientos.

En esta programación didáctica la idea es que los alumnos formen parte de actividades donde estas competencias se vean implicadas en su proceso de aprendizaje.

d) Competencia digital (CD).

Actualmente esta competencia está muy presente. Cada vez, desde que los niños son más pequeños, las tecnologías se muestran muy ligadas a sus vidas. En la etapa de educación infantil los niños deben adquirir habilidades que les permita estar preparados para un futuro aún más tecnológico. Hacer un uso excesivo de las mismas puede repercutir negativamente en los alumnos pues puede provocar adicción. Por ese motivo, en la presente programación se requerirá exclusivamente de su ayuda sólo en situaciones en las que se puedan extraer recursos didácticos de calidad a la vez que, se les transmita a los alumnos que el hacer un uso responsable de las tecnologías puede aportarles grandes conocimientos y aprendizajes útiles para su futuro.

e) Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA).

La primera toma de contacto que tienen los niños al iniciarse en el ámbito académico es la socialización. Es por ello que, trabajar aspectos como es el control de las emociones, el respeto, la empatía, escuchar y ayudar al semejante, entre otras muchas cosas, les ayudará a desenvolverse en el aula para que el ambiente sea positivo.

En este trabajo se promoverán situaciones en las cuales esta competencia sea una de las más significativas debido a la metodología empleada y la importancia que se le da a las actividades en trabajo cooperativo donde las habilidades previamente adquiridas hay que ponerlas en práctica para que el desarrollo de los trabajos planteados obtengan buenos resultados.

f) Competencia ciudadana (CC).

La fase de Educación Infantil es donde los niños comienzan a desarrollar esta competencia. Es fundamental que los niños comprendan la verdadera importancia de ser buen ciudadano y cuidar el entorno ambiental que los rodea y adquirieran el valor de mantenerlo vivo para las generaciones venideras. Los alumnos deben comprender que hay que ser tolerables con el otro para que exista una buena convivencia.

Uno de los objetivos de este proyecto es fomentar el desarrollo de dicha competencia mediante actividades donde el respeto, la igualdad entre todos y la no exclusión ayuden a entender y afianzar un concepto tan vital en el proceso de aprendizaje de los más pequeños.

g) Competencia creativa (CC).

Uno de los momentos donde la creatividad adquiere un alto exponente es en la infancia. Alcanza un valor esencial para el desarrollo de la imaginación, la libertad, la capacidad de expresión no verbal y la originalidad. Los niños son capaces de crear situaciones reales a partir de otras imaginativas donde pueden verse reflejadas en el juego simbólico. El desarrollo de esta competencia prepara al alumno para en su futuro hacer frente a su capacidad innovativa. Por ello, se tendrá muy presente este concepto permitiéndoles crear sus propias ideas y llevarlas a cabo con plena libertad.

h) Competencia cultural (CC)

Se centra en promover el desarrollo del respeto y la aceptación debido a la existencia de la gran diversidad cultural actual. Con esta programación didáctica, enfocada en realizar un viaje, se pretende que los alumnos sean partícipes de conocer diferentes países con distintas culturas y aprendan, con actividades, la importancia de considerar cada una de ellas igual de válidas y especiales consiguiendo respetar a las personas.

5.2. Competencias específicas

A continuación, se muestran las competencias específicas de cada una de las áreas extraídas del 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.

Área 1. 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 2. 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 3. 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.

6. CONTENIDOS

Este apartado está focalizado en presentar las quince unidades didácticas que componen esta programación general anual. Por cada una de ellas, hay una tabla que integra diversos componentes tales como: el nombre que se le ha otorgado a la propia unidad didáctica, el trimestre en el que se realiza, las sesiones que se le van a dedicar para su total aprendizaje, la justificación de la situación de aprendizaje, los objetivos de etapa y los específicos de la programación, los contenidos, competencias específicas y criterios de evaluación divididos por cada una de sus áreas y, por último, las competencias clave que se trabajan en dicha unidad didáctica.

Para hacer referencia a los objetivos de etapa trabajados en cada unidad didáctica, aparecen indicados con una letra de la A a la J que previamente se han explicado en el apartado que recibe el nombre de “OBJETIVOS” y han sido extraídos del 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. En cuanto a los objetivos específicos de la programación, se han diseñado con el propósito de establecer unas metas que los niños deben alcanzar. Éstos aparecen indicados con un número del 1 al 15 y, en el apartado de “OBJETIVOS” aparecen desarrollados por completo.

En cuanto a las competencias clave, en las tablas se presentan abreviadas con sus siglas en mayúscula que, en el apartado nombrado como “COMPETENCIAS” aparecen explicadas. Por otro lado, las competencias específicas se muestran referenciadas con el número que indica el Decreto 36/2022 según el área de la que forma parte. Los criterios de evaluación están expresados de la misma manera.

La organización de las unidades didácticas está ordenada siguiendo el criterio para que la visita al país correspondiente coincida y esté relacionada con fiestas tradiciones o nacionales que ocurren en ese periodo de tiempo. Utilizando la unidad didáctica número uno, se introducirá y pondrá en contexto la temática central de la programación intentando generar un ambiente motivacional. La última, a modo de cierre, se utilizará para concluir todo el aprendizaje obtenido durante todo un año y, las otras trece unidades didácticas continuarán al recorrido por los diferentes países.

La realización de las unidades didácticas y las actividades planteadas para el posterior descubrimiento del país correspondiente se llevarán a cabo los lunes, miércoles y viernes de cada semana. Se tendrá en cuenta el calendario escolar del curso 2023/2024 de la Comunidad de Madrid para contar con los días festivos y los no lectivos, además, de las vacaciones de cada trimestre como son Navidad, Semana Santa y las de verano para la distribución de las sesiones por cada unidad didáctica.

Por otro lado, con el objetivo de que los alumnos progresen en la adquisición de valores, como es la empatía, y adquieran una serie de competencias y habilidades diferentes, se propondrán contenidos transversales. Dado a que la programación está diseñada para el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil, los alumnos deben tener una sesión de 45 minutos mínimo al día centrado en el bloque D “Aproximación al lenguaje escrito” del Área III “Comunicación y representación de la realidad”, del bloque A “El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.” Del Área II “Descubrimiento y exploración del entorno” y, del bloque F “Lenguaje y expresión musical” del Área III “Comunicación y representación de la realidad”.

6.1. Secuenciación temporal de la programación

PRIMER TRIMESTRE (septiembre a diciembre)		
Unidad didáctica 1: ¡Nos vamos de viaje!	1 sesión	6 de septiembre
Unidad didáctica 2: España	10 sesiones	8 al 29 de septiembre
Unidad didáctica 3: Alemania	8 sesiones	2 al 20 de octubre
Unidad didáctica 4: Francia	11 sesiones	23 de octubre al 17 de noviembre
Unidad didáctica 5: Groenlandia	6 sesiones	20 de noviembre al 1 de diciembre
Unidad didáctica 6: Laponia	7 sesiones	4 al 22 de diciembre
SEGUNDO TRIMESTRE (enero a marzo)		
Unidad didáctica 7: Estados Unidos	8 sesiones	8 al 24 de enero
Unidad didáctica 8: Italia	9 sesiones	26 de enero al 14 de febrero
Unidad didáctica 9: China	7 sesiones	16 de febrero al 4 de marzo
Unidad didáctica 10: Argentina	7 sesiones	6 al 20 de marzo
TERCER TRIMESTRE (abril a junio)		
Unidad didáctica 11: India	8 sesiones	3 al 19 de abril
Unidad didáctica 12: Egipto	9 sesiones	22 de abril al 15 de mayo
Unidad didáctica 13: Selva Amazónica	7 sesiones	17 al 31 de mayo
Unidad didáctica 14: México	8 sesiones	3 al 19 de junio
Unidad didáctica 15: Fiesta de países	1 sesión	21 de junio

6.2. Horario

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
10:00-11:00	Lecto-escritura	Matemáticas	Viaje (proyecto)	Bilingüismo	Viaje (proyecto)
11:00-12:00	Viaje (proyecto)	Bilingüismo	Bilingüismo	Matemáticas	Matemáticas
12:00-12:30	RECREO				
12:30-13:30	Matemáticas	Lecto-escritura	Matemáticas	Inglés	Lenguaje y expresión corporal
13:30-14:30	COMEDOR				
14:30-15:15	Lenguaje y expresión corporal	Religión	Lecto-escritura	Religión	Lecto-escritura
15:15-16:00	Bilingüismo	Inglés	Lenguaje y expresión corporal	Lecto-escritura	Bilingüismo

6.3. Tablas de las situaciones de aprendizaje que forman la programación didáctica general

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 1: ¡NOS VAMOS DE VIAJE!			
Trimestre: 1º		N.º de sesiones: 1 sesión (6 de septiembre)	
Situación de aprendizaje (justificación)			
Esta primera situación de aprendizaje se va a realizar con la finalidad de introducir a los alumnos lo que vamos a hacer durante todo un curso. Al entrar al aula se encontrarán con una maleta que contiene una carta en la que se explica que durante un año van a realizar un recorrido por diferentes países en los que descubrirán una gran variedad de culturas. Además, también incluirá 16 pasaportes, uno para cada niño, y, se les planteará un reto que consiste en conseguir una fotografía de cada uno de lugares que visiten. Esta imagen sólo la conseguirán si consiguen realizar todas las actividades planteadas. Los niños tendrán que realizar en cada situación de aprendizaje unas actividades diferentes. Algunas de ellas conllevaran el desarrollo de las habilidades lingüísticas, otras matemáticas, otras sobre la adquisición de competencias digitales u otras en la que tendrán que recurrir al uso de una lengua extranjera como puede ser el inglés. En conclusión, en esta situación de aprendizaje se motivará a los niños a que despierten su interés por quera conocer lugares nuevos y por realizar varias actividades que los lleven a sumar aprendizajes.			
Objetivos de etapa	A, e, f, g, i	Objetivos específicos de la programación	1, 2, 3, 10,
Contenidos			
Área 1	B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas.		
Área 2	B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.		
Área 3	A. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...).		
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
Área 1	1, 2, 4	1.2 / 1.4	2.1 4.2 / 4.5
Área 2	1, 2	1.1	2.6
Área 3	1, 2, 3,	1.1 / 1.2	2.1 3.2 / 3.3
Competencias clave	CCL, CPSAA, CC (competencia ciudadana), CC (competencia cultural)		

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 2: ESPAÑA

Trimestre: 1º

N.º de sesiones: 10 sesiones (8 al 29 de septiembre)

Situación de aprendizaje (justificación)

¡Empezamos el viaje! En esta unidad iniciaremos el recorrido de los países por España. Este lugar los alumnos lo conocen puesto que es donde han nacido y viven. Es cierto que, no conocen mucho sobre su alimentación o las culturas que éste presenta, pero las descubrirán. Nos centraremos en algunas comidas típicas como es el cocido madrileño, la paella valenciana o el pulpo a la gallega, en los bailes regionales como las sevillanas de Sevilla y sus trajes típicos y, en algunos artistas ya sean pintores o escritores. Además, cuando terminen su viaje por este país se provocará la situación en la que tengan que pensar cómo van a trasladarse de un país a otro y, para moverse, necesitan empezar a tener gestión sobre los gastos.



Mujeres bailando sevillanas. Fuente: El País

Objetivos de etapa

C, d, f, g

Objetivos específicos de la programación

2, 3, 4, 6, 8, 11

Contenidos

Área 1

- A. Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias.
- A. El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros en diferentes ejes) y manipulativas (lanzamientos y recepciones).
- A. El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje.
- B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas.
- D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales.
- D. Asentamientos y actividades del entorno.
- D. Celebraciones, costumbres y tradiciones.

Área 2

- A. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Conteo, establecimiento de relaciones de comparación y transformación (añadir, quitar, repartir, cambiar) por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana. Números cardinales y ordinales.
- B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
- C. Observaciones, descubrimiento y descripción del entorno y su sentido: la realidad cultural, histórica, física y social de la Comunidad de Madrid, como parte de España, Europa, Hispanoamérica, el planeta y el universo.

Área 3

- A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
- C. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias.

	C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. F. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) F. Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. F. La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc. H. 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.			
Competencias específicas		Criterios de evaluación		
Área 1	1, 2, 4	1.2 / 1.4	2.2	4.1 / 4.5
Área 2	1, 2, 3	1.2	2.6	3.4 / 3.5
Área 3	1, 2, 3, 5	1.1	2.1.	3.2. / 3.3 / 3.5 / 3.6 5.5
Competencias clave	CCL, CPSAA, CC (competencia ciudadana), CC (competencia cultural), CMCTI			

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 3: ALEMANIA

Trimestre: 1º

N.º de sesiones: 8 sesiones (2 al 20 de octubre)

Situación de aprendizaje (justificación)

Y ahora toca descubrir...Alemania. Para comenzar, los alumnos aprenderán cuáles son los colores de su bandera (negro, rojo, amarillo) de forma que puedan realizar actividades artísticas. Aunque el idioma es un poco complejo conocerán alguna de sus palabras como es "hallo (hola) o "danke" (gracias). Para que tenga un acercamiento a la literatura, conocerán el famoso cuento de los hermanos Grimm y trabajaremos con sus personajes. En cuando a su arquitectura, destacan los castillos como el de Neuschwanstein. Estarán motivados porque aprenderán sobre su gastronomía y podrán probar alguno de sus platos típicos con son las salchichas o los pretzels que es un dulce típico.



Bandera de Alemania. Fuente: Blog

Objetivos de etapa	B, c, d, f, g, h, i	Objetivos específicos de la programación	2, 3, 4, 6, 9, 10, 12, 13
---------------------------	---------------------	---	---------------------------

Contenidos

Área 1	A. Identificación y respeto de las diferencias. A. El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. A. 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. B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas. B. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y el asertividad respetuoso hacia los demás. C. Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente y con la alimentación. D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. D. La respuesta a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana. D. Asentamientos y actividades del entorno.
Área 2	A. Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, tamaño, textura, olor, grosor, temperatura... A. Situaciones en que se hace necesario medir. Empleo de unidades de medida (pie, palmo...) y del estándar para la exploración de las magnitudes de medida. B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. B. Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración B. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. C. Respeto y protección del medio natural. C. Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico.

Área 3	A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. A. 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. B. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones. C. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. D. Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación, información y disfrute. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas. D. Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo. Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. E. Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias) adecuados al desarrollo infantil. E. Conversaciones y diálogos en torno a textos literarios que fomenten la libertad de expresión, la curiosidad, la imaginación, la valentía, la bondad y la generosidad. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo) F. La escucha musical como disfrute. G. Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. J. Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.
Competencias específicas	Criterios de evaluación
Área 1	1, 2, 3, 4 1.2 / 1.4 2.2 3.1 4.1 / 4.3 / 4.5
Área 2	1, 2, 3 1.1 / 1.4 2.1 / 2.6 3.1 / 3.3
Área 3	1, 2, 3, 4, 5 1.2 / 1.3 2.1 / 2.2 3.2 / 3.3 / 3.7. 4.3 5.1 / 5.3 / 5.5
Competencias clave	CL, CP, CPSAA, Competencia Ciudadana, Competencia Creativa y Competencia Cultural.

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 4: FRANCIA

Trimestre: 1º

N.º de sesiones: 11 sesiones (23 de octubre al 17 de noviembre)

Situación de aprendizaje (justificación)

¡Y volamos a Francia! Un bonito país que tiene relevantes edificios arquitectónicos como es la Torre Eiffel. Además, que los niños aprendan palabras básicas en francés será motivador para ellos como "bonjour (hola), merci (gracias)". En cuanto a sus costumbres y su gastronomía conocerán algunos productos típicos como son los croissants, crepes o baguettes. Aprenderán sobre una de sus fiestas tradicionales llamada Noche Blanca que es un recorrido artístico que se realiza por la noche y la ciudad luce de color blanco. Para trabajar la expresión artística los alumnos describirán a algunos pintores de gran relevancia como es Vincent Van Gogh y alguna de sus obras. Fomentarán la escritura a través de actividades variadas.



Comida típica (cruasanes). Fuente: Tapas Magazine.

Objetivos de etapa

B, d, e, f, g

Objetivos específicos de la programación

2, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14

Contenidos

Área 1

- A. Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
- A. El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje.
- A. 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.
- B. Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- B. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.
- B. 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.
- D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales.
- D. Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas.
- D. Asentamientos y actividades del entorno.
- D. Celebraciones, costumbres y tradiciones.

Área 2

- B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
- B. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- B. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- C. Respeto y protección del medio natural.
- C. Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico.

Área 3

- A. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...).
- A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.
- B. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones.

	C. 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. C. Textos orales formales e informales. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. D. Los usos sociales de la escritura como medio de comunicación, información y disfrute. D. Textos escritos en diferentes soportes: libros, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, cuentos, etc. D. Las propiedades del sistema de escritura. D. Iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura: orientación espacio- temporal, esquema corporal, discriminación de figuras y memoria visual. El trazo: direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, distribución y posición al escribir. G. Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... G. 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. G. Otras manifestaciones artísticas: escultura, arquitectura... Principales elementos y autores representativos. Lugares de exposición de las manifestaciones artísticas: museos, galerías, etc. I. Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje, disfrute y búsqueda de información. I. Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos. J. Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.				
Competencias específicas		Criterios de evaluación			
Área 1	1, 2, 4	1.2 / 1.4	2.1 / 2.2	4.1 / 4.2 / 4.5	
Área 2	2, 3		2.2 / 2.6	3.3	
Área 3	1, 2, 3, 4, 5	1.1 / 1.2 / 1.3	2.1 / 2.2	3.1 / 3.2 / 3.3 / 3.4 / 3.7	4.1 5.1 / 5.5 / 5.6
Competencias clave	CL, CP, CMCTI, CPSAA, Competencia Ciudadana, Competencia Creativa y Competencia Cultural				

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 5: GROENLANDIA

Trimestre: 1º

N.º de sesiones: 6 sesiones (20 de noviembre al 1 de diciembre)

Situación de aprendizaje (justificación)

Los alumnos viajan a Groenlandia, un lugar en donde el frío es muy característico. Ellos aprenderán dónde está ubicado dado a que es una isla en el Océano Ártico. Verán imágenes en las que hay paisajes nevados, icebergs o glaciares. Conocerán a las personas que viven en ese país que reciben el nombre de inuit y en vez de en casas viven en iglús. Conocerán algunos de sus animales como son las focas, pingüinos o morsas. En cuanto a sus tradiciones, tienen que pescar para alimentarse. Aprenderán alguna palabra en su idioma conocido como inuktitut. Trabajarán con conceptos matemáticos como es más que, menos que e igual que entre otros, disfrutará de la escritura y la lectura. Aprenderán aspectos de Groenlandia en una lengua extranjera como es el inglés para ampliar la adquisición de la competencia plurilingüe. Por último, con ayuda de las familias experimentarán creando con diversos materiales y valorarán la importancia que tiene ayudarse entre todos los compañeros.



Inuit en un iglú. Fuente: Faz.

Objetivos de etapa	A, b, c, d, f, g, h, i	Objetivos específicos de la programación	1, 2, 3, 4, 8, 10, 11, 12, 13, 15
Contenidos			
Área 1	A. Identificación y respeto de las diferencias. A. El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. A. 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. A. 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. B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas. B. Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. C. Necesidades básicas: manifestación, regulación y control personal. C. Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente, con la alimentación y el descanso. D. La familia y la incorporación a la escuela. Valoración y respeto de las relaciones afectivas que se establecen en la familia y la escuela. D. Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros. Incorporación de pautas adecuadas para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma autónoma. D. La respuesta a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana. D. Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas. D. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. D. Asentamientos y actividades del entorno.		

Área 2	A. Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, textura, grosor, temperatura... y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar). Relaciones de orden, seriación, correspondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación. A. Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas: igual que, más que, menos que. A. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Conteo, establecimiento de relaciones de comparación y transformación (añadir, quitar, repartir, cambiar) por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana. A. Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento: dentro-fuera. A. El tiempo y su organización: estaciones. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana. A. Aproximación a los principales hechos del pasado: hechos relevantes, personajes ... B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. B. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. C. Elementos naturales (agua). C. Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio. El cambio climático. C. Respeto y protección del medio natural. C. Cuidado y protección de los animales. Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos C. Aproximación y obtención de información acerca del universo y sus elementos indagando en diferentes fuentes: videos, fotografías, láminas, cuentos... C. Observaciones, descubrimiento y descripción del entorno y su sentido: la realidad cultural, histórica, física y social. Interés por participar en actividades sociales y culturales.
Área 3	A. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...). A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. A. 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. B. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones. C. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. C. Discriminación auditiva y conciencia fonológica: identificación de sonidos, asociación fonema-grafema, análisis silábico y fonético, asociación sonido-significado, memoria auditiva, etc., a través de juegos, rimas, poesías, canciones... D. Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación, información y disfrute. D. Textos escritos en diferentes soportes: libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos, etc. D. Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. Identificación de palabras escritas muy significativas y usuales. D. Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo. Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. D. Otros códigos de representación gráfica: interpretación de imágenes, símbolos, números, fotografías, carteles... D. Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia. Interés en la escucha de narraciones, explicaciones o descripción E. Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, canciones...) adecuados al desarrollo infantil. E. Manejo, cuidado y valoración de los cuentos y los libros. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, video, música en directo...) F. El código musical: acercamiento a la representación gráfica de la música a través del juego: parámetros del sonido, elementos de la música. F. Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. F. La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno.

	G. Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... G. 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. H. 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). H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. I. Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje, disfrute y búsqueda de información. I. Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos. J. Aproximación a la lengua extranjera. J. Actitud positiva hacia la lengua extranjera e interés por participar en interacciones orales, en rutinas y situaciones habituales de comunicación. J. Expresión oral en lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico.				
Competencias específicas		Criterios de evaluación			
Área 1	1, 2, 3, 4	1.1 / 1.2 / 1.3 / 1.4	2.2 / 2.3	3.1	4.1 / 4.2 / 4.4 / 4.5
Área 2	1, 2, 3	1.1 / 1.2	2.1 / 2.3 / 2.6	3.1 / 3.3	
Área 3	1, 2, 3, 5	1.1 / 1.2 / 1.3	2.1 / 2.2	3.1 / 3.2 / 3.3 / 3.4 / 3.5 / 3.6	4.1 / 4.3 / 4.4
Competencias clave	CL, CD, CP, CMCTI, CPSAA, Competencia ciudadana, Competencia creativa, Competencia cultural				

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 6: LAPONIA

Trimestre: 1º

N.º de sesiones: 7 sesiones (4 al 22 de diciembre)

Situación de aprendizaje (justificación)

¡A Laponia! Los alumnos se trasladarán a un país mágico. Aprovechando que queda poco para las navidades, los niños conocerán donde vive Papa Noel. Conocerán lo que son las auroras boreales y una de sus montañas en la que habitan unos elfos que puedes escuchar a los niños conocida como, la montaña de Korvatunturi. Descubrirán qué animales habitan allí como, por ejemplo, los renos. La curiosa forma de trasladarse de un sitio a otro mediante el trineo tirado por perros o la vestimenta utilizada debido a sus bajas temperaturas. Además, redactarán su carta de navidad, aprenderán canciones navideñas y, tendrán contacto con una lengua extranjera.



Papa Noel con un reno. Fuente: Blog.

Objetivos de etapa

A, c, d, h, i

Objetivos específicos de la programación

1, 2, 4, 6, 9, 11, 12, 13

Contenidos

Área 1

- A. Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias.
- A. 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.
- B. Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses.
- D. Asentamientos y actividades del entorno.

Área 2

- B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.
- B. Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración
- C. Respeto y protección del medio natural.
- C. Aproximación y obtención de información acerca del universo y sus elementos indagando en diferentes fuentes: videos, fotografías, láminas, cuentos...

Área 3

- A. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.
- C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos.
- D. Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación, información y disfrute.
- F. La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc.
- H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática.
- J. Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.

Competencias específicas		Criterios de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.2 / 1.4. 2.1. 4.1 / 4.5
Área 2	2, 3	2.1 / 2.3 3.1 / 3.3
Área 3	1, 3, 4, 5	1.2 3.2 / 3.3 4.1 5.2 / 5.5
Competencias clave	CCL, CP, CPSAA, Competencia Ciudadana, Competencia creativa y Competencia cultural.	

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 7: ESTADOS UNIDOS

Trimestre: 2º

N.º de sesiones: 8 sesiones (8 al 24 de enero)

Situación de aprendizaje (justificación)

¡Bienvenidos a Estados Unidos! Este lugar les resultará cercano a los alumnos debido a que en el colegio practican la lengua extranjera que se habla en este país, el inglés. No obstante, aprenderán numerosos aspectos destacables sobre su cultura. Descubrirán elementos arquitectónicos como es la Estatua de la Libertad de Nueva York, el Puente de Golden Gate de San Francisco, los paisajes de Hawái etc. También conocerán los animales típicos como son los bisontes u osos pardos. La comida típica como son los perritos calientes "hot dogs", las hamburguesas o los mac and cheese. Los deportes como son el fútbol americano. Para que el viaje resulte ser más especial, se introducirán cuentos en inglés a la biblioteca de aula, aprenderán canciones en este idioma y, acudirán las familias al centro para realizar una actividad conjunta en la que se degustará varias comidas típicas de su gastronomía.



Estatua de la Libertad. Fuente: Wikipedia.

Objetivos de etapa

B, c, d, f, g, h, i

Objetivos específicos de la programación

2, 3, 4, 10, 11, 12, 13

Contenidos

Área 1

- A. Identificación y respeto de las diferencias.
- A. 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.
- B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas.
- B. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.
- C. Hábitos y prácticas responsables de la alimentación.
- C. Rutinas: planificación de las acciones para resolver una tarea y normas de comportamiento social en la comida.
- D. La familia y la incorporación a la escuela. Valoración y respeto de las relaciones afectivas que se establecen en la familia y la escuela.
- D. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales.
- D. Fórmulas de cortesía y relación social e interacción social positiva (respeto a las personas mayores, a los padres, a los niños). Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas.

Área 2

- B. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

Área 3

- A. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...).
- A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.

	B. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. C. 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). D. Los usos sociales de la lectura como medio de comunicación, información y disfrute. D. Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia. E. Utilización de la biblioteca como fuente de información, entretenimiento y disfrute. Manejo, cuidado y valoración de los cuentos y los libros. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) F. Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. H. Interés e iniciativa en participar en danzas y juegos de expresión corporal y dramática. J. Actitud positiva hacia la lengua extranjera e interés por participar en interacciones orales, en rutinas y situaciones habituales de comunicación.				
Competencias específicas		Criterios de evaluación			
Área 1	1, 2, 3, 4	1.2 / 1.4	2.2	3.2	4.1 / 4.5
Área 2	2	2.6			
Área 3	1, 2, 3, 4, 5	1.2 / 1.3	2.1	3.1 / 3.2 / 3.6	4.3 5.2
Competencias clave	CCL, CP, CPSAA, Competencia ciudadana y Competencia cultural.				

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 8: ITALIA

Trimestre: 2º

N.º de sesiones: 9 sesiones (26 de enero al 14 de febrero)

Situación de aprendizaje (justificación)

¡Ahora toca descubrir Italia! Nos introducimos en el segundo mes del año, el mes del carnaval. Los niños descubrirán ciudades importantes que hay en este país y algunos de los aspectos más característicos de los mismos. Conocerán la famosa torre inclinada de Pisa, el Coliseo Romano que es considerado una de las 7 maravillas del mundo, los canales de Venecia etc. Además, conocerán más sobre su gastronomía siendo la pasta y la pizza su comida más destacable. En cuanto al arte, se trasladarán al carnaval de Venecia y, aprovechando que el desarrollo de esta unidad didáctica se desarrollará en el mes del carnaval, los niños realizarán máscaras dando libertad a su imaginación. Para introducir otro nuevo lenguaje aprenderán alguna palabra básica en italiano como son los saludos "Ciao". En cuanto a la música, practicarán su baile típico conocido por el nombre de la tarantela. Con el aprendizaje de esta nueva cultura, los niños podrán aprender matemáticas realizando ciertas actividades de seriación con los colores de la bandera (verde, blanco, rojo), introduciendo las fracciones partiendo una pizza o jugando a trabajar en un supermercado vendiendo productos típicos del país fomentando la educación financiera.



El Coliseo. Fuente: Blog.

Objetivos de etapa

B, c, e, f, g, h, i

Objetivos específicos de la programación

2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13

Contenidos

Área 1

- A. Identificación y respeto de las diferencias.
- A. El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos.
- A. Hábitos elementales de organización, constancia, atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.
- B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás.
- B. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.
- D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales.
- D. La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia para impulsar habilidades que entre ellas promuevan: el respeto a la vida, al ser humano, a la dignidad, fomentando las relaciones sociales y las buenas acciones.
- D. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones.
- D. Asentamientos y actividades del entorno.
- D. Celebraciones, costumbres y tradiciones.

Área 2

- A. Relaciones de orden y seriación a través de la manipulación, observación y experimentación.
- A. Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Conteo y establecimiento de relaciones de comparación por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana. Números cardinales y ordinales. Aproximación a la serie numérica: representación gráfica, utilización oral para contar y construir la serie numérica.
- B. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno.

	B. Actitud de escucha y colaboración C. Respeto y protección del medio natural. C. Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico. C. Interés por participar en actividades sociales y culturales.			
Área 3	A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. A. 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. C. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. D. Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) F. El código musical: acercamiento a la representación gráfica de la música a través del juego F. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. F. La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc. G. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... G. Manifestaciones plásticas variadas: Otras manifestaciones artísticas: escultura, arquitectura... H. Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales con referentes de igualdad: Desplazamientos por el espacio con movimientos diversos. H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. J. Expresión oral en lengua extranjera: mantener y terminar una conversación (saludar y despedirse)			
Competencias específicas		Criterios de evaluación		
Área 1	1, 2, 4	1.1 / 1.2 / 1.4	2.2	4.1 / 4.5
Área 2	1, 2, 3	1.1 / 1.5	2.1 / 2.6	3.1 / 3.3
Área 3	1, 2, 3, 4, 5	1.3	2.1 / 2.3.	3.3 / 3.4 / 3.6. 4.2 5.2 / 5.5
Competencias clave	CL, CP, CMCTI, CPSAA, Competencia creativa y Competencia cultural.			

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 9: CHINA

Trimestre: 2º

N.º de sesiones: 7 sesiones (16 de febrero al 4 de marzo)

Situación de aprendizaje (justificación)

Para dar comienzo a esta unidad didáctica, los profesores se vestirán con el traje típico del país llamado cheongsam). Cuando los alumnos entren al aula se encontrarán la encontrarán decorada con elementos decorativos específicos de China como, por ejemplo, los dragones. Sobre este nuevo lugar al que viajarán los niños aprenderán numerosos aspectos sobre su cultura. Descubrirán sus animales como son los osos pandas o el mono del pelo dorado. Investigarán sobre sus vestimentas que son conocidas como vestidos ceñidos. Sobre su gastronomía en concreto los rollitos de primavera, las galletas de la suerte o los utensilios que utilizan para comer “palillos”. Sus fiestas tradicionales como es el año chino que cada vez se celebra un día distinto.



Rollitos de primavera. Fuente: Astelus.

Objetivos de etapa	b, c, e, g, j	Objetivos específicos de la programación	2, 4, 5, 7, 9, 15
Contenidos			
Área 1	A. 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. B. Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. D. Celebraciones, costumbres y tradiciones.		
Área 2	A. Aproximación a los principales hechos del pasado: hechos fundamentales de la historia, hechos relevantes, personajes ... B. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. C. Cuidado y protección de los animales.		
Área 3	A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. C. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) F. Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. G. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática.		
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
Área 1	1, 2, 4	1.2 / 1.4.	2.1. 4.1 / 4.5
Área 2	1, 2, 3	1.6	2.1. 3.1
Área 3	1, 3, 5	1.1	3.2 / 3.3 / 3.7. 5.5
Competencias clave	CPSAA, CC (Competencia Ciudadana), CCL, Competencia Creativa, Competencia Cultural		

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 10: ARGENTINA

Trimestre: 2º

N.º de sesiones: 7 sesiones (6 al 20 de marzo)

Situación de aprendizaje (justificación)

¡Y ahora toca descubrir Argentina! En este país los alumnos se sumergirán en una nueva cultura en la que aspectos como sus comidas típicas son muy ricas como es, las empanadas o la carne a la brasa. Además, las personas procedentes de este país se caracterizan por beber durante todo el día una infusión llamada mate. Uno de sus deportes más conocidos es el fútbol el cual practicarán de forma conjunta para ir asimilando sus respectivas normas. Su baile típico es el tango por lo que aprenderán más sobre este. También, aprenderán sobre naturaleza lo que son las cascadas y la importancia que tiene cuidar el medio ambiente.



Lionel Messi. Fuente: Desconocida.

Objetivos de etapa	B, c, f, g, i	Objetivos específicos de la programación	2, 3, 4, 6, 10, 12, 15
Contenidos			
Área 1	A. Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. A. Identificación y respeto de las diferencias. A. El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. A. 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... B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas. C. Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad. D. Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros. Incorporación de pautas adecuadas para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma autónoma. D. La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia para impulsar habilidades que entre ellas promuevan: el respeto a la vida, al ser humano, a la dignidad, fomentando las relaciones sociales y las buenas acciones. D. Asentamientos y actividades del entorno. D. Celebraciones, costumbres y tradiciones.		
Área 2	B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. B. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. C. Elementos naturales (agua, tierra, aire, fuego). C. Respeto y protección del medio natural.		

Área 3	A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. A. Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. C. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. D. Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación, información y disfrute. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo...) F. La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc. H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática.
Competencias específicas	Criterios de evaluación
Área 1	1, 2, 3, 4
Área 2	2, 3
Área 3	1, 2, 3, 4, 5
Competencias clave	CCL, CPSAA, Competencia Ciudadana, Competencia Creativa y Competencia Cultural

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 11: INDIA

Trimestre: 3º

N.º de sesiones: 8 sesiones (3 al 19 de abril)

Situación de aprendizaje (justificación)

Y ahora descubrirán la india. En este viaje, los alumnos explorarán aspectos culturales tales como, su gastronomía con la comida picante, sus músicas y danzas en especial el Bollywood, sus vestimentas y sus telas brillantes, sus animales como son los elefantes que es el animal principal de su cultura o edificios tan importantes como es el Taj Mahal, considerado una de las 7 maravillas del mundo. Realizarán actividades de expresión artística decorando elefantes o realizando dibujos con polvos en el suelo haciendo una alusión a un festival tradicional del país conocido como Holi. Se aproximarán a los recursos literarios pudiendo recurrir a la biblioteca del aula para leer más acerca de la india y sus tradiciones. Trabajarán en la lengua extranjera del inglés vocabulario básico sobre el país y, por último, a través de medios digitales viajarán de forma virtual a través de videos al país para conocer más sobre sus países y la música de su entorno.



Festival de Holi. Fuente: Visado-India (blog).

Objetivos de etapa	A, c, d, f, g, h, i	Objetivos específicos de la programación	1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 12, 13, 14
Contenidos			
Área 1	A. Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación, de las posibilidades y limitaciones propias. A. El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. A. Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. C. Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente y con la alimentación. D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. D. Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas. D. Celebraciones, costumbres y tradiciones.		
Área 2	A. Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, tamaño, textura y grosor. B. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. B. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. C. Respeto y protección del medio natural. C. Cuidado y protección de los animales.		
Área 3	A. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...). C. 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. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. D. Los usos sociales de la lectura como medio de comunicación, información y disfrute. D. Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia.		

	E. Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias...) adecuados al desarrollo infantil. E. Utilización de la biblioteca como fuente de información, entretenimiento y disfrute. Manejo, cuidado y valoración de los cuentos y los libros. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) F. Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. F. La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc. G. Expresión de hechos, sentimientos, emociones, etc., a través de distintos materiales y manifestaciones artísticas. H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. I. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de los medios. J. Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.				
Competencias específicas		Criterios de evaluación			
Área 1	1, 2, 3, 4	1.1 / 1.2 / 1.4	2.2	3.1	4.1 / 4.3 / 4.5
Área 2	1, 2, 3	1.1	2.3 / 2.4 / 2.6	3.1	
Área 3	1, 2, 3, 4, 5	1.1 / 1.4	2.1	3.2 / 3.3 / 3.4	4.3 5.1 / 5.5
Competencias clave	CCL, CP, CD, CPSAA, Competencia creativa y Competencia cultural.				

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 12: EGIPTO

Trimestre: 3º

N.º de sesiones: 9 sesiones (22 de abril al 15 de mayo)

Situación de aprendizaje (justificación)

Ahora los alumnos van a viajar a Egipto a conocer cómo era la vida hace muchos años. Durante este viaje aprenderán aspectos sobre su arquitectura como son las pirámides y su importancia, aspectos sobre su naturaleza como es el río Nilo o sus desiertos, sobre su vestimenta en donde se empleaba mucho el lino realizando túnicas, su escritura que era jeroglífica, y, sobre todo, aspectos muy característicos de su cultura como son los tesoros, faraones o momias. Para trabajar la motricidad realizarán actividades en las que el grafismo se verá fomentado, los alumnos tendrán un acercamiento a Egipto en otra lengua extranjera y fomentarán su escritura realizando otra diferente a la habitual que es la jeroglífica. Además, la psicomotricidad y el control sobre su cuerpo se verá involucrado en este descubrimiento sobre Egipto.



Egipto. Fuente: Amazon.

Objetivos de etapa	A, c, d, e, f, g, h, i	Objetivos específicos de la programación	1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 12, 13
Contenidos			
Área 1	A. Identificación y respeto de las diferencias. A. El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. A. 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. B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas. C. Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad. D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. D. La respuesta a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana. D. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. D. Asentamientos y actividades del entorno.		
Área 2	A. Aproximación a los principales hechos del pasado: modos de vida en el pasado, inventos, hechos relevantes, personajes ... B. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. C. Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio. C. Respeto y protección del medio natural.		

Área 3		A. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...). A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. B. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones. C. El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. D. Los usos sociales de la escritura como medio de comunicación, información y disfrute. D. Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica. D. Otros códigos de representación gráfica: interpretación de imágenes, símbolos, números, fotografías, carteles... Comprensión de imágenes secuenciadas cronológicamente. G. Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...) G. Otras manifestaciones artísticas: escultura, arquitectura... Principales elementos y autores representativos. Lugares de exposición de las manifestaciones artísticas: museos, galerías, etc. H. 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). H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. J. Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.
Competencias específicas		Criterios de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.1 / 1.4 2.2 4.1 / 4.5
Área 2	1, 2, 3	1.3 2.4 / 2.6 3.1 / 3.3
Área 3	1, 2, 3, 4, 5	1.1 / 1.2 2.1 3.2 / 3.3 / 3.6 4.1 / 4.4 5.2
Competencias clave	CL, CP, CPSAA, Competencia Creativa (CC) y Competencia Cultural (CC).	

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 13: SELVA AMAZÓNICA (BOSQUE EN BRASIL)			
Trimestre: 3º		N.º de sesiones: 7 sesiones (17 al 31 de mayo)	
Situación de aprendizaje (justificación)			
¡Y ahora... a un lugar diferente! El bosque es un lugar que abre la mente de los alumnos a nivel sensorial y les permite experimentar con él. Para trabajar este nuevo país, los alumnos conocerán un nuevo medio transporte como es, el globo terráqueo. Aprenderán sobre la importancia que tiene cuidar el medio ambiente y cómo las personas pueden contribuir en su mejora. Conocerán numerosas plantas y animales presentes en el Amazonia. Descubrirán como pueden expresarse artísticamente mediante el empleo de elementos procedentes de la naturaleza y jugar como exploradores. Por último, a través de la música se trasladarán al sonido autentico presente en el bosque.			
			
Selva Amazónica. Fuente: Ambientum.			
Objetivos de etapa	B, d, f, i	Objetivos específicos de la programación	2, 3, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14
Contenidos			
Área 1	A. Identificación y respeto de las diferencias. A. 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...). A. El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial y juego simbólico. A. 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. B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas. C. Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente, con la alimentación, la higiene y el descanso. C. Mantenimiento de limpieza y orden en el entorno. D. 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. D. Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas. D. Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. D. Grupos de pertenencia: características, funciones y servicios. La actividad humana en el medio (oficios habituales y valoración de su necesidad), el entorno próximo al alumnado (casa, calle, barrio, ciudad...), medios de transporte y de comunicación, etc. D. Asentamientos y actividades del entorno.		
Área 2	A. 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, izquierda-derecha... B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.		

	B. Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración B. Estrategias par C. Elementos naturales (agua, tierra, aire, fuego). C. Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio. El cambio climático. C. 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. C. Fenómenos naturales: identificación y repercusión en la vida de las personas, así como sus causas y consecuencias. C. Respeto y protección del medio natural. C. Cuidado y protección de los animales.			
Área 3	A. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...). A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. B. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones. C. 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. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. F. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo) F. Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. F. La escucha musical como disfrute. G. Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... G. 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. H. Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales con referentes de igualdad: Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos. H. 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. I. Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos.			
Competencias específicas		Criterios de evaluación		
Área 1	1, 2, 3, 4	1.2 / 1.3 / 1.4	2.2	3.1 4.1 / 4.2 / 4.5
Área 2	1, 2, 3	1.1	2.3 / 2.5 / 2.6	3.1 / 3.3
Área 3	1, 2, 3, 5	1.2	2.1 / 2.2	3.1 / 3.2 / 3.3 / 3.4 / 3.5 / 3.7 5.5 / 5.6
Competencias clave	CL, CD, CPSAA, Competencia Ciudadana, Competencia Creativa y Competencia Cultural.			

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 14: MÉXICO

Trimestre: 3º

N.º de sesiones: 8 sesiones (3 al 19 de junio)

Situación de aprendizaje (justificación)

Y de aquí... ¡A México! Éste es un país con grandes diferencias de temperaturas. Además, los niños aprenderán sobre la naturaleza debido a sus montañas, ríos y desiertos. Conocerán aspectos sobre su cultura tales como la música y la danza como la del "Jarabe mexicano", sobre su comida (tacos y quesadillas). Ampliarán su conocimiento en el arte contemplando obras de Diego Rivera o, realizando piñatas. También, descubrirán su fauna y algunos animales característicos como es la serpiente cascabel. Para motivarlos dispondrán de actividades interactivas que los permitirá aprender vocabulario básico en inglés para progresar en su aprendizaje. Para su disfrute encontrarán libros sobre aspectos destacables de este país.



Piñatas. Fuente: El Heraldo.

Objetivos de etapa	B, d, e, f, g, h, i	Objetivos específicos de la programación	2, 3, 5, 6, 10, 12, 13
Contenidos			
Área 1	A. El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros en diferentes ejes) y manipulativas (lanzamientos y recepciones). A. Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones. B. Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas. C. Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente, con la alimentación y la higiene. D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. D. Fórmulas de cortesía y relación social e interacción social positiva (respeto a las personas mayores, a los padres, a los niños). Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda y valoración de la actitud de ayuda de otras personas. D. Asentamientos y actividades del entorno. D. Celebraciones, costumbres y tradiciones.		
Área 2	B. Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. B. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. C. Elementos naturales (agua, tierra, aire) C. Respeto y protección del medio natural. C. Cuidado y protección de los animales. Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias) y materia inerte (sol, rocas, nubes, ríos...). C. Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico.		

Área 3	A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. C. 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. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. D. Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación, información y disfrute. D. Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia. Interés en la escucha de narraciones, explicaciones o descripciones. E. Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, poesías, rimas, adivinanzas, canciones, retahílas...) adecuados al desarrollo infantil. E. Utilización de la biblioteca como fuente de información, entretenimiento y disfrute. Manejo, cuidado y valoración de los cuentos y los libros. F. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) F. Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. F. La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc. G. Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... G. Principales elementos y autores representativos. H. 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. H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. I. Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje, disfrute y búsqueda de información. I. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de los medios. J. Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica. J. Expresión oral en lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico.
Competencias específicas	Criterios de evaluación
Área 1	1, 2, 4
Área 2	2, 3
Área 3	1, 2, 3, 4, 5
Competencias clave	CL, CP, CD, CMCTI, CPSAA, Competencia Ciudadana, Competencia Creativa y Competencia Cultural.

TABLA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 15: FIESTA DE PAÍSES			
Trimestre: 3º		N.º de sesiones: 1 sesión (21 de junio)	
Situación de aprendizaje (justificación)			
Y con mucha pena...el viaje ha finalizado. Los alumnos habrán experimentado muchas emociones descubriendo varias culturas y países diferentes. Dado que es el último día del curso, las familias estarán invitadas a venir al colegio para contemplar todo lo que han aprendido y compartir con sus hijos el cierre de este gran viaje. Entre todos harán una puesta en común sobre cuán ha sido su país favorito y por qué. Cada alumno podrá venir disfrazado, traer algún objeto característico o incluso, algo de comida típica de uno de los lugares visitados. Entre todos harán un mural mediante expresiones artísticas, verán vídeos en la pizarra de clase sobre todo este tiempo además de fotografías de ellos mismos tomadas por el docente. También, bailarán y cantarán canciones y bailes aprendidos durante todos esos meses. Para concluir se reunirá toda la clase para enseñar sus pasaportes y ver si todos han conseguido una fotografía de cada país.			
			
Pasaporte. Fuente: Elaboración propia.			
Objetivos de etapa	A, b, e, f, g, i	Objetivos específicos de la programación	1, 2, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 14
Contenidos			
Área 1	A. Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. A. Identificación y respeto de las diferencias. A. Los sentidos, sus funciones y la estimulación de los mismos. A. El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros en diferentes ejes) y manipulativas (lanzamientos y recepciones). A. El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. B. Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. B. Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas. Ofrecimiento y solicitud de ayuda para sí mismo y para los demás. Valoración de la actitud de ayuda de otras personas. B. Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. C. Necesidades básicas: manifestación, regulación y control personal. D. La familia. D. Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. D. La amistad como elemento protector, de prevención de la violencia para impulsar habilidades que entre ellas promuevan: el respeto a la vida, al ser humano, a la dignidad, fomentando las relaciones sociales y las buenas acciones. D. Asentamientos y actividades del entorno. D. Celebraciones, costumbres y tradiciones.		

Área 2	B. Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; relaciones con las personas adultas, con iguales y con el entorno. B. Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.		
Área 3	A. Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...). A. Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. B. La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones. C. 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. C. Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. F. Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales. F. Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) F. Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. F. La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc. G. Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... G. 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. H. 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). H. Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. I. Aplicaciones y herramientas con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje, disfrute y búsqueda de información.		
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
Área 1	1, 2, 4	1.1 / 1.2 / 1.4	2.1 / 2.2 4.1 / 4.5
Área 2	2	2.2 / 2.6	
Área 3	1, 2, 3, 5	1.1 / 1.4	2.1 / 2.2 3.1 / 3.2 / 3.3 / 3.4 / 3.5 / 3.6 5.5 / 5.6
Competencias clave	CL, CPSAA, CMCTI, CD, Competencia Ciudadana, Competencia creativa y Competencia cultural.		

7. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la programación didáctica presente se han propuesto una serie de metodologías pensadas con el fin de que los alumnos adquieran un aprendizaje de calidad. Para ello, deben intervenir algunos otros factores que lo refuercen, como, por ejemplo, la atención. Es muy necesaria. Suscita en los niños la comprensión de toda la información nueva recibida por parte del maestro. Poder incentivarla requiere de inculcar una motivación que provoque una entrega por parte de los niños a la hora de aprender ya que tienen ganas de formar parte de esas nuevas enseñanzas. Bandura (1986), un famoso psicólogo, explica el concepto de autoeficacia que es la creencia en sí mismo sobre lo que eres capaz de hacer. Este factor influye en la motivación personal donde el esfuerzo se ve beneficiado y el rendimiento académico es mejor. En este caso, lo que producirá motivación en los niños, es conseguir superar el reto propuesto centrado en llenar su pasaporte con muchas fotografías de todos los países que visitarán.

A continuación, se exponen diferentes metodologías desarrolladas a lo largo de todo el viaje que los alumnos realizarán por diferentes países. Tiene especial relación con las ciencias sociales, pero, sin embargo, se trabajarán otros contenidos transversales que hará que el aprendizaje de los alumnos sea amplio y lo estructuren en torno a otras materias.

A través del descubrimiento de otros países los alumnos adquirirán la conciencia de la verdadera importancia del respeto y la tolerancia con los demás comprendiendo que cada cultura es valiosa por sí misma. En cada uno de los lugares aprenderán aspectos destacables y con la realización de las distintas actividades pondrán en

práctica valores como es la amistad, la empatía, el respeto, la responsabilidad, la autonomía, etc.

Para que el aprendizaje obtenido por parte de los alumnos sea significativo, se deben tener en cuenta las necesidades de cada uno de ellos. Por ende, para llevar a cabo el desarrollo de la programación anual diseñada se ha propuesto seguir varias metodologías específicas.

La primera de ellas recibe el nombre de Aprendizaje Basado en Proyectos o más conocido como método ABP. Consiste en que los alumnos, a través del trabajo en el aula, vivan experiencias reales que los puede preparar para situaciones futuras y formarlos para hacer frente a los problemas que se vayan encontrando. Con este método de trabajo, los niños disfrutan de su aprendizaje a través de la práctica haciendo en vez de memorizando.

Además, hay que tener en cuenta que, en esta metodología se aportan numerosos beneficios a los niños. Uno de ellos es la autonomía dado que genera compromiso con lo que tienen que hacer. Otro, tiene que ver con la superación en sí mismo. Son ellos los responsables de sus propios logros por lo que pueden trabajar la autoeficacia y comprobar hasta dónde pueden ser capaces de llegar de forma que fomentan la superación personal. A lo largo del desarrollo de esta metodología se pone en funcionamiento otra de la que se hablará a continuación referente al trabajo cooperativo. Los alumnos desarrollan la creatividad y trabajan la cooperancia para adquirir resultados del proyecto más variables y así, aprender a ser respetuosos con los demás compañeros y tomar sus propias decisiones.

Los docentes, para llevar a cabo dicha metodología, deben ser muy organizados con la enseñanza impartida para así, cumplir con los objetivos propuestos y que los resultados por parte del alumnado sean los deseados. Cabe destacar, que, al trabajar por proyectos, la gran diversidad de actividades planteadas permite que los niños adquieran varias inteligencias. Con esto, hay que hacer referencia a Gardner (s.f.) quién diseñó la Teoría de las Inteligencias Múltiples a través de la cual permite que tanto la enseñanza como la adquisición de nuevos conocimientos sea más rica.

Por último, un aspecto a destacar es, que para que los niños estén motivados hay que proponer un reto. En el caso del desarrollo de esta programación didáctica general es conseguir una fotografía por cada uno de los países que visiten con la finalidad de completar su pasaporte. Para fomentar la motivación, el aula se encontrará decorada con elementos significativos del país al que viajen pudiendo así, trasladarles a través de la imaginación a ese lugar y que tengan ganas de aprender más sobre él.

Otra de las metodologías aquí presentes, hace referencia al trabajo cooperativo. Éste sucede cuando los alumnos trabajan juntos y aprenden retroalimentándose unos de otros para que el aprendizaje sea mejor, rico y más variado. Para obtener resultados adecuados en los estudiantes, es el profesor el encargado de estructurar cómo se va a realizar. Según Johnson & Johnson (1991) el fin de trabajar de esta manera consiste en alcanzar unos objetivos compartidos y que los alumnos velen por sus resultados, pero también por los del resto de sus compañeros.

Para que este método de trabajar funcione, las relaciones que se den en el grupo deben cobrar especial importancia. Es vital, que, entre los compañeros, exista buena comunicación para que se pueda llegar a un acuerdo consensuado y buscar soluciones, pero también es fundamental, que exista, buena comunicación entre profesor-alumno para generar un clima de confianza sirviendo éste de guía durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, tiene que haber compromiso para obtener buenos resultados y en relación a esto, debe haber colaboración entre todos para así se sientan con ganas de trabajar mirando por el bien del grupo y no por el suyo propio.

Según Johnson, para una mejor organización y que todos los integrantes trabajen equitativamente, establece una distribución de roles dentro del equipo. Estos son: el secretario, que se encarga de ordenar el trabajo; El portavoz, que es quien interactúa con el profesor y el resto de alumnos; El coordinador, es quien se encarga de proponer ideas y consensuar con los miembros del equipo y, el controlador, que supervisa la forma en que se hace el trabajo. La elección del papel a desempeñar por cada uno será responsabilidad del tutor presente o de los propios alumnos cuando ya hayan adquirido mayor destreza con esta técnica de trabajar.

Retomando de nuevo alguna de las pautas de los dos autores mencionados previamente, establecen que para que el trabajo cooperativo funcione los grupos deben ser pequeños y de entre tres a cinco integrantes. La clase para la que está pensada desarrollar esta programación didáctica cuenta con un total de dieciséis alumnos basada en trabajar por proyectos como ya se ha mencionado, y para perseguir que esté continuamente fomentado el trabajo cooperativo, los alumnos

estarán situados en el aula en cuatro equipos, cada uno de ellos constituido por cuatro personas. Cada mesa se encontrará representada por una maleta de un color en particular (maleta roja, amarilla, verde y azul). Los grupos los formará el maestro teniendo en cuenta las relaciones existentes entre los componentes, así como su nivel de desarrollo y sus destrezas para que entre todos exista una igualdad y todos puedan aprender entre ellos. Por cada trimestre, estos grupos se cambiarán con la finalidad de que todos aprendan a trabajar con personas diferentes y se les brinde la oportunidad de crear conexiones con otros compañeros con quienes no hayan establecido tanta interacción. De manera que sirva de guía a los alumnos, en el aula encontrarán un corcho que incluirá el color de la maleta e imágenes de los componentes de esa mesa por si se les olvida.

Por último, hay que mencionar aquellas metodologías dedicadas a los retos y al juego, como, por ejemplo, la basada en juegos (ABJ). Consistente en que, a través de una actividad lúdica, que tiene un papel fundamental en desarrollo del niño, aprendan y adquieran nuevos conocimientos de una forma práctica y divertida. Éste permite a los niños ser creativos, mejorar el lenguaje dado a que ponen en práctica la comunicación entre sus iguales, reciben motivación intrínseca porque suscita interés en ellos, y les ayuda a expresar sus emociones. Por consiguiente, también se puede dar a conocer un concepto actual en el ámbito educativo que es, la gamificación, dedicada a emplear una parte del juego en su proceso de enseñanza y aprendizaje.

Otra de ellas es la metodología basada en retos, que persigue mantener motivados a los alumnos para así durante toda la programación didáctica, tengan un reto de superación ya planteado en la primera unidad didáctica. Consiste en tener el

pasaporte lleno de imágenes de los países que visiten y hasta el final de la programación no verán si lo han conseguido o no. De esta forma, los niños se esforzarán por conseguir todas las fotografías de cada uno de los lugares.

A día de hoy, las TICS están muy presentes en la educación y por ello, se han tenido muy en cuenta en el desarrollo de esta programación didáctica. Para su correcta aplicación se valorará el uso de éstas, dado a que el abuso excesivo puede provocar adicción. Con el uso de las tecnologías, más concretamente las digitales, lo que se pretende es que, a través de ellas, se puedan extraer conocimientos que suplementen los suyos previamente adquiridos. En el aula dispondrán de una pizarra digital con proyector utilizada para ver imágenes, vídeos y aprender canciones, además de, realizar actividades de forma interactiva. También, contarán con un ordenador que el maestro les enseñará a utilizar para jugar, hacer puzzles o actividades variadas. Es fundamental, que exista una igualdad entre las actividades TIC y las prácticas para que el aprendizaje sea equitativo por ambos.

8. EVALUACIÓN

Se define como un proceso donde se identifica la cantidad de aprendizaje y los logros adquiridos por los alumnos de forma que se compruebe si han obtenido los objetivos y competencias propuestas. Para los docentes puede servir de referente saber si las actividades propuestas, las metodologías empleadas o la manera de enseñar de él mismo han sido efectivas para, en caso contrario, someterlas a un cambio y evitar que repercuta en los alumnos. Por eso, puede considerarse que la evaluación es una herramienta de ayuda tanto para el docente como para el alumno dado que brinda la oportunidad de mejorar a ambos.

8.1. Criterios de evaluación.

Según el DECRETO 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil establece unos criterios de evaluación que se deben alcanzar en cada uno de los ciclos de la etapa de Educación Infantil. Dicho decreto establece que la evaluación sea global, continua y formativa, es decir, que incluya varias dimensiones del aprendizaje como es evaluar sus actitudes, relaciones sociales, valores y no sólo las características del ámbito teórico y académico. Con respecto al formato de evaluación continua, éste se realiza a lo largo de un proceso que no es partido, evaluando así el progreso del alumno de forma regular. Por último, otra de las características del concepto de evaluación es su carácter formativo porque el alumnado y el docente reciben un feedback que les ayuda a mejorar.

En el trayecto de la educación infantil, el principal factor que se debe evaluar es el proceso de desarrollo de los alumnos tras recibir su primera enseñanza. Para ello, los criterios de evaluación establecidos en cada área de aprendizaje determinarán si el

alumno progresa adecuadamente en la adquisición de sus competencias específicas y clave, además de los objetivos previamente expuestos.

Se evaluará si el alumno ha sido capaz de comprender los aspectos trabajados en cada una de las unidades didácticas, así como, su desarrollo con sus semejantes y en el entorno, su interés por descubrir y querer saber más. Para que la evaluación sea eficaz las familias deberán conocer los estándares y la forma de evaluar, lo que conlleva que estén involucrados en dicho proceso.

8.2. Proceso de evaluación

A pesar de que existen muchas formas de evaluar, una de las principales en esta etapa es la referente a la observación. El docente, a través de ésta, irá tomando anotaciones en un cuaderno mientras que el alumno se desenvuelve con normalidad en su entorno. Se procurará evaluar a los alumnos durante tres momentos fundamentales en el proceso de aprendizaje de los mismos, siendo estos los siguientes:

-El primero de ellos hace referencia a una **evaluación inicial** que se realizará al comienzo del curso. En este punto, el docente observa los conocimientos con los que parten sus estudiantes para así adaptar las actividades próximas. Entre ellos destaca el lenguaje observado en momentos conjuntos en los que se establezca la conversación como es en las asambleas de inicio del día.

-La segunda trata de la **evaluación durante** el proceso de aprendizaje. Es un momento fundamental para contemplar el proceso de los estudiantes. Se observará el desarrollo de cada alumno y las necesidades que éstos pueden tener por si hubiera

que realizar algún refuerzo o adaptación a ciertas tareas. Se realizará a través de una rúbrica estableciendo los criterios de evaluación que se espera que los alumnos consigan. Será el docente el encargado de evaluar a sus alumnos.

-La última forma de evaluar recibe el nombre de **evaluación final**. Aquí, el docente hace una valoración sobre su trabajo y observa si su método de enseñanza ha sido el idóneo para obtener un aprendizaje de calidad en sus alumnos. Para ello, se autoevaluará. Además, tras haber finalizado el recorrido por todos los países, los alumnos también tendrán la oportunidad de evaluarse para que contemplen si su actitud ha sido positiva y si han conseguido alcanzar ciertos parámetros.

8.3. Criterios de calificación

Los criterios de calificación son los parámetros establecidos por el tutor con la finalidad de que los alumnos logren superarlos. Para ello, la técnica de observación, previamente mencionada, será la empleada durante este ciclo puesto que resulta de ser la más efectiva y permite al docente obtener una visión amplia y actualizada sobre lo que el niño es capaz de hacer en su entorno con el desempeño de sus habilidades y actuaciones. Todas estas observaciones serán anotadas por el profesor para acto seguido comparar el progreso del mismo.

Para evaluar otros aspectos, se requerirá de otras herramientas como son las rúbricas o la escala de valoración. En ellas, se establecen unos parámetros como, por ejemplo, del 1 al 5 siendo 1, nada satisfecho y 5, muy satisfecho.

Según el DECRETO 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, las familias deben formar parte del proceso de evaluación para ayudar a sus hijos y favorecer su

aprendizaje. Cuando finalicen sus estudios en la etapa de Educación Infantil el docente facilitará a las familias un Informe Final de Aprendizaje que reúna las competencias adquiridas en todo el proceso.

8.4. Criterios de evaluación mínimos exigibles.

En lo referente a los criterios mínimos exigibles, éstos se encuentran en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. En él, están redactados dichos criterios de evaluación, divididos según las competencias específicas que deben adquirir los alumnos. Los mínimos exigibles son los que se proponen en cada una de las unidades didácticas previamente explicadas.

8.5. Evaluación para alumnos con Necesidades Especiales

Este plan de enseñanza también se ha elaborado con la intención de poder aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). En el aula donde se llevará a cabo esta programación habrá presentes dos alumnos con dificultades en su aprendizaje. Es por eso que, la forma de evaluarles deberá estar adaptada a ellos cambiando los criterios de evaluación, los objetivos y las competencias específicas. Estos alumnos recibirán refuerzo en el aula por personal especializado lo que les aportará mayor seguridad en su progreso académico.

9. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad se define como aquellas adaptaciones realizadas en el ámbito educativo para que todos los alumnos, más concretamente aquellos con signos de dificultades para aprender, lo puedan ejercer independientemente de su ritmo, proceso madurativo, capacidad lingüística o procedencia cultural.

La existencia de la diversidad en las aulas permite al alumnado abrir sus mentes y tener un mayor desarrollo personal dado que se cuestionan preguntas sobre la vida antes no planteadas. Además, coge una importancia relevante el concienciar a los niños que en un aula puede haber un grupo muy heterogéneo constituido por personas de distintas etnias o con un comportamiento que no sea el normotípico.

En el Decreto 36/2022, del 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, más concretamente en el artículo 15 que hace referencia a las diferencias individuales, se contempla que, todo alumno debe recibir una atención personalizada e individual para que en el aula se fomente la inclusión y todos sientan la pertenencia a un grupo. Para ello es fundamental por parte del docente, se realicen las adaptaciones curriculares necesarias en la enseñanza para que, del mismo modo, el aprendizaje sea efectivo y el centro se vea implicado es tomar medidas de apoyo para estos alumnos. Éste se encargará de adaptar las metodologías para que aquel alumnado con dificultades en la adquisición de habilidades lingüísticas pueda recibir la enseñanza de la lengua extranjera.

En lo referente a la aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como propuesta de la atención a la diversidad, consiste en una pedagogía que permite acceder a todo tipo de alumnos independientemente de sus capacidades, para así, eliminar todas las barreras que repercutan en el disfrute de la educación. El currículo de esta manera tiene que ser flexible, pudiendo cambiar su criterio de acuerdo a las necesidades presentes en el aula. Hay que hacer especial mención al centro originario de esta propuesta y a quién lo fundó, que es, el Centro de Tecnología Especial Aplicada, CAST. Su objetivo era crear tecnologías que permitieran a aquellos alumnos con presencia de dificultades en su aprendizaje recibir el mismo tipo de enseñanza basada en el currículo igual que en el resto.

Siguiendo los principios establecidos en EducaDUA (2013), para una correcta organización de la enseñanza, habría que basarse en tres: el primero, consta de proporcionar múltiples formas de implicación, el porqué del aprendizaje, donde la motivación ejerce un rol muy significativo en el proceso de formación. El segundo, se encarga de proporcionar múltiples medios de representación, el qué del aprendizaje. En este caso, es la comprensión quien juega un papel fundamental dependiendo íntegramente de la propia persona. Por último, el tercer principio tiene que ver con proporcionar múltiples medios de acción y expresión, el cómo del aprendizaje, el cual se relaciona con la capacidad de cada alumno de interactuar debido a las diferentes maneras que tienen de realizar las actividades.

9.1. Análisis de las necesidades del alumnado

Esta programación didáctica anual está preparada para ser desarrollada en un aula donde hay un niño que presenta Necesidades Educativas Especiales, mostrando una diversidad funcional auditiva impidiéndole escuchar. También hay otro niño, quien, desde sus primeros meses de vida, fue intervenido quirúrgicamente de un trasplante de riñón que le hizo pasar una larga temporada entre hospitales afectando a su capacidad de relacionarse, aprender y desarrollarse en el entorno. Para poder permitir que ambos niños puedan seguir un ritmo de aprendizaje acorde a sus discapacidades receptivas, se deberán realizar adaptaciones curriculares que les permitan llegar a los objetivos, competencias y criterios de evaluación propuestos.

El primer alumno mencionado presenta graves problemas auditivos, por lo que lleva implantes cocleares. Son un mecanismo que provoca sonidos que el cerebro es capaz de interpretar y procesar. Además, está recibiendo ayuda externa al centro con un audiólogo. Es el encargado de trabajar con problemas graves de audición y evaluar su gravedad. De forma paralela, en el colegio recibe ayuda de un pedagogo que trabaja con él de manera más individualizada y conoce a la perfección el funcionamiento de dicho implante, es más, trabaja al mismo tiempo que el maestro ayudando a adaptar las actividades propuestas durante la programación para que su aprendizaje no se vea afectado en gran medida. El centro brinda a este alumno una ayuda con un experto del equipo de audiólogos de la Comunidad de Madrid una vez cada quince días para trabajar con él, tanto dentro como fuera del aula. Todos estos son requisitos fundamentales para ayudar al niño y favorecer su inclusión, ergo, las actividades que tendrán que adaptarse serán las pertenecientes al contenido visual como vídeos teniendo que ir subtítulos para su comprensión o, las canciones que

se darán por escrito y con ayuda de ilustraciones. Además, al estar en tiempo parcial en el aula, la cantidad de actividades se reducirán dado a que, de lo contrario, tendría que recuperarlas lo que supondría gran carga de materia para el niño.

En cuanto a su capacidad de relacionarse entre sus iguales, ésta se verá afectada. Es cierto que, sus compañeros tienen muy claro el concepto de inclusión y dadas las circunstancias, se trabajará a conciencia en el aula. Ellos en ningún momento provocarán situaciones en las que el alumno se sienta desplazado, pero seguramente habrá determinados momentos en lo que, debido a su dificultad, pierda detalles de la interacción. Ante este suceso, los niños harán un contacto visual más notable, vocalizando bien las palabras y acentuando los gestos que hagan con la boca y su cuerpo. Entre todos trabajarán mucho la empatía y fomentarán la sensibilidad por este compañero que necesita más ayuda.

El otro alumno presenta dificultades en su desarrollo madurativo. Refleja un atraso curricular de un año debido al tiempo que ha pasado aislado. No se ha desarrollado en un entorno donde haya podido experimentar o establecer relaciones con otras personas y debido a ello, en el colegio tiene dificultad por establecer vínculos socio-emocionales. Su desarrollo motriz se ve muy afectado porque es un niño débil, le cuesta mantener la postura y tener buena motricidad fina o gruesa. Su capacidad de atención es nula dado a que nunca se ha encontrado en un contexto en que el respeto o la escucha activa se hayan visto involucradas. Respecto al aprendizaje del alumno, para que sea equitativo con el resto de los compañeros, se realizarán adaptaciones en la organización del aula retirando algunos elementos distractivos que incidan negativamente en él. El docente debe ser consciente de esta situación inusual

presente en el aula por lo que deberá mostrarse cercano y receptivo a ofrecerle ayuda en cualquier momento, además, debe ser paciente para transmitirle seguridad al niño.

La metodología centrada en el trabajo cooperativo le ayudará debido a que en su equipo estarán pendientes de él y le guiarán en conseguir objetivos mejores. Esta forma de trabajo también le facilitará el echo de establecer vínculos entre sus iguales.

En el afán de conseguir un aprendizaje progresivo y adecuado, un pedagogo del centro vendrá dos días a la semana a trabajar con él, donde el docente podrá focalizar toda su atención en el resto de la clase para que así, su aprendizaje no se vea perjudicado.

10. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES

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

El centro en el que se va a llevar a la práctica esta programación didáctica anual es un colegio bilingüe en donde se dedicarán varias horas del aprendizaje del alumnado a la adquisición de una segunda lengua extranjera como es el inglés. Está muy centrado en que los niños aprendan este idioma correctamente puesto que es un lenguaje a nivel internacional que les otorgará gran prestigio en su futuro a nivel laboral, permitiéndoles establecer conversaciones ricas con personas procedentes de culturas diversas o también ayudándoles al progreso de las habilidades de los niños como es la atención o la memoria.

Por todo ello, los alumnos recibirán esta enseñanza de dos formas diferentes. Tendrán sesiones dedicadas a la asignatura de inglés en las que, harán actividades y dinámicas en este idioma o, sesiones de bilingüismo en las cuales se centrarán más en la conversación y audición del niño. Cabe destacar que, a medida que los alumnos van subiendo de curso, estas horas se ampliarán. Para el curso de 3º de infantil, los alumnos recibirán un total de cinco sesiones de bilingüismo y dos de inglés por semana. Estas sesiones estarán impartidas por un personal con alto nivel de inglés, un C1, y por una persona de origen nativo que les ayudará con la pronunciación.

La forma de trabajar el inglés se realizará siguiendo las metodologías previamente explicadas y siguiendo el tema principal del trabajo presente. Los niños descubrirán contenidos sobre otras culturas y países en esta lengua extranjera lo que fomentará la adquisición de la competencia plurilingüe. Además, en algunas unidades didácticas (se explica concretamente en cada una de las tablas cuáles son), los niños aprenderán algunas palabras básicas en el idioma del país que estén descubriendo para ampliar

su conocimiento sobre la cultura del mismo. Las actividades realizadas en estas sesiones serán explicadas a través de flashcards, vídeos, juegos, películas e incluso, dinámicas diferentes como son las realizadas con otros cursos.

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

El desarrollo de la convivencia y la ciudadanía es un aspecto fundamental que los niños deben adquirir durante su proceso de aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. Tiene especial relación con la adquisición de la Competencia Ciudadana puesto que prepara a los alumnos para integrarse en la sociedad y su entorno.

El echo que, durante la adquisición de nuevos conocimientos se vean implicados el desarrollo tanto de la convivencia como de la ciudadanía, ayuda a los niños a desarrollar sus valores y concienciarles de la importancia que tiene ser buen ciudadano. Además, fomentará la inclusión y el respeto hacia otras culturas, dado a ser un tema característico de esta programación. Por último, los preparara para afrontar ciertas actitudes de adulto consiguiendo un bienestar conjunto.

Para promover su desarrollo, dado a que es un colegio religioso, se trabajarán muchos de estos valores y su adquisición en la asignatura de religión. En ella, mediante actividades cooperativas y dinámicas, comprenderán la importancia que tienen en sus vidas. Esta materia se impartirá dos veces por semana con una duración de 45 minutos por sesión, es decir, hora y media a la semana. El docente que llevará a cabo su enseñanza será el tutor de la propia aula, teniendo incluso la oportunidad de que asistan las Hermanas (monjas) del colegio a transmitirlos valores muy útiles para su futuro.

Es fundamental para los alumnos crecer en un ambiente donde todos estos aprendizajes estén muy presentes, aparte de en la asignatura de religión, en el desarrollo del resto de unidades didácticas. Por todo ello, se provocarán situaciones donde haya que poner en práctica los valores adquiridos y trabajar conjuntamente para ser empáticos con el resto. La asignatura de religión según el Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil, debe impartirse siempre desde el respeto, favoreciendo la inclusión y que ninguna familia o alumno se sienta discriminado.

10.3. Contribución de la programación al desarrollo de las Tic y la Competencia Digital.

En el siglo XXI las nuevas tecnologías han llegado para quedarse, cobrando un papel fundamental en la vida cambiando la forma en la que se enseña y se aprende en el contexto académico. Por ese motivo, es esencial que los alumnos aprendan a desarrollarse con ellas pudiendo adquirir la Competencia Digital desde su inicio en la escuela.

En esta programación didáctica, las tecnologías despertarán interés en los alumnos para motivarles y ofrecerles recursos interactivos. Asimismo, impulsa la creatividad y amplía los conocimientos debido a la cantidad de información que absorben. Permitirá a los niños a ser autónomos con la realización de sus tareas e incluir a todos los alumnos en la realización de ciertas actividades. De esta manera, se pondrá en práctica una de las metodologías explicadas anteriormente referida al trabajo

cooperativo. El uso adecuado de las tecnologías puede servir de gran ayuda al maestro para apoyar su enseñanza y servirle como guía.

En el aula en el que este trabajo se pondrá en práctica, las tecnologías se verán muy presentes en el ambiente. La clase contará con una pizarra digital y un proyector con el que el docente proporcionará recursos a los niños como son vídeos, canciones u actividades de uso lúdico. Además, contará con la presencia de ordenadores para disfrutar de ellos en sus momentos de juego libre que incluirán juegos de razonamiento para complementar el aprendizaje.

Respecto al tema principal del trabajo, las tecnologías servirán de gran ayuda para poder transportar a los niños, de forma metafórica, al país que estén descubriendo pudiendo mostrar imágenes de aquello que nunca antes hayan visto.

El fin de la incorporación de las tecnologías al aula es provocar que los alumnos se familiaricen con ellas de forma que desarrollen un uso adecuado de las mismas y puedan trasladarlas a su vida cotidiana sin crear dependencia de ellas.

11. CONCLUSIÓN

La labor del docente es digna de admirar. Los profesores son capaces de conocer individualmente a cada niño y niña a quienes enseñan, a ponerles desafíos y retos que conseguir y, sobre todo, les da la oportunidad de conocerse a ellos mismos.

Realizar una programación didáctica se afronta con poca seguridad, no por miedo, sino más por el desconocimiento a la gran responsabilidad que conlleva de a quién va dirigida dado que nunca antes se había tenido la oportunidad de enfrentarte a un trabajo de tal importancia. Hay que tener en mente y evaluar numerosos aspectos tales como el/ los objetivo/s, los contenidos que se abordarán, la metodología, etc....y poder encajar y pensar que todo ello forme un conjunto armónico que despierte el interés y ganas de aprender en los alumnos, sin olvidar las diferentes personalidades que cada uno de ellos posee con sus gustos, emociones...no es tarea sencilla.

Todo esto lleva a perseguir la oportunidad de adquirir algunos de los roles fundamentales de la enseñanza como la organización de un programa, el permitir desempeñar habilidades y destrezas y poner en práctica todo lo aprendido durante la carrera de magisterio.

El presente programa didáctico general se ha redactado con la finalidad de ofrecer a los alumnos la oportunidad de transportarles y que descubran los diferentes países y su gran variedad cultural, sin que tengan que viajar a ellos. Quien sabe, puede que, en algún momento, y tomando como referencia lo aquí expuesto, sirva como una motivación para que en un futuro sientan el impulso de decir “quiero ir allí”.

VIAJAR. Qué fantástico verbo. Engloba gran multitud de experiencias ya sean físicas como emocionales. Sólo escucharlo hace que nos sintamos llenos de euforia. Pero no es sólo eso. El concepto abarca algo más. Poder conocer costumbres, gentes, alimentos y sus distintas maneras de cocinarlos, idiomas y los diferentes entornos arquitectónicos que hacen de cada lugar algo único y especial. Todo esto genera de forma inherente el ampliar los conocimientos y abrir la mente a conceptos y maneras de vivir distintas ampliando nuestra percepción de lo grande que puede ser el planeta que albergamos.

¿Cómo se podría transmitir el concepto del viaje a los alumnos? Evidentemente hablamos de una idea de diversión y disfrute. El viaje como herramienta de trabajo también es algo importante, pero por el momento no sería el planteamiento expuesto.

Es fundamental brindar a los alumnos la oportunidad de conocer nuevos lugares, antes desconocidos para ellos, y a la par aprender los aspectos característicos de cada cultura.

A través de las diversas actividades planteadas, se podrá poner en práctica los valores que el centro les otorga y sus conocimientos previos. En el aula se han creado situaciones y escenarios que han simulado el convertir a todos los niños y niñas en auténticos viajeros que les permitiera descubrir por sí mismos lugares de ensueño. Además, el reto planteado, les ha ayudado a mantener durante todo el proceso, la motivación con la finalidad de conseguir el máximo número de fotografías e información posible.

Con este epílogo quiero invitar a que el lector de la presente programación didáctica se transporte a la mente imaginativa de una persona de no más de 6 años que ve el mundo demasiado grande, con los ojos de la inocencia, las ganas de aprender y descubrir todo lo que está a su alcance queriendo disfrutar de este gran recorrido por todos los países presentes, cada uno de ellos, importante e interesante en su propio ámbito y cultura. Más allá del mensaje, cada persona o alumno asimilará los conocimientos desde un punto de vista diferente generando su propio concepto e idea o criterio.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

• Referencias de leyes legislativas

Decreto 36/2002, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 9 de junio de 2022

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

Asunción Cuestablanca. (2019). Proyecto educativo de centro versión 2019.
<https://www.asuncioncuestablanca.es/8-noticias/498-proyecto-educativo-de-centro-version-2019>

Comunidad de Madrid. (2007). Calendario escolar 2023-24 modificado.
https://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/4669f6cd-ba9a-491a-a634-9d806659b340/calendario_escolar_2023_24_modificado.pdf?t=1695896238401

• Información de los países

Los secretos del país más poblado del mundo. (2015, mayo 18). Fundación Aquae.
<https://www.fundacionaquae.org/wiki/china/>

Laponia, P. N. E. (2022, 9 mayo). *Cosas sobre Laponia.* Viaje a Laponia.
<https://www.papanoelenlaponia.com/cosas-sobre-laponia/>

Increíble, L. I. (2023, 17 agosto). *Festival Holi India 2024-Fiesta de los colores en India.*
<https://laindiaincreible.com/festival-holi-india/>

- **Otros artículos**

Unir, V. (2022, 1 abril). Etapa preoperacional: en qué consiste e importancia en los niños.

UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/etapa-preoperacional-en-que-consiste-e-importancia-en-los-ninos/>

Dirección General @prende.mx. (s. f.). *El aprendizaje Basado en Proyectos como oportunidad para transformar la escuela.* [https://www.gob.mx/aprendemx/articulos/el-aprendizaje-basado-en-proyectos-como-oportunidad-para-transformar-la-escuela?idiom=es#:~:text=El%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos%20\(ABP\)%20es%20una%20metodolog%C3%ADa%20de,problem%C3%A1tica%2C%20a%20partir%20de%20proyectos](https://www.gob.mx/aprendemx/articulos/el-aprendizaje-basado-en-proyectos-como-oportunidad-para-transformar-la-escuela?idiom=es#:~:text=El%20Aprendizaje%20Basado%20en%20Proyectos%20(ABP)%20es%20una%20metodolog%C3%ADa%20de,problem%C3%A1tica%2C%20a%20partir%20de%20proyectos)

Colombia, I. S. (s. f.). Beneficios del aprendizaje basado en proyectos. *Innova Schools Colombia.* <https://blog.innovaschools.edu.co/5-beneficios-del-aprendizaje-basado-en-proyectos>

García (2022, 14 enero). *Stepping Forward: ABP e Inteligencias Múltiples / Múltiples proyectos y múltiples inteligencias.* Cambridge Blog. <https://blog.cambridge.es/stepping-forward-abp-e-inteligencias-multiples-multiples-proyectos-multiples-inteligencias/>

Los beneficios de aprender por proyectos. (s. f.). <https://www.fundaciocreativacio.org/es/blog/el-blog-creativador/los-beneficios-de-aprender-por-proyectos/>

Sreven-Admin. (2020, 23 enero). *La importancia del aprendizaje cooperativo.* Nevers Ikastetxea. <https://neversikastetxea.com/es/importancia-aprendizaje-cooperativo/>

Blog/humans. Txt. (2022, 22 marzo). *¿Cuáles son los roles del aprendizaje cooperativo?* -

VOCA Editorial. <https://www.vocaeditorial.com/blog/roles-aprendizaje-cooperativo/>

Johnson, D. y Johnson, R. (1991). *El aprendizaje cooperativo en el aula*.

EducaDUA: la web de investigación universitaria sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje. (s. f.) https://www.educadua.es/html/dua/pautasDUA/dua_principios.html

Pastor et al. (2011). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Pautas para su introducción en el currículo*. https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf

Imi. (2023). *El juego Infantil en Montessori: Fomentando el Desarrollo Integral*.

<https://montessorispace.com/blog/juego-infantil-en-montessori/>

Cero, R. O. (2022, 16 febrero). Educación: La importancia del viaje como elemento formativo.

OndaCero. https://www.ondacero.es/programas/la-brujula/audios-podcast/educacion/educacion-importancia-viaje-como-elemento-formativo_20220216620d6d44c3ba470001cadf3a.html

Santerini, (s.f.). Revista Padres y Maestros. <file:///Users/usuario/Downloads/admin,+959-3351-1-CE.pdf>

13. ANEXO



Unidad didáctica 5

GROENLANDIA



Contextualización de la SA dentro de la programación didáctica.

A continuación, se explicará el desarrollo de una de las 15 unidades didácticas presentes en la programación didáctica general. Se trata de la unidad didáctica número 5 titulada, Groenlandia. Consta de seis sesiones donde se realizarán gran variedad de actividades. Se llevará a cabo durante el primer trimestre del curso escolar, más concretamente, del 20 de noviembre al 1 de diciembre. El descubrimiento de este país se realizará en dos semanas, siendo los lunes, miércoles y viernes los días dedicados a ello. Cada sesión tendrá una duración de 1h aproximadamente. Las actividades desarrolladas estarán pensadas para su posterior realización por niños del segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil, más concretamente, para aquellos que estén en 3º de infantil y tengan de entre cinco y seis años.

Los alumnos se verán motivados al tener que superar un reto. Éste consiste en que cada uno de los alumnos lleva consigo un pasaporte y cuando finalicen el recorrido por Groenlandia, si realizan todas las actividades propuestas, conseguirán una fotografía de algún aspecto característico del país.

Definición de la situación de aprendizaje.

Viajar aporta números beneficios en la vida y en el proceso de desarrollo y crecimiento personal del niño. Te expone a situaciones diferentes y a nuevas culturas con las que puedes abrir la mente y empatizar con otras personas. Fomenta la creatividad y la puesta en práctica de valores tales como la empatía. Además, favorece el aprendizaje de otras lenguas y potencia la adquisición de la habilidad lingüística. Del mismo modo, viajar a Groenlandia puede ser un viaje muy enriquecedor y por ello, se va a desarrollar dicha situación de aprendizaje.

Este país cuenta con increíbles paisajes y aspectos creados por la naturaleza como son los glaciares, las montañas nevadas, los iglús o los icebergs. Un elemento característico de Groenlandia es sin duda su población y los habitantes que la integran. Son conocidos como inuit y su vida y su cultura es muy interesante conocerla. Por eso, descubrir más sobre este lugar ayudará a ampliar los conocimientos. Estas personas destacan por su instinto de supervivencia dado a que viven de la caza y la pesca. Son conocidos por ser grandes artesanos y por su capacidad de adaptación a lugares donde las temperaturas son tan bajas. Groenlandia, presenta una gran variedad de fauna capaces de aguantar el frío persistente en el país. Estos animales son como, por ejemplo, osos polares, renos o ballenas. Por último, es frecuentado por turistas debido a sus auroras boreales que conseguir verlas no es una tarea sencilla.

Competencias clave y específicas a desarrollar.

Las competencias específicas y las competencias clave desarrolladas en esta situación de aprendizaje ha sido extraídas del 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. Cada una de ellas tiene relación con una de las tres áreas que constituyen el segundo ciclo de la etapa de educación infantil.

COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Área 1: Crecimiento en armonía	
Competencia en comunicación lingüística.	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.
Competencia personal, social y de aprender a aprender.	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.
Competencia ciudadana.	4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.

COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.	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.
Competencia ciudadana.	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.

COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
Área 3: Comunicación y representación de la realidad	
Competencia en comunicación lingüística. Competencia personal, social y de aprender a aprender.	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.
Competencia en comunicación lingüística. Competencia personal, social y de aprender a aprender. Competencia digital	3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.
Competencia en comunicación lingüística.	4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.
Competencia plurilingüe Competencia cultural Competencia creativa	5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación.

Los objetivos de etapa de esta situación de aprendizaje han sido extraídos del 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.

Los **objetivos de etapa** trabajados en esta unidad didáctica son:

- 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.
- 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.

Los **objetivos didácticos** que se trabajan en esta situación de aprendizaje son:

1. Conocer su cuerpo y el de los demás de manera que aprendan a adaptar las acciones a las diferentes situaciones creando una imagen positiva de uno mismo.
2. Respetar la diversidad de culturas aprendidas y mostrar interés por aprender nuevos aprendizajes sobre el entorno que nos rodea.
3. Aprender a interactuar con los demás en un clima de respeto y compañerismo poniendo en práctica valores tales como la empatía.
4. Facilitar una primera toma de contacto e iniciar el aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales despertando su interés por aprender, descubrir y reflexionar sobre lo estudiado.
8. Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas para comprender el mundo desde una perspectiva más difícil en la que se presentan problemas sencillos de descomposición, conteo, mediciones...
10. Establecer un vínculo de interacción con los demás en los que se interpreten los mensajes y se produzcan otros con el fin de promover y mejorar las relaciones sociales y que sea un medio de comunicar aquello que piensan y necesiten.
11. Promover la relación entre iguales para impulsar el trabajo cooperativo de manera que consigan una correcta organización, un aprendizaje mutuo y el fomento de la creatividad entre todos los componentes del grupo.

12. Impulsar el desarrollo de las habilidades lingüísticas fomentando el control en la iniciación de la lectura, la expresión oral de forma que puedan responder a las distintas situaciones que se den durante una conversación y, la expresión escrita demostrando interés por querer aprender las pautas necesarias para una correcta redacción.

13. Valorar la existencia de diferentes lenguas extranjeras que nos permitan comunicarnos en ciertas situaciones de la vida cotidiana centrándose en el aprendizaje de nuevo vocabulario, gramática y expresión.

15. Conocer las normas sociales de nuestro entorno, los conflictos existentes y las posibles soluciones para un correcto desarrollo de uno mismo respecto al mundo en el que vivimos.

Contenidos y contenidos transversales.

En este apartado se redactan los contenidos divididos por áreas que los alumnos adquirirán tras el desarrollo de esta unidad didáctica. Éstos se encuentran en el apartado previamente explicado llamado “Tablas de las situaciones de aprendizaje que forman la programación didáctica general”, más concretamente, en la tabla de la unidad didáctica número 5 titulada, Groenlandia.

Algunos de los contenidos que adquirirán hacen referencia a saber dónde está ubicado Groenlandia, que es una isla situada en el Océano Ártico. Aprenderán aspectos relacionados con su naturaleza y sobre su población y las personas que lo habitan que son llamados inuit. Trabajarán con gran diversidad de cuentos y con conceptos matemáticos para valorar cantidades (muchos o pocos). Practicarán una lengua extranjera como es el inglés y emprenderán de la aventura ayudándose entre todos los compañeros, fomentando así el trabajo cooperativo. Progresarán en su aprendizaje mediante el uso de las nuevas tecnologías y a desarrollar capacidades motoras como es la expresión a través de su propio cuerpo.

Metodología y recursos.

En la presente unidad didáctica centrada en un viaje por Groenlandia se llevarán a cabo una serie de metodologías variadas que ayudarán al progreso y desarrollo personal de los alumnos. Todas ellas se encuentran explicadas con profundidad en el apartado llamado “Metodología”.

No obstante, las metodologías que incluye ese apartado hacen referencia al Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la técnica de trabajo cooperativo, la metodología basada en juegos y la basada en retos.

En cuanto a los recursos empleados serán muy variados. Los alumnos contarán tanto con recursos lúdicos realizados por el docente en cada una de sus actividades como, con recursos interactivos. Las tecnologías al adquirir un papel fundamental en la vida de los niños se mostrarán presentes en el aula teniendo a su disposición ordenadores. Con ellos y con actividades en la pizarra digital fomentarán y ampliarán sus conocimientos. Por último, también dispondrán de recursos manipulativos con los que podrán experimentar y crear situaciones reales.

Descripción de las actividades en cada sesión.

A continuación, se redactarán las actividades que se llevarán a cabo en cada una de las sesiones.

Cabe destacar que, al comienzo de cada una de ellas, se tendrá un tiempo de asamblea inicial en la que se rezará al ser un centro católico y se expondrán los aspectos que el docente considere importantes para dar comienzo al día.

El aprendizaje de una lengua extranjera como es el inglés está muy presente en el progreso del alumnado y por ello, se dedicará una de las sesiones a la adquisición de nuevos conocimientos en este nuevo idioma. No obstante, en el horario previamente expuesto, se muestra que los alumnos recibirán cinco sesiones de bilingüismo y dos de inglés a la semana.

Por ende, cabe destacar, que al tener a dos niños con necesidades especiales en su aprendizaje habrá ciertas actividades que habrá que adaptarlas para fomentar la inclusión y que su progreso no se vea perjudicado.

SESIÓN 1

Los alumnos al llegar al aula se encontrarán en el centro de la asamblea una caja tapada con una sábana. Este momento suscitará motivación en los alumnos e interés por descubrir de qué se trata.

Una vez que ya todos hayan acabado de hacer la rutina diaria (quitarse el abrigo, sacar las meriendas y beber agua) se sentarán en la asamblea. Después de rezar, cada uno de los niños cogerá de su casillero el pasaporte y se pondrá en común cuantas fotografías llevan conseguidas según los países visitados. La profesora contará sobre qué se va a trabajar en el día y dará los avisos que considere importantes para dar comienzo a la sesión.

Para terminar, llegó el momento de descubrir qué se esconde debajo de la sábana que consiste en una caja que contiene una fotografía del próximo país que describirán, Groenlandia.

Actividad 1:

Tras haber visto qué se esconde debajo de la sábana, los alumnos todos juntos sentados en la asamblea, realizarán una puesta en común sobre lo que están viendo. En un papel continuo pegarán la fotografía y responderán a las preguntas de: ¿qué veo? ¿de qué quiero saber más? Una vez finalizada la lluvia de ideas, se leerá para concluir la actividad y se pegará en una de las paredes de clase para tener durante el viaje siempre presente.

Temporalización: 15 minutos.

Adaptaciones: no habrá adaptaciones para ninguno de los dos niños.

Actividad 2:

Para conocer más sobre los animales que habitan en este país, se les explicará a los alumnos que, debido a las bajas temperaturas en el lugar, los animales han tenido que pasar por un proceso de adaptación para sobrevivir.

Para que aprender sobre ello sea más entretenido, se les leerá un cuento titulado “Pascual el dragón descubre...La Antártida”. Es un cuento dirigido a niños de entre 3 a 8 años. Estará presente en el aula por lo que no necesitan comprarlo. Durante la historia descubrirán una serie de animales que viven en estas condiciones.

Cuando finalice la historia, entre todos, en una cartulina grande y utilizando animales de mentira y pintura, realizarán huellas de cada uno de los animales. Estos son: los pingüinos, las focas y los elefantes marinos.

Temporalización: 20 minutos.

Adaptaciones: para el alumno con un retraso de un año por su enfermedad no se necesitará hacer adaptaciones, pero para el alumno con implantes cocleares, el profesor se situará cerca de él para que el sonido sea más directo, se vocalizarán bien las palabras y, además, al tener el cuento imágenes se les mostrará continuamente para que resulten más aclarativas.

Actividad 3:

Aprovechando que ya han conocido los animales que habitan allí, ahora descubrirán cómo se alimentan las personas. Se les explicará la importancia de la pesca para comer.

Para ello, por equipos de mesa, colorearán varios peces y después los recortarán. El profesor les proporcionará un cubo imitando el mar y los meterán todos ahí. De esta manera se aprovechará para hablar de la importancia que tiene ayudarse entre todos para que así la pesca sea más sencilla y todos puedan comer.

Temporalización: 25 minutos.

Adaptaciones: el niño con retraso de un año en su aprendizaje tiene la motricidad fina menos desarrollada. Para facilitar la realización de la actividad, se le ayudará prestando refuerzo en la mesa del profesor. Para el alumno con dificultades auditivas la única adaptación necesaria será ser claro en las explicaciones vocalizando y expresándose gestualmente.

SESIÓN 2

La segunda sesión estará centrada en bloque D. Aproximación al lenguaje escrito del Área III. Comunicación y representación de la realidad.

Actividad 1:

Para que los alumnos practiquen la escritura, se convertirán en auténticos escritores. Se les enseñará quiénes son las personas que viven allí, el nombre que reciben y sus vestimentas para someterse a bajas temperaturas.

Acto seguido, cada uno de los alumnos, recibirá un papel donde podrán redactar una carta breve para los inuit, que son los habitantes de Groenlandia. Cuando acaben, se meterán en un buzón para hacerles creer que se las mandaremos a su país.

Temporalización: 25 minutos.

Adaptaciones: para el niño con retraso de un año en su aprendizaje se le pedirá que únicamente escriba palabras sobre lo que ha aprendido sobre Groenlandia en lugar de redactar frases cohesionadas entre sí. Se le ayudará prestando especial atención. Para el alumno con implantes cocleares se le explicarán las instrucciones con mayor detenimiento y en un ambiente tranquilo para que pueda comprenderlo mejor.

Actividad 2:

Para que los niños aprendan alguna palabra sencilla sobre el idioma que hablan los inuit, realizarán unas tarjetas que les ayudará a aprenderlas mediante imágenes. Las palabras serán (illuvunga: hola, inuk: persona, aput: nieve). Se les entregará unas tarjetas con dibujos de estas tres palabras y cómo se escriben en el idioma inuktitut. Ellos deberán imitarlas escribiéndola debajo.

Temporalización: 15 minutos.

Adaptaciones: para el niño con retraso de un año en su aprendizaje se le dedicará más tiempo ayudándole a realizar aquellas letras que no sea capaz. Para el otro alumno, no se harán adaptaciones puesto que ya dispone de ayuda visual.

Actividad 3:

Para que los alumnos disfruten de la lectura como un momento de entretenimiento y disfrute se les entregará un cuento por equipo (el mismo para todos) para que puedan leerlo y realizar sus propias interpretaciones. Pondrán poner en funcionamiento su imaginación y convertirse en la protagonista. El libro recibe el nombre de “La pequeña Inuk”. Ninguno de los cuentos tendrá que comprarlos debido a que forma parte del material escolar de aula.

Temporalización: 20 minutos.

Adaptaciones: para el niño con retraso de un año en su aprendizaje se le dejará que experimente para ver cómo reacciona ante este momento de especial concentración. Si el docente observa que no es capaz, se sentará con él dejándole que lea algunas palabras incluso frases cortas y el adulto le facilitará la comprensión realizándole explicaciones. Para el niño que tiene dificultades auditivas, se le proporcionará un cuento para el solo de forma que pueda irse a un lugar tranquilo donde no tenga distracciones para concentrarse y disfrutar de la lectura.

SESIÓN 3

Esta sesión estará especialmente centrada en el descubrimiento de este país, pero en otra lengua extranjera como es el inglés.

Actividad 1:

Para tener un primer acercamiento a este idioma los alumnos aprenderán vocabulario sobre Groenlandia con el que se trabajará posteriormente. Para ayudarles, mediante recursos visuales se les enseñarán *flashcards* donde aparece la palabra y la imagen que le corresponde. Los términos que aprenderán serán: nieve: snow, iglú: igloo, hielo: ice, pesca: fishing, foca: seal, glaciar: glacier)

Temporalización: 15 minutos.

Adaptaciones: para el niño con retraso de un año en su aprendizaje no habrá adaptaciones, en cambio, para el alumno con problemas auditivos, será el profesor quién tendrá que vocalizar las palabras muy bien y reducir la cantidad de vocabulario. Además, si fuese necesario, se hará mayor hincapié en la adquisición de este aprendizaje pudiendo recibir apoyo del personal especializado en el centro.

Actividad 2:

En esta actividad los alumnos tendrán la oportunidad de demostrar la adquisición de las palabras básicas aprendidas en la actividad anterior a través del juego.

Cada uno de los equipos de mesa dispondrá de unas tarjetas, unas con imágenes y otras, con la palabra. Deberán colocarlas todas boca abajo y por turnos irán levantando una tarjeta con dibujo y otra con palabra. Si coincide, obtendrán una pareja

si no, las volverán a colocar boca abajo y el siguiente niño realizará la misma dinámica. Quien más parejas tenga se convertirá en ganador.

Temporalización: 15 minutos.

Adaptaciones: para el niño con retraso de un año en su aprendizaje debido a su enfermedad no habrá adaptaciones. Para el otro alumno, se realizará la actividad de la misma manera, pero únicamente con tres palabras, es decir, tres parejas. El alumno jugará con el docente o la persona de apoyo de forma que su aprendizaje sea más selectivo y pueda concentrarse mejor.

Actividad 3:

Para concluir la sesión, los niños tendrán la oportunidad de descubrir cómo se hace el hielo y lo rápido que se derrite. Para ello, el docente llenará botellas de agua mientras les explica que para convertirse en hielo tiene que someterse a bajas temperaturas. Para eso, previamente se habrá congelado otra botella de agua y los alumnos podrán tocarla y manipularla para que comprueben lo fría que está. Acto seguido, podrán dibujar aquello que más les haya gustado aprender sobre Groenlandia. Para realizarlo dispondrán de materiales relacionados con el país como, por ejemplo, bolas de algodón, purpurina o material que imite el hielo. Cuando acaben, se emplearán para decorar el aula y crear un espacio dedicado a la asignatura de inglés.

Temporalización: 30 minutos.

Adaptaciones. No habrá adaptaciones a esta actividad.

SESIÓN 4

La cuarta sesión estará centrada en la adquisición de los contenidos correspondientes al bloque A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios del Área II. Descubrimiento y exploración del entorno

Actividad 1:

Para la siguiente actividad, en la asamblea se provocará una situación similar a la que posteriormente tendrán que realizar individualmente. Ésta consiste en colocar diferentes objetos creando una serie con la finalidad de que los alumnos respondan a la pregunta de ¿Qué habría que poner después? Acto seguido, cada alumno recibirá una hoja donde encontrarán un ejemplo de dos series que ellos deberán terminar. Los dibujos que necesitan poner para continuar la seriación tendrán que recortarlos previamente y después pegarlos.

Temporalización: 20 minutos.

Adaptaciones: Para el niño con retraso en su aprendizaje de un año se le pedirá que realice la serie de una manera más sencilla. En lugar de tener que completarla haciendo incrementos de cuatro en cuatro, tendrá que hacerlo de dos en dos. Por ejemplo, 1 foca – 3 peces – 1 foca – 3 peces...Al tener dibujos, el recurso visual le ayudará a comprenderlo con más facilidad. Los dibujos para recortarlos necesitará ayuda y apoyo de un adulto. Para el alumno con implantes cocleares no habrá adaptaciones en la serie numérica sino, en los aspectos externos que pueden condicionar que su concentración sea menor. Es decir, se evitará que haya ruidos externos que provoquen distracción, se empleará para dar las instrucciones un lenguaje claro y bien articulado y recibirá apoyo del pedagogo para repetir el procedimiento varias veces hasta su completa adquisición.

Actividad 2:

Esta actividad se realizará con la finalidad de superar el objetivo de adquirir y comprender el concepto de más que, menos que e igual que. Para ello, se provocarán situaciones donde tendrán que identificarlo. Por ejemplo, se colocarán en dos montones varias piezas de construcciones de manera que haya en uno más que en otro y ellos deberán averiguar de cuál se trata. Acto seguido, se seguirá la misma dinámica, pero tendrán que averiguar en cuál hay menos y en cuál la misma cantidad. Una vez afianzado el concepto, les tocará a ellos crear los montones.

Repartidos por la clase se encontrarán con diferentes cubos con una etiqueta en la que ponga más que, menos que o igual que. En el cubo que haya un número 1, los alumnos tendrán que meter más iglús que en el número 2. En el cubo en donde aparezca el número 3, los alumnos tendrán que meter menos iglús que en el número 4 y en los cubos con el número 5 y 6, los alumnos tendrán que meter la misma cantidad de iglús. Por equipos según estén sentados en clase, tendrán que colorear una hoja de cartulina con varios iglús del color correspondiente a su mesa (rojo, amarillo, verde o azul) y recortarlos. Cuando todos los grupos hayan acabado empezará el juego. Deberán buscar los cubos por el aula y meter en ellos tantos iglús como la etiqueta ordene. Cuando hayan acabado, en la asamblea se contará la cantidad de iglús que hay en cada cubo para comprobar que lo han realizado correctamente.

Temporalización: 25 minutos.

Adaptaciones: Para ambos alumnos no habrá adaptaciones en la realización de la actividad, pero sí, en la ejecución de la misma. El profesor repetirá en ocasiones qué hay que hacer para que les sirva de refuerzo positivo y facilite su comprensión.

Además, al ser una actividad práctica e interactiva y disponer de recursos visuales les ayudará a entenderlo con claridad.

Actividad 3:

Con la realización de esta actividad los niños aprenderán el concepto de dentro y fuera en relación a un objeto. Antes de ponerse a trabajar individualmente, se realizará un ejemplo en la asamblea de clase para aprender qué se quiere trabajar. Para ello, cada uno tendrá una hoja con la imagen de un mar. En otra hoja aparte tendrán diez pegatinas de pingüinos. Los alumnos tendrán que pegar cuatro animales dentro del agua y seis fuera. De esta manera demostrarán si lo han comprendido.

Temporalización: 15 minutos.

Adaptaciones: no habrá adaptaciones para ninguno de los alumnos. Si fuese necesario se les ofrecerá refuerzo en la mesa del profesor, extensión del tiempo para terminar la actividad o repetición de las instrucciones hasta su completa adquisición.

SESIÓN 5

La quinta sesión se basará en el bloque F. Lenguaje y expresión musical del Área III. Comunicación y representación de la realidad.

Actividad 1:

Los alumnos continuarán descubriendo animales que habitan en Groenlandia, tanto en Polo Norte como en el Polo Sur de una forma divertida. Para ello, verán un vídeo y después, entre todos, pegarán en un papel continuo imágenes de esos animales y curiosidades sobre ellos. El producto final de esta actividad lo utilizarán para decorar el aula. El vídeo se verá en el siguiente enlace:

<https://youtu.be/AOVI1SBRfw?si=e9SiMoKirwxZw3B>

Temporalización: 25 minutos.

Adaptaciones: Para el niño con retraso en su aprendizaje no habrá adaptaciones. En cambio, para el alumno con implantes cocleares, el vídeo se pondrá con subtítulos para facilitar su comprensión.

Actividad 2:

En esta actividad aprenderán una coreografía basada en la canción “Pingüinos, a bailar”. Los niños tendrán que imitar lo que hacen los pingüinos además de aprenderse la canción para poder cantarla. Para eso, la repetirán varias veces. A la canción se podrá llegar a través de este enlace:

https://youtu.be/FB2pCIsK6vM?si=46crsBvdsoroZy_7

Temporalización: 15 minutos.

Adaptaciones: Para el niño con retraso en su aprendizaje no habrá adaptaciones. En cambio, para el alumno con implantes cocleares, el vídeo se pondrá con subtítulos para facilitar su comprensión.

Actividad 3:

Ahora los alumnos tendrán la oportunidad de convertirse en verdaderos músicos y crear sus propios instrumentos. Los inuit realizaban sus instrumentos de percusión con cualquier material que tenían a su alcance. Por eso, los alumnos con una lata, cuerda, dos palos y gomas crearán un tambor. El profesor irá dando las órdenes y ayudará a todo aquello que lo necesite. Una vez acabado, lo utilizarán para acompañar la canción aprendida en la actividad anterior.

Temporalización: 20 minutos.

Adaptaciones: Los dos alumnos recibirán las instrucciones individualmente para poder repetirlas todas las veces que resulte necesario. Para el niño con implantes cocleares tocar un instrumento puede resultar una tarea complicada, pero cabe destacar que, al ser un instrumento de percusión los sonidos se adaptan bien a su capacidad auditiva. Además, tocar en grupo le facilitará su inclusión con el resto de compañeros.

SESIÓN 6

La sexta sesión será la última de esta situación de aprendizaje. Para ello, el viernes vendrán las familias al centro para que los niños les enseñen todo lo que han aprendido.

Actividad 1:

Para la realización de la manualidad se necesitará la colaboración de los padres, alumnos y del profesor. La finalidad es crear un espacio en la clase donde haya un iglú. Cada familia traerá un brik de leche. Con ayuda de papel continuo, algodón y los cartones de la leche construirán este espacio representativo de lo que han aprendido los alumnos.

Temporalización: 25 minutos.

Adaptaciones: no habrá adaptaciones para estos niños.

Actividad 2:

Las familias ayudarán a cada uno de sus hijos a realizar la manualidad del inuit. Para ello, necesitan de material como son moldes de magdalenas, una hoja con un cuerpo humano dibujado, rotuladores o ceras, algodón, cartulina, tijeras y pegamento. El profesor dará las instrucciones en pasos sencillos para que todos puedan seguirlo sin problemas.

Temporalización: 25 minutos.

Adaptaciones: Para ambos alumnos no habrá adaptaciones debido a que sus familias seguirán el ritmo necesario. No obstante, el docente les dará las instrucciones

individualmente. Para el niño con implantes cocleares si no es capaz de concentrarse se le facilitará un lugar aislado de ruidos externos.

Actividad 3:

Cuando finalicen ambas manualidades, los alumnos se sentarán en la asamblea con su pasaporte. A cada uno de ellos, por su buena actitud durante todo el descubrimiento de Groenlandia, se les entregará una fotografía que deberán pegar para ir completando el pasaporte. La imagen corresponde a la explicada en el apartado de “tablas de situaciones de aprendizaje”.

Temporalización: 10 minutos.

Adaptaciones: no habrá adaptaciones para ninguno de los alumnos que presentan dificultades en su aprendizaje.

Evaluación, concretando los criterios de evaluación y su vinculación con las competencias específicas, competencias clave y descriptores operativos.

Criterios de calificación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS
Área 1: 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.	1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento. 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.	Conocer su cuerpo y el de los demás de manera que aprendan a adaptar las acciones a las diferentes situaciones creando una imagen positiva de uno mismo. Mostrar interés por la diversidad de materiales que hay en el entorno y experimentar con ellos a través de la manipulación pudiendo así, descubrir su utilidad y dar libertad a los pensamientos de cada uno. Facilitar una primera toma de contacto e iniciar el aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales despertando su interés por aprender, descubrir y reflexionar sobre lo estudiado.
2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.	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.	Aprender a interactuar con los demás en un clima de respeto y compañerismo poniendo en práctica valores tales como la empatía. Respetar la diversidad de culturas aprendidas y mostrar interés por aprender nuevos aprendizajes sobre el entorno que nos rodea.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.	3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.	Respetar la diversidad de culturas aprendidas y mostrar interés por aprender nuevos aprendizajes sobre el entorno que nos rodea.
4. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.	4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad 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. 4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, aprendiendo a buscar la verdad, a no mentir, a defender a quien lo necesite y	Promover la relación entre iguales para impulsar el trabajo cooperativo de manera que consigan una correcta organización, un aprendizaje mutuo y el fomento de la creatividad entre todos los componentes del grupo. Conocer las normas sociales de nuestro entorno, los conflictos existentes y las posibles soluciones para un correcto desarrollo de uno mismo respecto al mundo en el que vivimos.

	a no tener miedo. Además, proponer alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas. 4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.	Respetar la diversidad de culturas aprendidas y mostrar interés por aprender nuevos aprendizajes sobre el entorno que nos rodea.
--	--	--

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS
Área 2: 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.	1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés. 1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.	Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas para comprender el mundo desde una perspectiva más difícil en la que se presentan problemas sencillos de descomposición, conteo, mediciones...
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.	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. 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.	Establecer un vínculo de interacción con los demás en los que se interpreten los mensajes y se produzcan otros con el fin de promover y mejorar las relaciones sociales y que sea un medio de comunicar aquello que piensan y necesitan. Promover la relación entre iguales para impulsar el trabajo cooperativo de manera que consigan una correcta organización, un aprendizaje mutuo y el fomento de la creatividad entre todos los componentes del grupo.
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.	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.	Facilitar una primera toma de contacto e iniciar el aprendizaje en el área de las Ciencias Sociales despertando su interés por aprender, descubrir y reflexionar sobre lo estudiado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS
Área 3: 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.	1.1. Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad. 1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. 1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas.	Impulsar el desarrollo de las habilidades lingüísticas fomentando el control en la iniciación de la lectura, la expresión oral de forma que puedan responder a las distintas situaciones que se den durante una conversación y, la expresión escrita demostrando interés por querer aprender las pautas necesarias para una correcta redacción.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.	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.	Establecer un vínculo de interacción con los demás en los que se interpreten los mensajes y se produzcan otros con el fin de promover y mejorar las relaciones sociales y que sea un medio de comunicar aquello que piensan y necesitan.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.	3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente. 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 dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas. 3.6. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.	Impulsar el desarrollo de las habilidades lingüísticas fomentando el control en la iniciación de la lectura, la expresión oral de forma que puedan responder a las distintas situaciones que se den durante una conversación y, la expresión escrita demostrando interés por querer aprender las pautas necesarias para una correcta redacción. Mostrar interés por la diversidad de materiales que hay en el entorno y experimentar con ellos a través de la manipulación pudiendo así, descubrir su utilidad y dar libertad a los pensamientos de cada uno. Desarrollar y perfeccionar la grafomotricidad para adquirir un correcto manejo de las artes plásticas tales como, recortar, pintar, picar etc. Expresar a través del dibujo y la representación las ideas que surgen de su imaginación pudiendo explicar de qué se trata.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.	4.1. Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa. 4.3. Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso. 4.4. Mostrar interés por participar en actividades que favorezcan la iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura.	Impulsar el desarrollo de las habilidades lingüísticas fomentando el control en la iniciación de la lectura, la expresión oral de forma que puedan responder a las distintas situaciones que se den durante una conversación y, la expresión escrita demostrando interés por querer aprender las pautas necesarias para una correcta redacción.

5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.	5.1. Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno. 5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera iniciándose en el uso de normas socialmente establecidas para comenzar, mantener y terminar una conversación relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas. 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.	Valorar la existencia de diferentes lenguas extranjeras que nos permitan comunicarnos en ciertas situaciones de la vida cotidiana centrándose en el aprendizaje de nuevo vocabulario, gramática y expresión. Expresar a través del dibujo y la representación las ideas que surgen de su imaginación pudiendo explicar de qué se trata.
--	--	---

La evaluación se realizará a través de la observación directa por el docente presente en el aula. Éste irá anotando en su cuaderno los aspectos a evaluar de cada uno de los niños. Se tendrá en cuenta las necesidades de los alumnos respetando los diferentes ritmos de aprendizaje.

Como se ha mencionado en el apartado previo de “Evaluación”, ésta se llevará a cabo durante tres momentos: antes, durante y después del aprendizaje. En el primero, el docente usará la observación directa en momentos como son las asambleas para determinar el aprendizaje de cada alumno. En el segundo, el tutor dispondrá de una rúbrica para evaluar en qué momento del aprendizaje se encuentra el niño. En el tercero y último, tanto los alumnos como el profesor podrán evaluar cómo ha sido su enseñanza y aprendizaje durante todo el proceso.

En las rúbricas aparecen establecidos unos parámetros con los que se evaluará si los alumnos han conseguido o no los criterios establecidos. Éstos serán: 1 (insuficiente), 2 (iniciado), 3 (en progreso), 4 (satisfactorio) y 5 (excelente).

Diseño de los instrumentos de evaluación.

Rúbrica que emplea el maestro para evaluar al alumno.

Unidad didáctica 5: Groenlandia						Alumno/a:				
Criterios de calificación						1	2	3	4	5
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.										
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.										
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.										
Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.										
Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.										
Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.										
Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.										
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.										
Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.										
Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, aprendiendo a buscar la verdad, a no mentir, a defender a quien lo necesite y a no tener miedo. Además, proponer alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.										
Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.										
Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.										
Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.										
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.										
Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.										
Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.										
Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.										
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.										

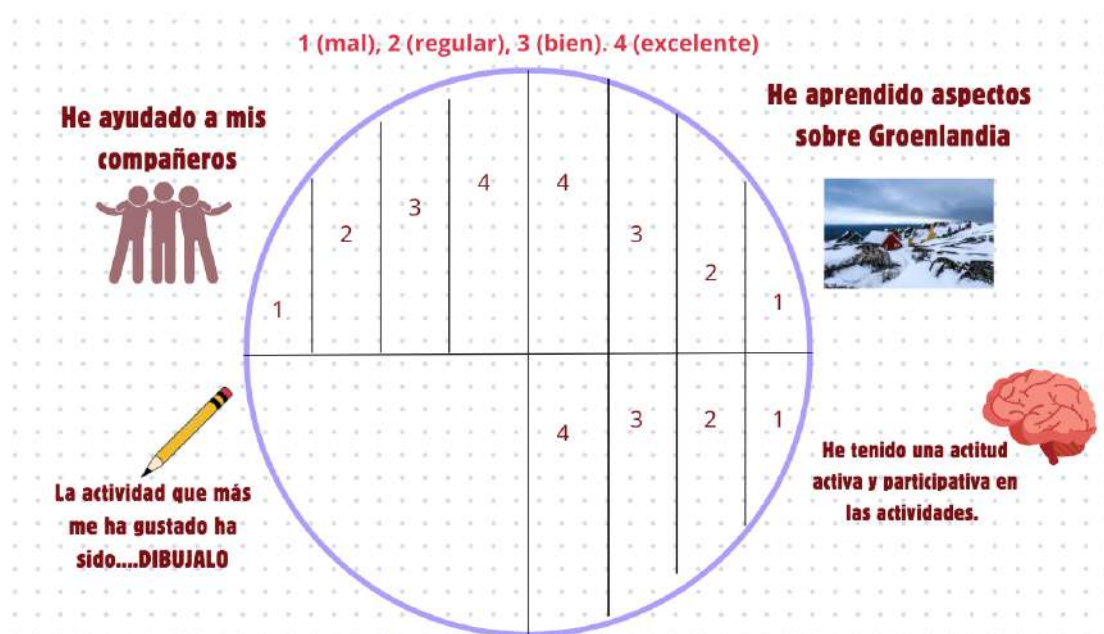
Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.					
Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.					
Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas.					
Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.					
Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.					
Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.					
Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza.					
Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral.					
Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.					
Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas.					
Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa.					
Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa.					
Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso.					
Mostrar interés por participar en actividades que favorezcan la iniciación al desarrollo perceptivo-motriz de la escritura.					
Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno.					
Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera iniciándose en el uso de normas socialmente establecidas para comenzar, mantener y terminar una conversación relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas.					
Mostrar una actitud positiva durante la aproximación a textos literarios en lengua extranjera tales como cuentos, pequeños poemas, leyendas...					
Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.					

Rúbrica de autoevaluación del docente.

Aspectos a evaluar	1 (mal)	2 (regular)	3 (bien)	4 (excelente)
Tengo en cuenta las necesidades de los alumnos para la posterior realización de las actividades.				
He realizado actividades variadas para fomentar su aprendizaje.				
Los alumnos han comprendido conceptos sobre diferentes países.				
Me he mostrado empático con mis alumnos y he sabido ayudarlos cuando ha sido necesario.				
¿Crees que ha sido productivo el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
He cumplido los tiempos de trabajo de cada contenido.				

Diana de autoevaluación del alumno.

En esta herramienta de evaluación, los alumnos tendrán que colorear el segmento del círculo que consideren según sus aprendizajes o su actitud durante el viaje.



Diana de autoevaluación del alumnado. Fuente: Elaboración propia.

Atención a la diversidad

En el desarrollo del plan de enseñanza, se ha tenido continuamente presente el Diseño Universal para el Aprendizaje. En el apartado previo llamado “Atención a la diversidad” se explica con claridad los aspectos a tener en cuenta y cómo pasa a formar parte del proceso de aprendizaje de los alumnos.

En el aula, existe la presencia de dos alumnos con necesidades educativas especiales. Para que su desarrollo y proceso de aprendizaje no se vean afectados se realizarán en cada una de las actividades propuestas las adaptaciones necesarias para cada uno de ellos. Además, los alumnos recibirán apoyo por personas especializadas del centro como es el pedagogo. Esto ayudará a que dentro de sus dificultades puedan seguir el ritmo de la clase.

Algunas de las adaptaciones que se tendrán que hacer para el alumno con problemas auditivos serán las siguientes: articular bien cada una de las palabras, recibir ayuda mediante recursos visuales que faciliten su comprensión, facilitar un ambiente tranquilo para evitar sonidos externos que perjudiquen su concentración, la ubicación en el aula sea cerca del docente y utilizar la tecnología para ser más aclarativo.

Para el alumno que lleva un retraso de un año en su aprendizaje se realizarán algunas adaptaciones, tales como, mayor refuerzo con el docente en las actividades, menos contenidos a aprender, realizar más aclaraciones para su comprensión, apoyo educativo externo de un pedagogo y mayor comunicación entre el docente y la familia para seguir un proceso individualizado.

Conclusión y bibliografía

Viajar por Groenlandia enseñará a los alumnos aspectos característicos de otro país y otra cultura muy diferente a la suya. Además, ampliará la geografía de los niños y les concienciará de la importancia de cuidar el planeta para que los glaciares, iglús y animales, entre otros, no desaparezcan. Los alumnos serán conscientes de las temperaturas extremas de ese lugar y de la capacidad de supervivencia desarrolladas para poder vivir allí.

La unidad didáctica presente ha sido realizada con la finalidad de que los niños aprendan disfrutando y adquieran gran diversidad de competencias a través del juego y el trabajo cooperativo. Además, cada una de las actividades se han adaptado teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes para conseguir un aprendizaje óptimo y de calidad.

Por otro lado, en la puesta en práctica de la situación de aprendizaje, adquirirán un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno la gran diversidad de metodologías actuales propuestas. Descubrir Groenlandia ayudándose entre todos los compañeros fomentará que se creen relaciones más estables y que el ambiente del aula sea positivo y contribuya a que entre todos se cree un clima agradable.

La bibliografía que se ha empleado en el desarrollo de esta situación de aprendizaje ha sido el Decreto 36/2002, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, 9 de junio de 2022.

Recursos elaborados

Todos los recursos presentes corresponden a cada una de las actividades previamente desarrolladas.

SESIÓN 1

Actividad 1

GROENLANDIA

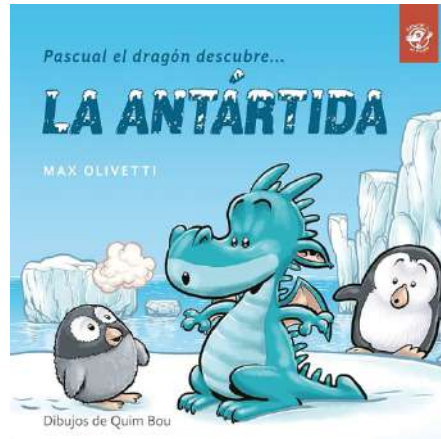


¿QUÉ VEO?

¿DE QUÉ QUIERO SABER MÁS?

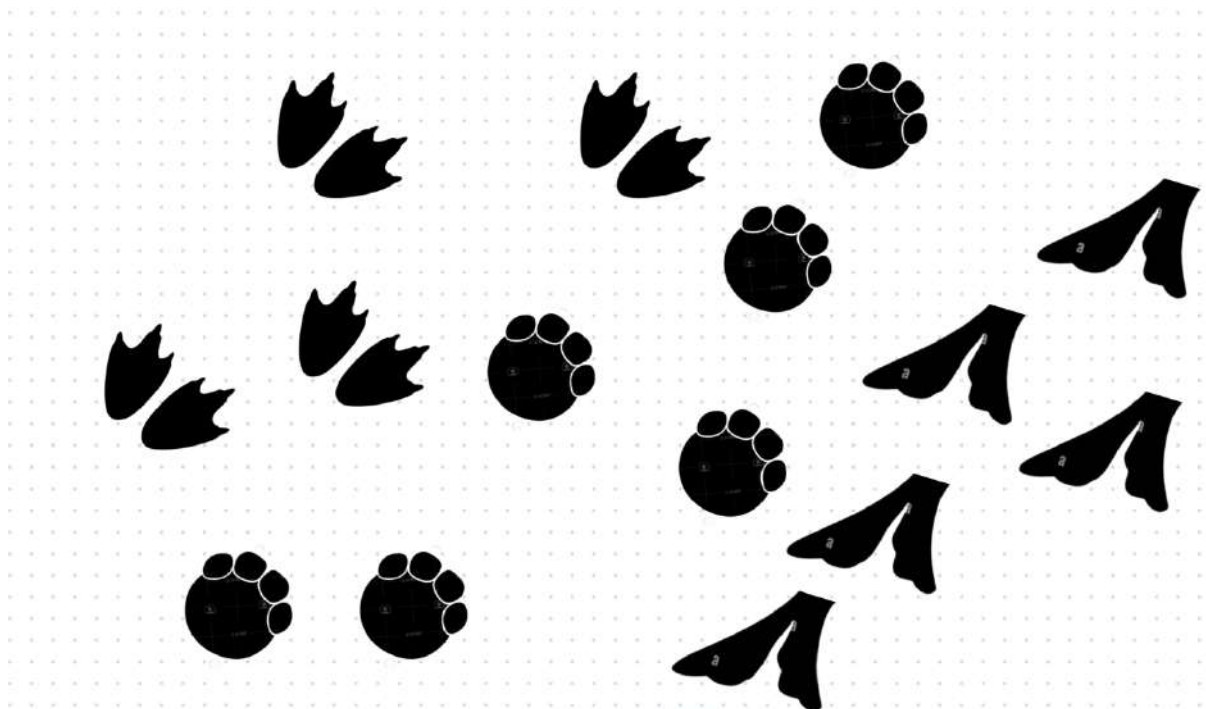
Actividad 2

Cuento titulado “Pascual el dragón descubre...La Antártida”. Se puede comprar o ver en el siguiente enlace: https://youtu.be/-5lmn_SoOcA?si=aYDotxneqaMAILMr

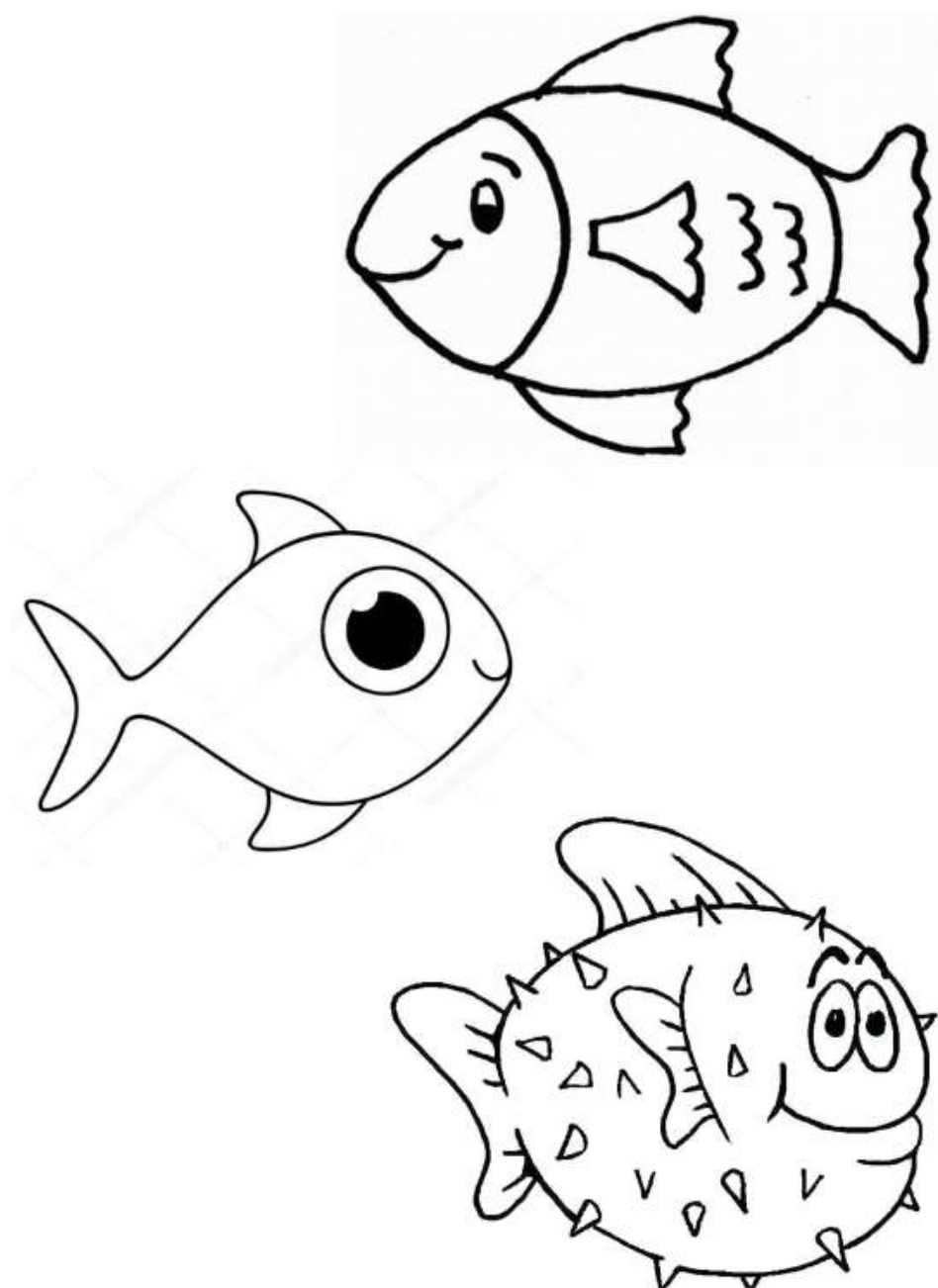


Portada del libro. Fuente: Amazon

Ejemplo de cómo quedaría el papel continuo con las huellas de sus animales correspondientes.



Actividad 3: Un pez por niño a elegir por cada uno de ellos.



SESIÓN 2

Actividad 1: Una carta para cada alumno.

PARA:

DE:



Actividad 2: Una por niño.



Actividad 3:

El cuento recibe el nombre de “La pequeña Inuk”. Cada equipo tendrá uno.



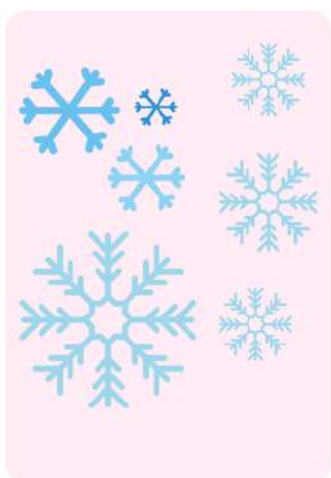
Portada del cuento. Fuente: Amazon.

SESIÓN 3

Actividad 1: Flashcards. Para aquello con adaptaciones, sólo aprenderán las palabras de snow, igloo e ice.



Actividad 2: Para los niños con adaptaciones, sólo jugarán con las palabras o parejas aprendidas en la actividad anterior.

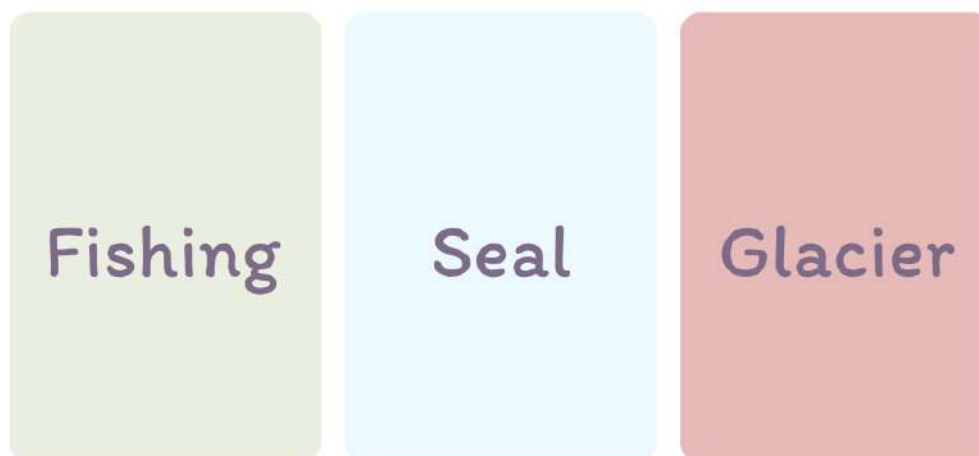


Snow

Igloo

Ice





Actividad 3: A cada alumno se le facilitará un folio y material escolar para que pueda dibujar (rotuladores, ceras, algodón, purpurina...)

SESIÓN 4

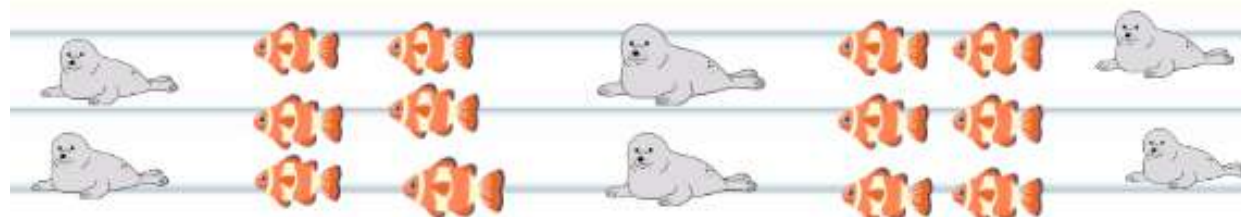
Actividad 1: Una hoja y un recortable por alumno. En el recortable hay algún animal de sobra.



Nombre del alumno/a:



Completa las siguientes series:



Para el alumno con adaptaciones curriculares será esta la hoja de seriación que deberá completar.

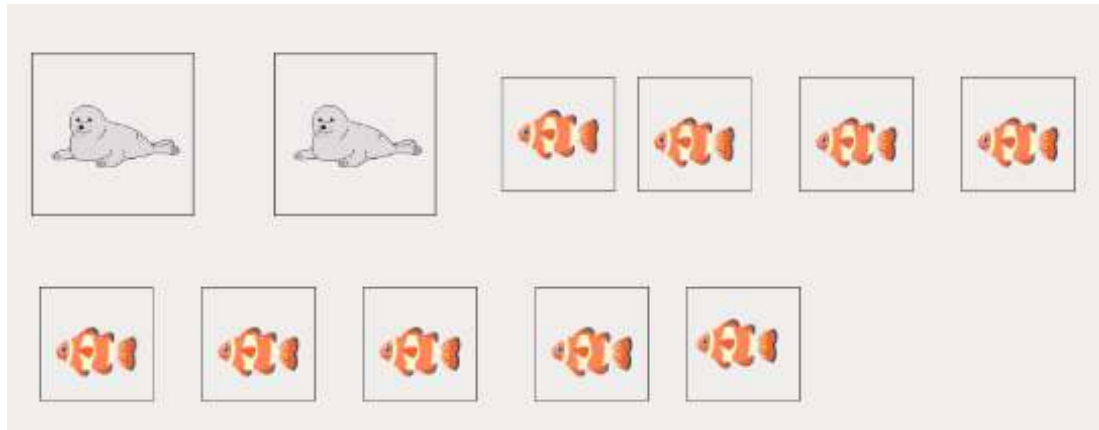
Nombre del alumno/a:



Completa las siguientes series:

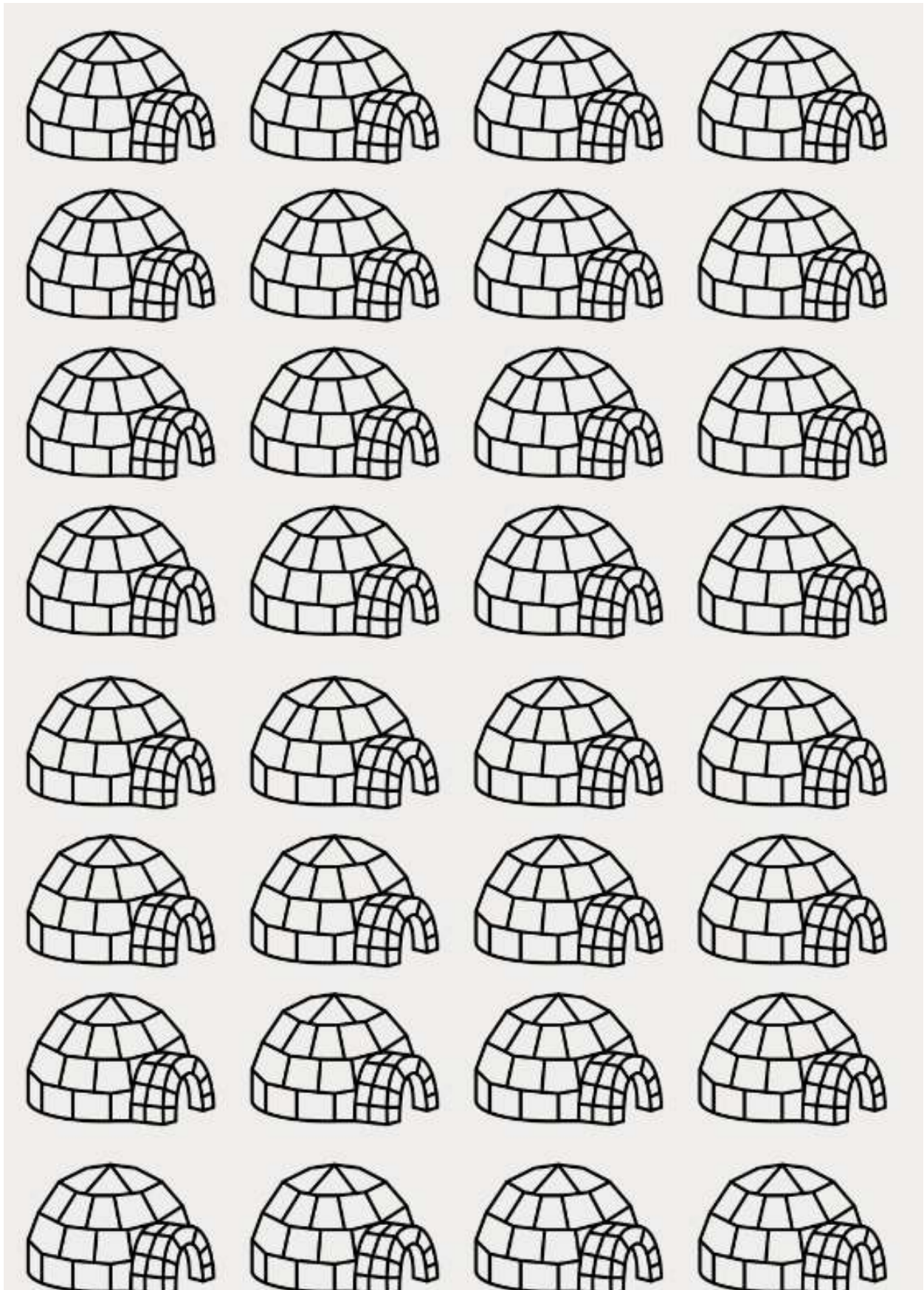
      



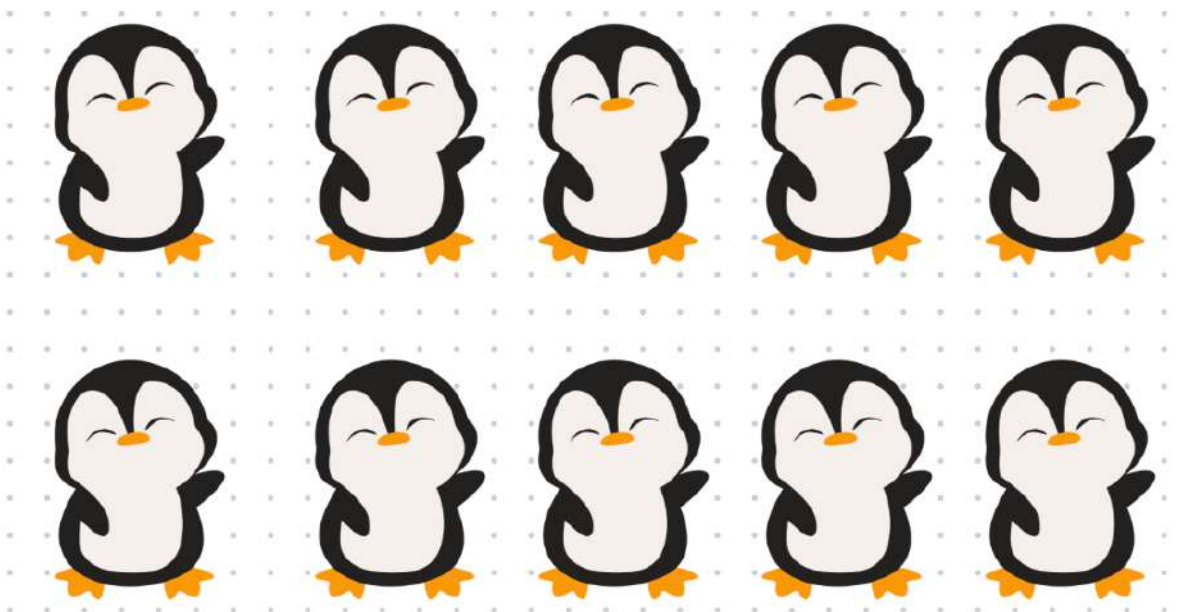
Actividad 2: Un ejemplo de cómo aparecería los cubos es el siguiente.





Actividad 3: Una hoja y un paquete de pegatinas por alumno.

Pega 4 pingüinos fuera del agua y 6 pingüinos dentro

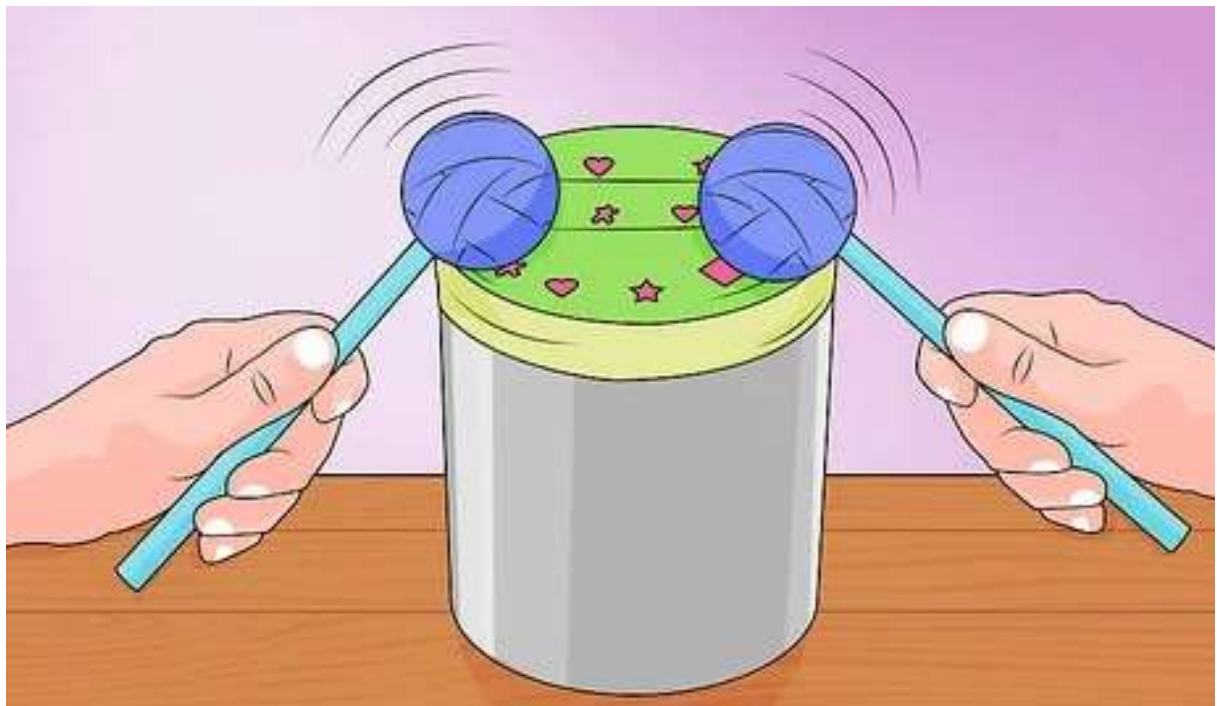


SESIÓN 5

Actividad 1: Este es un ejemplo de cómo podría quedar el papel continuo tras ver el vídeo.



Actividad 3: Este es un ejemplo de cómo quedarían.



Tambor hecho con latas. Fuente: wikiHow

SESIÓN 6

Actividad 1: Ejemplo de cómo quedaría.



Iglú con briks. Fuente: Pinterest.

Actividad 2:



Inuit. Fuente: Pinterest.

Actividad 3: Este es un ejemplo de cómo llevarían el pasaporte tras haber realizado el viaje por Groenlandia.

