



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Programación didáctica anual

Doble grado de Educación Infantil y Educación Primaria

“Cómo contamos historias”

Autora: Marina Apezteguía Marsal

Directora: María Vicario Fernández

Curso: 2025/2026

Fecha: 21 de abril de 2026

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	6
Fundamentación normativa	6
Fundamentación teórica	6
CONTEXTUALIZACIÓN	9
OBJETIVOS	12
Objetivos de etapa	13
Objetivos didácticos	13
COMPETENCIAS	14
Competencias clave	14
Competencias específicas	17
CONTENIDO.....	18
Temporalización	18
Unidades didácticas	21
METODOLOGÍA	47
Principios metodológicos	47
Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje	50
EVALUACIÓN.....	51
Criterios de evaluación por área	51
Evaluación del proceso de enseñanza.....	51
Evaluación en situaciones especiales	53
ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	53
Análisis de las necesidades del alumnado	54
CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.....	55
Desarrollo del fomento de la expresión oral y escrita.....	55
Desarrollo de la lengua inglesa	56
Desarrollo de la convivencia y la ciudadanía.....	56
Desarrollo de las TIC y la competencia digital	57
CONCLUSIONES	57
BIBLIOGRAFÍA	59

ANEXO	61
Desarrollo de Unidad didáctica.....	63
Contextualización	63
Objetivos.....	64
Objetivos didácticos	64
Objetivos de etapa.....	64
Contenidos.....	64
Metodología	65
Desarrollo de las sesiones.....	66
Sesión 1: martes 4/11	66
Sesión 4: viernes 7/11	67
Sesión 6: viernes 11/11	69
Sesión 9: viernes 14/11	70
Evaluación.....	72
Atención a la diversidad	73
Conclusión de la unidad didáctica	74
Recursos	75

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como finalidad el diseño y desarrollo de una programación didáctica compuesta por 13 unidades didácticas a lo largo del curso escolar, dirigida al tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, destinada a alumnado de 5 años.

La programación que se presenta se relaciona con la propuesta metodológica innovadora basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), entendida como situaciones de aprendizaje que permiten tratar el currículo de tercero de Educación Infantil de manera coherente y progresiva. Cada proyecto se compone de una unidad de trabajo que integra los contenidos propios del ciclo, pero los introduce y desarrolla a través de cuentos, películas infantiles y dramatizaciones y conocimientos del teatro, especialmente aquello que forma parte de la cultura y conocimiento actual del alumnado, como las películas que forman parte de su infancia.

El uso de cuentos, películas infantiles y dramatizaciones ayuda a conectar con el mundo social y emocional del niño, estimulando su imaginación y ayudándoles a adentrarse en los principios de los conceptos narrativos. A través de estas historias, el alumnado se acerca a los distintos contenidos curriculares de forma natural y motivadora, generando preguntas, intereses y líneas de investigación que dan sentido a los proyectos. De este modo se promueve un aprendizaje globalizado que integra el lenguaje, la lógica-matemática, el conocimiento del entorno y el desarrollo personal y social.

Cada proyecto se desarrolla desde una perspectiva artística, otorgando un papel protagonista a la expresión plástica, musical, corporal y dramática. La actividad artística se convierte así en el eje principal del proceso de enseñanza y aprendizaje,

permitiendo que el alumnado explore, experimente y se exprese libremente, respetando sus intereses, ritmos y formas personales de comunicación. Este enfoque favorece no solo la creatividad, sino también el desarrollo de la autoestima, la autonomía y la capacidad de tomar decisiones.

De manera más global, la programación tiene el desarrollo emocional del alumnado como uno de sus objetivos fundamentales. A lo largo de los distintos proyectos, se trabajan aspectos como el reconocimiento y la expresión de emociones, la empatía, la gestión de conflictos y la construcción de una imagen positiva de sí mismos. Los personajes, situaciones y conflictos presentes en los cuentos y películas seleccionados se utilizan como punto de partida para reflexionar, dialogar y acompañar emocionalmente al alumnado, favoreciendo su bienestar y su desarrollo socioemocional.

El rol del docente en esta propuesta se concibe como el de un guía y mediador del aprendizaje, que diseña situaciones educativas ricas y significativas, acompaña los procesos de descubrimiento y ofrece los apoyos necesarios para que todo el alumnado pueda participar activamente. La programación está creada para usar metodologías activas, inclusivas y globalizadas, en las que el juego y la experimentación ocupan un lugar central.

En definitiva, este proyecto presenta una programación didáctica que pretende dar respuesta a las necesidades propias de la etapa de Educación Infantil, integrando el currículo de forma creativa y coherente mediante el desarrollo de proyectos basados en relatos infantiles, promoviendo la expresión artística y atendiendo al desarrollo emocional del alumnado como elemento esencial del proceso educativo.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

Fundamentación normativa

En la presente programación se fundamenta legalmente en la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE), que establece el marco estatal. A nivel autonómico, se rige estrictamente por el Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid, el cual concreta el currículo para la etapa de Infantil, asegurando que los objetivos y competencias aquí planteados respondan a los estándares legales vigentes.

En este apartado se presentan las bases teóricas-normativas en las que estará fundamentada esta programación didáctica. La normativa estatal y autonómica en la que se rige este trabajo son las siguientes legislaciones:

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil de la Comunidad de Madrid.
- 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.

Según el Decreto 36 de la Comunidad de Madrid, extraído del Real Decreto 95, los contenidos educativos de la Educación Infantil están divididos en tres áreas, relacionadas entre sí, que manifiestan los objetivos que los niños en esta etapa de su vida tienen que llegar a alcanzar.

Se enfatizarán los artículos vigentes en la ley de Educación Infantil y los contenidos y criterios de evaluación de las tres áreas que lo componen: “área I: Crecimiento en armonía”, “área II: Descubrimiento y exploración del entorno” y el “área III: Comunicación y representación de la realidad”.

Fundamentación teórica

La Educación Infantil es una etapa fundamental en la que los niños desarrollan de manera integral sus capacidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas. Al mismo tiempo, comienzan a construir su propia identidad. Es un periodo clave que sienta las bases del aprendizaje y del desarrollo personal en el futuro.

En este sentido, **Zabalza** (2016) hace aportaciones relevantes al defender que la Educación Infantil debe enfocarse en crear contextos ricos y significativos. En estos entornos, el niño puede ser el protagonista activo de su propio proceso educativo.

Desde esta perspectiva, esta programación didáctica se entiende como una herramienta que permite organizar experiencias de aprendizaje con sentido, conectadas con la vida cotidiana del alumnado y orientadas al desarrollo de competencias desde edades tempranas.

Por su parte, **Bruner** (1997) aporta una visión clave al presentar el aprendizaje por descubrimiento, señalando que los niños aprenden de manera más significativa cuando exploran, manipulan y formulan hipótesis por sí mismos. Además, destaca el valor del juego como medio para explorar la realidad, ensayar roles de la sociedad en la que viven y desarrollar el pensamiento simbólico. Esto se relaciona directamente con la necesidad de diseñar situaciones de aprendizaje motivadoras y relevantes en Educación Infantil. Este enfoque se refleja en la programación a través de los retos planteados, en los que el alumnado explora, investiga y construye su aprendizaje a partir de situaciones significativas como los cuentos y películas.

Asimismo, las aportaciones de **Vygotsky** continúan siendo válidas. En su concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP), resalta la importancia de la interacción social, el lenguaje y el andamiaje del niño; elementos fundamentales en las metodologías cooperativas y participativas que se emplean en la programación. Este concepto se ve reflejado durante toda esta propuesta a través de actividades de cooperativas y

creativas, además de un amplio rango de grados de autonomía, creando así el andamiaje de los alumnos.

La teoría del aprendizaje significativo de **Ausubel** (2002) es especialmente importante en Educación Infantil, ya que enfatiza la necesidad de conectar los nuevos aprendizajes con los conocimientos previos del alumnado. Su inclusión es necesaria pues esta propuesta parte de los intereses comunes de los alumnos, películas y cuentos a los que estén acostumbrados, vivencias y experiencias cercanas del niño para así construir un aprendizaje sólido.

En este trabajo se mostrará la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que se apoya en las aportaciones de autores como **Hernández y Ventura** (2010), quienes destacan que esta metodología favorece aprendizajes integradores, eficaces y funcionales. Esta propuesta está basada en esta metodología ya que muchas de las unidades didácticas finalizan con la creación de un proyecto basado en lo acontecido durante la misma.

Junto a esta metodología, Saufurrohman (2024) y Alghufali (2024), argumentan que el desarrollo de las capacidades creativas artísticas promueve la resolución de problemas, la expresión emocional y una flexibilidad que se convierte en capacidades muy necesarias para esta etapa de educación. Esto se refleja muy bien durante esta propuesta pues siempre se parte de una forma creativa de expresar ideas e historias dando lugar a que, en las unidades didácticas, se creen productos finales basados en la creatividad y en el arte.

La educación actual se rige por principios de aprendizaje en inclusión y equidad, entendiendo la diversidad como un valor enriquecedor del proceso educativo. En este contexto, la programación didáctica debe incluir estrategias que permitan atender a los diferentes ritmos, intereses y estilos de aprendizaje de cada niño.

Por último, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), desarrollado por el Center for Applied Special Technology (CAST, 2018), se incluye porque ofrece un enfoque preventivo que elimina barreras en el aprendizaje desde la planificación. Este enfoque se presenta en la propuesta mediante la inclusión de diferentes formas de representación, expresión y participación en las actividades planteadas.

CONTEXTUALIZACIÓN

En este apartado se concretarán los datos más relevantes sobre el centro educativo y su contextualización a la que esta programación está orientada. Se trata de un centro público bilingüe de Educación Infantil y Primaria, “CEIP Alameda del Prado”, situado en el centro de la ciudad de Madrid en el barrio de Malasaña, en una zona característica por su diversidad sociocultural y lingüística. A su alrededor, se presenta una amplia oferta de recursos comunitarios y culturales, tales como bibliotecas, museos, espacios culturales, y otros recursos del entorno, como comercios y supermercados, que permiten trabajar contenidos relacionados con la vida cotidiana, la educación para el consumo y el conocimiento del entorno cercano. Todo este ámbito da lugar a varios convenios de colaboración, como un centro de natación cerca del centro en donde los alumnos de hasta cuatro años pueden ir a aprender a nadar y a partir de esa edad ofrecen extraescolares para los alumnos del centro.

El CEIP Alameda del Prado es un centro educativo de tamaño mediano, en donde se encuentran alumnos escolarizados desde el segundo ciclo de Educación Infantil hasta el último de Educación Primaria. Cada curso está compuesto de 2 líneas, con una media de 20 alumnos por aula. Esta estructura permite mantener ratios de alumnos y recursos equilibradas para así poder dar una atención lo más individualizada y eficaz posible.

El edificio escolar es un inmueble de varias plantas con accesos diferenciados para las etapas de Educación Infantil y Primaria, garantizando las condiciones de seguridad y accesibilidad. En el caso de Educación Infantil, el centro dispone de aulas amplias y luminosas, equipadas con mobiliario adaptado a la edad del alumnado y organizadas en espacios diferenciados que favorecen la organización. La asamblea está en un apartado especializado con el lugar desarrollo de actividades manipulativas además de otro espacio para la lectura, además de una pizarra digital como principal recurso de las TIC en el aula. Asimismo, el centro cuenta con un aula específica de psicomotricidad, una biblioteca escolar adaptado a la etapa y un patio de recreo diferenciado para Infantil, diseñado para el juego libre, el desarrollo motor y la socialización.

La organización del centro se estructura en jornada partida, modalidad habitual en los centros públicos de la Comunidad de Madrid. El horario lectivo de Educación Infantil se desarrolla, con carácter general, de 9:00 a 16:00 horas, complementándose con servicios de acogida y comedor escolar que facilitan la conciliación de la vida familiar y laboral. La hora del recreo es de 11:15 a 11:45 y la hora del comedor desde las 12:30 a las 14:30.

La plantilla docente del centro está formada por maestros tutores de Educación Infantil y Primaria, responsables del desarrollo de la programación didáctica de aula, así como por docentes especialistas en áreas como Lengua Extranjera (Inglés), Música y Psicomotricidad, que intervienen en la etapa de Infantil de manera coordinada con el tutor o tutora. Esta organización favorece una enseñanza integral y coherente, en la que las distintas áreas se abordan desde un enfoque globalizador, siguiendo un mismo hilo conductor.

En relación con la atención a la diversidad, el CEIP Alameda del Prado dispone de los recursos necesarios para garantizar una respuesta educativa inclusiva. El centro cuenta con profesorado de Pedagogía Terapéutica (PT) y maestro de Audición y Lenguaje (AL), que desarrollan intervenciones específicas con el alumnado que presenta necesidades educativas especiales o necesidades específicas de apoyo educativo, priorizando siempre la inclusión en el aula ordinaria.

El equipo directivo del centro está compuesto por la Dirección, la Jefatura de Estudios y la Secretaría, encargados de la coordinación pedagógica y administrativa del colegio. Este equipo impulsa un Proyecto Educativo de Centro basado en los principios de inclusión, equidad y calidad educativa, promoviendo metodologías activas, la convivencia y cooperación de todo adscrito al centro y la participación de la propia comunidad educativa.

Esta programación está enfocada en el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, las aulas de 5 años. El grupo está formado por 24 alumnos, un grupo heterogéneo en cuanto a nivel sociocultural como lingüístico y madurativo. Conviven alumnos con diferentes ritmos de aprendizaje e intereses, lo que requiere una planificación didáctica flexible y adaptada a las necesidades del grupo. En este grupo se presentan un alumno con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), un alumno con discapacidad visual. Por ello las actividades y la organización del aula tienen que ser estructurada, con espacios específicos e inmovibles, rutinas claras y la anticipación de las actividades. Además, el material debe ser de alto contraste, el tamaño de letra ampliado y recursos visuales bien claros, además de una buena iluminación en el aula.

Esta programación se alinea con el Proyecto Educativo del CEIP Alameda del Prado al integrar los proyectos artísticos como una herramienta de inclusión. Al utilizar

lenguajes diversos (plástico, musical y corporal), se garantiza que los alumnos con diferentes ritmos, como el alumno con discapacidad visual descrito anteriormente, puedan acceder al currículo desde sus capacidades, cumpliendo así con el principio de equidad del centro.

El espacio en el aula estará organizado y estructurado, garantizando su máxima funcionalidad y permitiendo el desarrollo de la autonomía de cada niño. La organización favorece la adaptación a los ritmos y estilos de aprendizaje y la atención a las necesidades específicas del alumnado.

El enfoque metodológico del aula se basa en metodologías activas y globalizadas, en especial el ABP, que sitúan al alumnado como protagonista de su aprendizaje. Se prioriza el juego, la experimentación, el aprendizaje cooperativo y el trabajo por proyectos, partiendo de los intereses del grupo y ajustando las propuestas a las necesidades individuales. La intervención docente se concibe como un proceso de acompañamiento, ofreciendo apoyos y herramientas diversas que permitan la participación de todo el alumnado.

La relación con las familias se considera un elemento esencial para el desarrollo y el seguimiento del alumnado. Se mantiene una comunicación fluida y continua mediante tutorías, reuniones periódicas y los canales habituales del centro, como pueden ser el correo y la plataforma digital, favoreciendo una actuación educativa coherente entre el contexto escolar y familiar.

En conclusión, el aula de 5 años del CEIP Alameda del Prado se configura como un contexto educativo diverso, inclusivo y enriquecedor, que ofrece las condiciones necesarias para implementar una programación didáctica ajustada a las necesidades del alumnado y coherente con sus principios pedagógicos.

OBJETIVOS

En este apartado, considerando el Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid, se propondrán los siguientes objetivos de etapa y didácticos que se llevarán a cabo en el desarrollo de esta programación.

Objetivos de etapa

Los objetivos de etapa que seguirá esta programación serán los objetivos de etapa recogidos en el Decreto 36/2022 para Educación Infantil de la Comunidad de Madrid.

- 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.

Objetivos didácticos

Los siguientes objetivos didácticos expuestos en este apartado estarán relacionados con los objetivos de etapa redactados anteriormente y los que se llevarán a cabo durante la programación.

Objetivos didácticos	Objetivos de etapa	Competencias clave
1. Iniciar al alumnado en el interés por los cuentos y el uso de los libros como fuente de aprendizaje.	B, I	CCL, CC, CCu
2. Identificar y expresar emociones básicas, adquiriendo estrategias para la gestión emocional.	E, F	CCL, CPSAA, CC

3. Reconocer las partes principales de una historia (inicio, nudo y desenlace).	D, F, G, I	CCL, CMCT, CC, CCu
4. Identificar distintos tipos de textos y reconocer algunas de sus características básicas.	G, I, E	CCL, CC, CCu
5. Comprender cuentos sencillos en lengua inglesa y utilizarlos como inspiración para crear y acercarse a la escritura, una historia propia en la que se apliquen los elementos básicos del relato.	F, G, H	CCL, CP, CPSAA, CCr
6. Conocer distintas tradiciones culturales, fomentando actitudes de amistad, respeto y convivencia.	B, E, F, H	CP, CD, CC, CCr
7. Identificar aspectos de la vida cotidiana, los oficios y algunas normas básicas actitudinales, al tiempo que se conocen los animales, la naturaleza y la importancia de su cuidado y protección.	B, C, D, E, J	CD, CPSAA, CC, CCu
8. Explorar la música y su creación, desarrollando la percepción sensorial, el control corporal y la expresión a través de la danza y el ritmo.	A, E, G, J	CPSAA, CC, CCr, CCu
9. Conocer los elementos de la naturaleza y adquirir hábitos de cuidado y respeto hacia el medio ambiente.	B, C, D, E	CPSAA, CC, CCu
10. Reconocer la diversidad de familias, desarrollando actitudes de respeto e inclusión, y expresar estos aprendizajes mediante la creación de un póster utilizando habilidades de expresión artística plástica y visual.	B, E, F, J	CCL, CMCT, CPSAA, CC, CCr, CCu
11. Conocer el teatro como forma de expresión y comunicación, participando en juegos simbólicos y dramatizaciones.	A, D, E, F, G	CCL CPSAA, CC, CCr, CCu
12. Conocer el funcionamiento del teatro y los distintos roles que intervienen en una representación.	A, B, D, F, G	CPSAA, CC, CCr, CCu
13. Participación en la representación de una obra teatral, fomentando la creatividad, la expresión artística y el trabajo en equipo.	A, D, E, F, G, I, J	CCL, CMCT, CPSAA, CC, CCr, CCu

COMPETENCIAS

Competencias clave

1. Competencia en comunicación lingüística (CCL)

Esta competencia se trabajará a través de la lectura y análisis de textos, en este caso, cuentos infantiles tradicionales. Se fomentará la expresión oral mediante relatos de historias, representaciones teatrales y los análisis de los cuentos. Todo esto se llevará a cabo durante todo el periodo de la programación.

2. Competencia plurilingüe (CP)

Para acercar al alumnado a la lengua extranjera de inglés, en algunas unidades, se promoverá la lectura de textos sencillos en este idioma, de acuerdo con el vocabulario que se quiera ir trabajando. También se promoverá el respeto y acercamiento a las diferentes lenguas y sus culturas, presentes tanto en el aula como en la sociedad.

3. Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (CMCT)

En esta programación se utilizarán diferentes tipos de narraciones, estas ofrecen contextos cercanos que permiten trabajar nociones lógico-matemáticas como la secuenciación temporal o la resolución de pequeños problemas surgidos de la historia. Asimismo, el análisis de los distintos tipos de entornos y los fenómenos naturales fomentan la curiosidad, la observación y el pensamiento científico.

4. Competencia digital (CD)

Gracias a esta programación, se contribuye en el desarrollo de la competencia digital al integrar el uso guiado de herramientas tecnológicas como medio para acceder a los cuentos y películas. A través de la utilización de recursos digitales adaptados a su edad y pequeñas actividades interactivas, el alumnado se inicia en un uso responsable, seguro y significativo de la tecnología, entendiéndola como una herramienta para aprender y comunicarse.

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

Los cuentos y películas se convierten en un muy buen recurso para trabajar la identificación y gestión de emociones, la empatía y las habilidades de convivencia. A través del diálogo sobre los personajes, sus acciones y las situaciones que viven, el alumnado reflexiona sobre sus propios comportamientos, aprende a expresar sentimientos, a respetar turnos de palabra y a colaborar con los demás en actividades compartidas. Del mismo modo, se promueve la curiosidad, la motivación por descubrir y la capacidad de aprender de forma cada vez más autónoma mediante la exploración.

6. Competencia ciudadana (CC)

Al utilizar los cuentos y películas como punto de partida para trabajar valores fundamentales, como el respeto, la igualdad, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos, el alumnado reconoce normas básicas de convivencia, comprende la importancia de ayudar a los demás y aprende a participar de manera activa y responsable en la vida del aula. Las actividades propuestas fomentan el diálogo, la escucha y la toma de decisiones compartidas.

7. Competencia creativa (CCr)

Se impulsa la competencia creativa al utilizar los cuentos, las películas y el teatro como estímulo para la imaginación y la expresión personal del alumnado. A partir de las historias, los niños recrean escenas, inventan finales alternativos, dramatizan personajes, realizan producciones plásticas y exploran distintas formas de comunicación a través del cuerpo, la palabra, el dibujo o el juego simbólico. Estas propuestas favorecen la originalidad y la confianza en las sus ideas, permitiendo que el alumnado experimente, tome decisiones y exprese su mundo interior de manera más libre.

8. Competencia cultural (CCu)

Del mismo modo, la programación favorece el desarrollo de la competencia cultural al acercar al alumnado a cuentos, películas y dramatizaciones que forman parte del patrimonio cultural infantil, permitiéndoles conocer historias, personajes y relatos tradicionales presentes en distintas generaciones y contextos. A través de estas experiencias, los niños descubren diversas formas de expresión, costumbres y valores, desarrollando una actitud de respeto e interés hacia la diversidad cultural. Las actividades de narración, dramatización, música y expresión plástica les permiten interpretar y recrear estas manifestaciones culturales, iniciándose así en la apreciación del arte y la cultura como medios de disfrute, comunicación y aprendizaje.

Competencias específicas

Las competencias a adquirir por los alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil de la Comunidad de Madrid están reguladas por el Decreto 36/2022. Estas competencias específicas constituyen el eje vertebrador de la programación, orientando el diseño de las situaciones de aprendizaje y la evaluación del alumnado.

a) Área I. Crecimiento en armonía

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

b) Área II. Descubrimiento y exploración del entorno

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

c) Área III. Comunicación y representación de la realidad

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.
2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.
4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.
5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

CONTENIDO

Temporalización

En esta tabla se muestra de una forma visual la división de las 13 unidades didácticas repartidas durante el curso escolar. Para esta temporalización se ha tenido en cuenta

la organización de los días lectivos y no lectivos del año 2025-2026 de la Comunidad de Madrid. Esta programación está dividida en tres trimestres, cada uno de ellos con cinco unidades didácticas que se dividirán en tres formas de contar historias: los cuentos, las películas y el teatro.

El primer trimestre servirá para trabajar las historias de manera escritas, en donde aprenderán qué define a un cuento, el orden en el que va la historia que se cuenta, los personajes, la diferencia entre los cuentos modernos y los clásicos, trabajando así varios conceptos de comunicación y las formas de lenguaje.

En el segundo trimestre se trabajará las formas de contar historias a través de las películas. Aquí podremos añadir contenidos como bandas sonoras, emociones, diferentes valores, y se podrá trabajar con las TIC de forma más activa.

Ya en el tercer trimestre se trabajará la forma en el que teatro escenifica historias. Aquí se centrará en las diferencias que tiene con otros formatos, trabajando la autonomía, el autoconocimiento y el control de su cuerpo y su posición frente a otros objetos y los demás.

PRIMER TRIMESTRE		
UD1	DESCUBRIMOS LOS CUENTOS	9/09 – 12/09
UD2	NOS EMOCIONAN LAS HISTORIAS	29/09 – 10/10
UD3	DESCURBIMOS LA HISTORIA	14/10 – 31/10
UD4	QUÉ NOS PUEDEN CONTAR LOS CUENTOS	4/11 – 14/11
UD5	CREATIVIDAD A PARTIR DEL CUENTO	17/11 – 5/12
SEGUNDO TRIMESTRE		
UD6	HISTORIAS Y TRADICIONES	9/12 – 9/01
UD7	ANIMALES TRABAJADORES	12/01 – 30/01
UD8	LA MÚSICA CUENTA HISTORIAS	2/02 – 20/02
UD9	CUIDAMOS LO QUE NOS RODEA	23/02 – 13/03
UD10	3, 2, 1... ACCIÓN	16/03 – 10/04
TERCER TRIMESTRE		
UD11	SER O NO SER, EL TEATRO	13/04 – 30/04
UD12	ENTRE BAMBALINAS	4/05 – 22/05
UD13	SE ABRE EL TELÓN Y...	25/05 – 19/06

Unidades didácticas

U.D.1 DESCUBRIMOS LOS CUENTOS							
SESIONES		TRIMESTRE					
14		1					
Cuento: ¡No abras este libro!							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
Al inicio del curso, y de esta situación de aprendizaje, se mostrará al aula el cuento <i>¡No abras este libro!</i> En donde el propio personaje del libro no quiere que sea abierto y, mucho menos, leído. Con este cuento, se introduciría al alumnado los elementos que hacen que hacen un cuento y cómo se puede contar una historia a través de él, practicando la escucha activa, la imaginación y la motivación por la lectura. Para ello, los alumnos irán a la biblioteca del centro para leer el cuento y hacer algunas actividades relacionadas con la biblioteca.							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica		Objetivos de programación		Objetivos de Etapa			
<ul style="list-style-type: none"> - Despertar el interés por las formas de contar historias - Identificar los elementos básicos de un cuento (personajes, inicio y acciones principales) - Escuchar activamente la historia y reflexionar sobre ella - Entender cómo se usa la biblioteca y respetar sus normas 		2		B, I			
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque D. Personas y emociones. La vida junto a los demás							
<ul style="list-style-type: none"> - 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. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.							
<ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento. - 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. 							
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD							

Bloque D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia. Interés en la escucha de narraciones, explicaciones o descripciones.

Bloque E. Aproximación a la educación literaria.

- Utilización de la biblioteca como fuente de información, entretenimiento y disfrute. Manejo, cuidado y valoración de los cuentos y los libros.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	3	3.2	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación inicial - Rúbrica - Lista de cotejo - Observación sistemática
Área 2	2	2.6	
Área 3	4 y 5	4.3, 5.3	
ODS		METODOLOGÍA	
4		Aprendizaje Experiencial	

U.D.2	NOS EMOCIONAN LAS HISTORIAS						
	SESIONES				TRIMESTRE		
	10				1		
Cuentos: La preocupación de Lucía, Así es la vida							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
En esta unidad didáctica se propone que el alumnado se acerque al reconocimiento y gestión emocional a través de la literatura. A partir de estos cuentos, los niños podrán reflexionar, identificar y reconocer las emociones desde su experiencia personal a través del diálogo y reflexión. El alumnado tendrá la oportunidad de expresarse y descubrir estrategias para regular sus emociones, promoviendo el autoconocimiento, autoestima y empatía, además de las habilidades de control y gestión de sus propias emociones.							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica			Objetivos de programación			Objetivos de Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar, nombrar y expresar sus emociones a partir de los cuentos - Aplicar estrategias para canalizar la frustración - Regular las acciones y emociones frente a los demás 			2			E, f	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque B. Desarrollo y emociones							
<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la gestión de las emociones: identificación, expresión y aceptación y control de las propias emociones, sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. - Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. 							
Bloque D. Personas y emociones. La vida junto a los demás							
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales, afectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a todos y el rechazo a cualquier tipo de discriminación. - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.							
<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. 							
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD							

Bloque A. Intención e interacción comunicativa

- Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.

Bloque E. Aproximación a la educación literaria.

- 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. Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	2	2.1	<ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	2	2.2	
Área 3	3	3.2	
ODS		METODOLOGÍA	
3, 9		Aprendizaje por descubrimiento	

U.D.3	DESCUBRIMOS LA HISTORIA							
	SESIONES				TRIMESTRE			
	14				1			
Cuentos: ¿A qué sabe la luna?, El pez arcoíris								
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE								
<p>En esta unidad didáctica el alumnado se iniciará en la comprensión de nociones temporales básicas a través de experiencias cercanas a su realidad. Mediante cuentos y actividades, los niños aprenderán a identificar conceptos como antes y después, día y noche, así como algunos ciclos naturales como las estaciones, favoreciendo la comprensión del paso del tiempo en su entorno cotidiano.</p> <p>Paralelamente, a través de la lectura y trabajo con cuentos, el alumnado descubrirá que las historias también siguen un orden temporal, identificando sus partes principales: inicio, nudo y desenlace. De este modo, se promueve la comprensión de la secuencia tanto en la vida diaria como en los relatos.</p>								
CONTEXTUALIZACIÓN								
Competencias clave								
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu	
OBJETIVOS								
Objetivos de la unidad didáctica			Objetivos de programación			Objetivos de Etapa		
<ul style="list-style-type: none"> – Ordenar secuencias de cuentos (inicio, nudo y desenlace) – Comprender relaciones temporales básicas (antes/después, día/noche, ciclos y estaciones) y relacionarlos con la vida cotidiana 			3			D, F, G, I		
ELEMENTOS CURRICULARES								
CONTENIDOS								
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA								
Bloque B. Desarrollo y emociones								
<ul style="list-style-type: none"> – Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás. 								
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO								
Bloque A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.								
<ul style="list-style-type: none"> – El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana. – Indagación sobre el paso del tiempo (pasado, presente, futuro). 								
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD								
Bloque A. Intención e interacción comunicativa								
<ul style="list-style-type: none"> – Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. 								
Bloque C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.								
<ul style="list-style-type: none"> – Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. Exposición clara y organizada de las ideas. Cuidando el uso de tiempos verbales (presente, pasado y futuro). 								
Competencias específicas			Criterios de evaluación			Instrumentos de evaluación		

Área 1	4	4.5	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica - Lista de cotejo - Observación sistemática
Área 2	1	1.5	
Área 3	1	1.2	
ODS		METODOLOGÍA	
4, 7		ABP	

U.D.4 QUÉ NOS PUEDEN CONTAR LOS CUENTOS							
SESIONES		TRIMESTRE					
9		1					
Cuentos: Caperucita roja tal y como se lo contaron a Jorge, La ola							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
En esta unidad didáctica el alumnado se acercará a una variedad de libros, textos escritos y cuentos de diferentes tipos, como cuentos clásicos, modernos y cuentos silentes a partir de la comparación entre relatos tradicionales y los cuentos actuales. A través de la observación, la escucha y la comparación, los niños identificarán algunas de sus características principales, descubriendo diferentes formas de contar historias.							
De manera complementaria, se trabajarán otros recursos del lenguaje como las rimas, las poesías y las adivinanzas, favoreciendo el desarrollo de la expresión oral, la conciencia fonológica y el gusto por el lenguaje.							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica				Objetivos de programación		Objetivos de Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y diferenciar distintos tipos de textos identificando sus características - Diferenciar cuentos clásicos y modernos y cuentos sin texto reconociendo similitudes y diferencias en personajes, tramas y mensajes 				4		G, I, E	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque B. Desarrollo y emociones							
<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro, control de la frustración, error como oportunidad de aprendizaje. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.							
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 							
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD							
Bloque D. Aproximación al lenguaje escrito							
<ul style="list-style-type: none"> - Textos escritos en diferentes soportes: libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos, etc. 							
Bloque C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.							
<ul style="list-style-type: none"> - 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... 							
Bloque E. Aproximación a la educación literaria							
<ul style="list-style-type: none"> - Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, poesías, rimas, adivinanzas, canciones, retahílas...) adecuados al desarrollo infantil. Memorización 							

y recitado de algunos textos literarios disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima y la belleza de las palabras producen.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	2	2.2	<ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica - Lista de cotejo - Observación sistemática
Área 2	2	2.6	
Área 3	2 y 4	2.2, 4.2	
ODS		METODOLOGÍA	
4, 10, 15		Aprendizaje por descubrimiento	

U.D.5 CREATIVIDAD A PARTIR DEL CUENTO							
SESIONES		TRIMESTRE					
15		1					
Cuentos: Endlessly Ever After: Pick YOUR Path to Countless Fairy Tale Endings!; Ahoy, Pirate Pete							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad didáctica, el alumnado culmina el trabajo realizado con los cuentos a lo largo del cuatrimestre mediante la creación de sus propias historias. Organizados en pequeños equipos, los niños pondrán en práctica lo trabajado en unidades anteriores, como la estructura de los relatos (inicio, nudo y desenlace), la creación de personajes, la expresión de emociones y la diferenciación entre distintos tipos de cuentos.</p> <p>Al mismo tiempo, se utilizarán cuentos interactivos en la lengua inglesa en los que el alumnado podrá elegir cómo continúa la historia, favoreciendo así la comprensión oral y la participación activa en otro idioma además de comprender las decisiones que se tienen que llevar a cabo a la hora de crear su propio relato. A partir de estas experiencias, los niños crearán sus propios cuentos en lengua española, desarrollando su creatividad, la expresión oral y el trabajo cooperativo.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica		Objetivos programación		de		Objetivos Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender relatos sencillos en la lengua inglesa, identificando posibles desarrollos de la historia - Crear un cuento propio - Utilizar la estructura básica del cuento - Participar en actividades colaborativas - Integrar aprendizajes previos sobre emociones, secuencias y personajes en la creación de nuevas historias 		5				F, G, H	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque B. Desarrollo y emociones							
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.							
<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información. 							
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD							
Bloque C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.							
<ul style="list-style-type: none"> - Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. 							

Bloque D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo. Relaciones entre el lenguaje oral y escrito.
- 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.

Bloque J. Lengua Extranjera.

- Actitud positiva hacia la lengua extranjera
- Comprensión de la idea global de textos orales sencillos, en lengua extranjera.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	4	4.3	<ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	2	2.4, 2.5	
Área 3	4	4.1, 4.4	
ODS		METODOLOGÍA	
4, 5, 17		ABP	

U.D.6 HISTORIAS Y TRADICIONES							
SESIONES	TRIMESTRE						
11	2						
Películas: Klaus, Polar Express							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad didáctica se inicia un nuevo enfoque de trabajo a partir de historias audiovisuales, que sustituye progresivamente a los cuentos como recurso principal. Coincidiendo con el periodo previo a las vacaciones de Navidad, se propone al alumnado explorar el valor de las tradiciones y la importancia de la familia a través de diferentes historias cinematográficas. Se trabajará con la película <i>Klaus</i> y <i>Polar Express</i>. Todo esto servirá como punto de partida para generar interés y favorecer la identificación con diversas realidades culturales en esta época.</p> <p>A través del visionado guiado y de actividades de diálogo y reflexión, los niños podrán reconocer distintos tipos de tradiciones y formas de relación y amistad, desarrollando actitudes de respeto y valoración hacia la cultura y las relaciones interpersonales. De este modo, se fomenta el desarrollo emocional, social y comunicativo del alumnado, utilizando el lenguaje audiovisual como herramienta motivadora y significativa para el aprendizaje.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica	Objetivos programación	de	Objetivos Etapa				
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender un cuento sencillo en lengua inglesa, identificando personajes, acciones y mensajes principales - Conocer y valorar distintas tradiciones culturales a través del visionado de películas, fomentando actitudes de respeto y curiosidad hacia la diversidad - Relacionar los contenidos de las películas con la vida cotidiana y la convivencia, promoviendo valores de amistad, cooperación y solidaridad - Desarrollar la expresión oral y la capacidad de comunicación al comentar y reflexionar sobre las historias y tradiciones presentadas 	6		B, E, F, H				
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque D. Personas y emociones. La vida junto a los demás							
<ul style="list-style-type: none"> - La amistad como elemento protector para impulsar habilidades que promuevan: el respeto a la vida, al ser humano, a la dignidad, fomentando las relaciones sociales y las buenas acciones. - Celebraciones, costumbres y tradiciones 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							

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

- Respeto por el patrimonio cultural.
- Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio.

ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD**Bloque I. Alfabetización digital**

- Función educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos

Bloque J. Lengua extranjera

- Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica.
- Expresión oral en lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	4	4.2	<ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	3	3.4, 3.5	
Área 3	1, 2,5	1.3, 2.3, 5.2	
ODS		METODOLOGÍA	
1, 4, 5, 10, 12		Aprendizaje por descubrimiento	

U.D.7 ANIMALES TRABAJADORES							
SESIONES		TRIMESTRE					
15		2					
Películas: El rey león, Zootrópolis, Buscando a Nemo							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad didáctica el alumnado se acercará al conocimiento del medio natural, los animales y el entorno urbano, reflexionando también sobre el impacto que las personas pueden tener en ellos. A partir del visionado de películas como <i>El Rey León</i>, <i>Zootrópolis</i> y <i>Buscando a Nemo</i>, se trabajarán aspectos como el ciclo vital de los seres vivos, la diversidad de animales y sus hábitats, además de la importancia del cuidado y respeto hacia la naturaleza, especialmente en el entorno marino.</p> <p>Asimismo, a través de estas historias se verán contenidos relacionados con la vida en la calle y los oficios, conociendo diferentes profesiones y elementos del entorno cercano. Mediante actividades de diálogo, juego simbólico y reflexión, el alumnado desarrollará una mayor conciencia sobre el entorno que le rodea, fomentando actitudes responsables, de respeto y convivencia.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica				Objetivos de programación		Objetivos de Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los animales y sus hábitats, comprendiendo la importancia de su cuidado y protección - Fomentar hábitos responsables y respetuosos hacia el medio ambiente, reflexionando sobre el impacto de las acciones humanas - Reconocer el entorno próximo relacionando la vida cotidiana con los oficios y la organización social 				7		B, C, D, E, J	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque C. Hábitos de la vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno							
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de situaciones peligrosas y prevención de accidentes. Valoración ajustada de los factores de riesgo, adopción de comportamientos de prevención y seguridad en situaciones habituales. Actitud de colaboración en situaciones de enfermedad y de pequeños accidentes. 							
Bloque D. Personas y emociones. La vida junto a los demás							
<ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.							
<ul style="list-style-type: none"> - Influencia de las acciones de las personas en el medio físico y en el patrimonio. - Respeto y protección del medio natural. - Cuidado y protección de los animales. Características generales, observaciones, identificación y clasificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias) y materia 							

inerte (sol, rocas, nubes, ríos...). Aproximación al ciclo vital. Obtención de recursos procedentes de los seres vivos.

ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Bloque I. Alfabetización digital.

- Uso responsable de las tecnologías. La necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales: control del tiempo de uso, medios adecuados a la edad, etc. Distinción entre la realidad y la representación audiovisual.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	3	3.1	<ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	3	3.1, 3.3	
Área 3	1	1.4	
ODS		METODOLOGÍA	
13, 14, 15		Aprendizaje por descubrimiento	

U.D.8 LA MÚSICA CUENTA HISTORIAS							
SESIONES		TRIMESTRE					
15		2					
Películas: Soul, Tiana y el sapo, Fantasía							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad didáctica el alumnado se adentrará en la música a través de las bandas sonoras de películas como <i>Soul</i>, <i>Tiana y el sapo</i> y <i>Fantasía</i>, descubriendo cómo la música acompaña, expresa y transmite emociones dentro de las historias. A partir del visionado y la escucha activa, los niños explorarán diferentes ritmos, sonidos e instrumentos, relacionando la música con las escenas y sentimientos que aparecen en las películas.</p> <p>Esta unidad terminará con la creación colectiva de una pequeña pieza musical y/o la interpretación guiada de alguna de las melodías trabajadas, tanto con instrumentos musicales como con el cuerpo de los alumnos. De este modo, el alumnado desarrollará la expresión artística, la creatividad y el trabajo en equipo, participando de forma activa en un proceso significativo que integra la música como forma de comunicación y expresión.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica				Objetivos de programación		Objetivos de Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Explorar distintos sonidos y ritmos. - Expresar emociones a través del cuerpo y la música. - Fomentar la creatividad mediante música - Promover la cooperación y el trabajo en grupo, integrando la escucha activa y la participación compartida 				8		D, E, G, J	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque A. El cuerpo y el control del mismo							
<ul style="list-style-type: none"> - 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...) y temporales (duración, orden, velocidad, ritmo...). - 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). 							
Bloque B. Desarrollo y emociones							
<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro, control de la frustración, error como oportunidad de aprendizaje. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios							
<ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento: dentro-fuera, encima-debajo, cerca-lejos, juntos-separados, de frente-de lado-de espaldas, izquierda-derecha... 							
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD							

Bloque F. Lenguaje y expresión musical

- Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales.
- El sonido, el silencio y sus cualidades. Diferenciación entre ruido, silencio, música.
- El código musical: acercamiento a la representación gráfica de la música a través del juego: parámetros del sonido, elementos de la música.
- Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo.
- La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	1	1.1	– Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	1	1.3	
Área 3	3	3.5, 3.6, 3.7	
ODS		METODOLOGÍA	
4,10		ABP	

U.D.9 CUIDEMOS LOS QUE NOS RODEA							
SESIONES		TRIMESTRE					
15		2					
Películas: Wall·E, Elemental y Lorax							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad didáctica el alumnado se acercará al conocimiento de la naturaleza y del cuidado del medio ambiente, así como a una primera aproximación al universo. A través del visionado de películas como <i>Wall·E</i>, en donde se trabajará los hábitos saludables y sobre el universo, <i>Elemental</i> en donde se explicarán los fenómenos naturales y las materias que los componen y <i>El Lorax</i> en donde se enseñará la importancia de mantener buenos hábitos para con el medio ambiente y los distintos tipos de energías que existen y su impacto.</p> <p>Los niños reflexionarán sobre la importancia de proteger la naturaleza, comprendiendo el impacto de las acciones humanas en el entorno y la necesidad de adoptar hábitos responsables.</p> <p>Mediante actividades de diálogo, experimentación y expresión, el alumnado desarrollará una actitud de respeto y cuidado hacia el medio ambiente, al tiempo que amplía su conocimiento sobre la naturaleza y el entorno natural y espacial.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica				Objetivos de programación		Objetivos de Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los elementos de la naturaleza y reconocer su importancia en la vida cotidiana - Conocer el entorno natural y desarrollar hábitos de cuidado del medio ambiente. - Despertar la curiosidad científica - Relacionar los aprendizajes sobre naturaleza con la vida diaria. 				9		B, C, D, E	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno							
<ul style="list-style-type: none"> - Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente. - Rutinas: planificación de las acciones para resolver una tarea, normas de comportamiento social en la comida, en el descanso, en la higiene y en los desplazamientos, etc. Mantenimiento de limpieza y orden en el entorno. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto							
<ul style="list-style-type: none"> - Elementos naturales (agua, tierra, aire, fuego). - Recursos naturales: energías limpias y naturales. Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos. - Aproximación y obtención de información acerca del universo y sus elementos. 							
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD							

Bloque A. Intención e interacción comunicativa.

- El uso del lenguaje para decir la verdad, las mentiras y sus efectos.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	3	3.1	– Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	3	3.1, 3.2	
Área 3	5	5.6	
ODS		METODOLOGÍA	
3, 7, 11, 13		Aprendizaje por descubrimiento	

U.D.10	3, 2, 1... ACCIÓN						
	SESIONES			TRIMESTRE			
	13			2			
Películas: Encanto, Lilo y Stich, Descubriendo a los Robinson							
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad didáctica el alumnado profundizará en el conocimiento de la familia y la diversidad tanto dentro como fuera de ella. A través de las películas como <i>Encanto</i>, en donde se trabajarán la familia extensa y las dificultades que puede acarrear las familias, <i>Lilo y Stich</i>, en donde se observará tipos distintos de familia (monoparental y la familia elegida) y <i>Descubriendo a los Robinson</i>, en donde se descubrirá otro tipo de realidad familiar. Gracias a estas películas, los niños podrán identificar diferentes tipos de familias, comprendiendo que existen múltiples formas de convivencia, todas ellas válidas y basadas en el afecto, el respeto y el cuidado.</p> <p>Mediante actividades de diálogo, reflexión y expresión, el alumnado tendrá la oportunidad de compartir sus propias experiencias y reconocer la importancia de los vínculos familiares. De este modo, se favorece el desarrollo de valores como la empatía, la inclusión y el respeto hacia la diversidad, dando una visión abierta de la realidad que les rodea.</p> <p>Como producto final del trimestre, el alumnado elaborará un póster de película, que podrá basarse en una ya trabajada o en una creación propia, en el que reflejarán los aprendizajes adquiridos sobre todas las unidades trabajadas basadas en las películas.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica				Objetivos de programación	Objetivos de Etapa		
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la diversidad de familias, fomentando el respeto. - Desarrollar la creatividad y la expresión artística, plástica y visual. - Aplicar técnicas y recursos artísticos para representar ideas de manera visual, trabajando el diseño, el color y la composición 				10	B, E, F, J		
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
<p>Bloque B. Desarrollo y emociones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas para la gestión de las emociones: sentimientos, vivencias, preferencias e intereses. <p>Bloque D. Personas y emociones. La vida junto a los demás</p> <ul style="list-style-type: none"> - La familia. Valoración y respeto de las relaciones afectivas que se establecen en la familia y la escuela. Principales características de la familia (miembros, relaciones de parentesco, lugar que ocupa entre ellos...) y de la escuela (miembros, dependencias, rutinas escolares...). 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							

Bloque A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios

- 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.

ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD**Bloque G. Lenguaje y expresión plásticos y visuales**

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

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	4	4.1	<ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	1	1.4	
Área 3	1, 3, 5	1.1, 3.4, 5.5	
ODS		METODOLOGÍA	
3, 5, 10, 16		ABP	

U.D.11	SER O NO SER, ES EL TEATRO						
	SESIONES			TRIMESTRE			
	14			3			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad didáctica el alumnado se iniciará en el conocimiento del teatro como una nueva forma de contar historias. A través de juegos simbólicos, actividades de dramatización y la representación de cuentos conocidos, los niños descubrirán los elementos básicos del teatro, como los personajes, los gestos, la voz, el vestuario y el escenario. Asimismo, se creará en el aula un rincón del teatro, convertido en un pequeño perchero con disfraces, telas y complementos, donde podrán experimentar libremente distintas situaciones y personajes.</p> <p>Mediante estas propuestas, el alumnado desarrollará la expresión corporal y oral, la creatividad y la confianza para comunicarse ante los demás. Como proyecto final de la unidad, los niños se organizarán en pequeños grupos para preparar y representar breves dramatizaciones de cuentos o películas trabajadas a lo largo del curso.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica				Objetivos de programación		Objetivos de Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el teatro como forma de expresión y comunicación, identificando sus elementos básicos - Participar en juegos simbólicos y dramatizaciones para experimentar diferentes roles y situaciones - Desarrollar la creatividad, la expresión corporal y la expresión oral a través de la representación de cuentos e historias - Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo mediante actividades grupales de dramatización 				11		A, D, E, F, G	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque A. El cuerpo y el control del mismo							
<ul style="list-style-type: none"> - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar... 							
Bloque C. Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.							
<ul style="list-style-type: none"> - Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.							
<ul style="list-style-type: none"> - Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento: dentro-fuera, encima-debajo, cerca lejos, juntos-separados, de frente-de lado-de espaldas, izquierda-derecha... 							
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD							

Bloque H. Lenguaje y expresión corporal.

- 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	Instrumentos de evaluación
Área 1	1	1.2, 1.4	– Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	1	1.3	
Área 3	3	3.6	
ODS		METODOLOGÍA	
4, 8, 17		ABP	

U.D.12 ENTRE BAMBALINAS							
SESIONES		TRIMESTRE					
15		3					
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>En esta unidad didáctica el alumnado vivirá la experiencia de asistir a una representación teatral, acercándose al teatro desde el papel de espectador. La salida permitirá observar cómo se desarrolla una obra, qué ocurre en el escenario y qué normas y comportamientos forman parte de la experiencia teatral.</p> <p>Tras la excursión, los niños ayudarán a transformar el aula en un teatro propio para conocer todo lo que sucede detrás de la representación. El alumnado explorará los distintos roles que intervienen en una obra, como actores, director, público, encargados del vestuario o de la decoración, comprendiendo la importancia de cada uno dentro del grupo. A través de juegos, dramatizaciones y actividades de educación emocional, los niños aprenderán a expresar cómo se sienten, a respetar el papel de los demás y a valorar el trabajo compartido, desarrollando la empatía, la cooperación y la confianza.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica				Objetivos programación	de	Objetivos Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer los roles del teatro y su funcionamiento - Analizar y comprender la organización interna del teatro, incluyendo roles, decorados, vestuario, escenario y funcionamiento del backstage - Participar en la creación colectiva de un pequeño teatro en el aula, aplicando aprendizajes sobre organización, coordinación y trabajo en equipo - Desarrollar la educación emocional y la empatía, respetando el trabajo y los roles de los demás dentro del grupo 				12		A,B, D, F, G	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque A. El cuerpo y el control del mismo							
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							
Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.							
<ul style="list-style-type: none"> - Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones. 							
ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD							

Bloque C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. Uso progresivo del léxico, estructuración gramatical, entonación, ritmo y tono adecuado y pronunciación clara.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	1	1.3	- Rúbrica - Lista de cotejo - Observación sistemática
Área 2	2	2.3	
Área 3	3	3.4	
ODS		METODOLOGÍA	
8 ,12, 17		ABP	

U.D.13	SE ABRE EL TELÓN Y...						
	SESIONES			TRIMESTRE			
	20			3			
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE							
<p>Durante esta última unidad didáctica del curso el alumnado preparará su propia representación teatral para mostrarla a las familias. Organizados en pequeños grupos especializados para dar forma al proyecto final todos juntos, los niños crearán y ensayarán una historia propia o inspirada en alguno de los cuentos, películas o dramatizaciones trabajadas durante el curso, aplicando de forma integrada todos los aprendizajes adquiridos durante el curso.</p> <p>A lo largo de la unidad, el alumnado pondrá en práctica la creación y narración de historias, la organización de escenas, la expresión oral y corporal, así como el uso de las artes plásticas para diseñar decorados, elaborar elementos del vestuario y preparar el escenario. Como producto final, se realizará la representación ante las familias, convirtiéndose en el cierre del curso y en una oportunidad para compartir el trabajo realizado. La evaluación se centrará especialmente en la capacidad para trabajar en equipo, colaborar, respetar los acuerdos del grupo y participar activamente en la creación colectiva de la obra.</p>							
CONTEXTUALIZACIÓN							
Competencias clave							
CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CCr	CCu
OBJETIVOS							
Objetivos de la unidad didáctica				Objetivos de programación		Objetivos de Etapa	
<ul style="list-style-type: none"> - Crear y representar una obra teatral grupal. - Desarrollar la creatividad, la expresión oral y corporal, y la capacidad de narrar historias a través del teatro. - Utilizar recursos de expresión artística, plástica y visual para diseñar decorados, vestuario y elementos escénicos - Fomentar el trabajo en equipo, la cooperación y la coordinación grupal durante la preparación y ejecución de la obra. - Evaluar y reflexionar sobre el proceso creativo y la participación, promoviendo responsabilidad y actitud positiva hacia el aprendizaje colectivo. 				13		A, D, E, F, G, I, J	
ELEMENTOS CURRICULARES							
CONTENIDOS							
ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA							
Bloque A. El cuerpo y el control del mismo.							
<ul style="list-style-type: none"> - Imagen positiva de uno mismo, así como aceptación de las posibilidades y limitaciones propias. - Identificación y respeto de las diferencias. 							
ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO							

- Bloque A. El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.**
- 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.
- Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.**
- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración

ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

- Bloque A. Intención e interacción comunicativa.**
- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...).
- Bloque B. Las lenguas y sus hablantes.**
- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones.
- Bloque D. Aproximación al lenguaje escrito.**
- Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación, información y disfrute. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas.
- Bloque H. Lenguaje y expresión corporal.**
- Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales con referentes de igualdad: Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos. Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Desplazamientos por el espacio con movimientos diversos.

Competencias específicas		Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
Área 1	1, 2	1.4, 2.3	<ul style="list-style-type: none"> – Rúbrica – Lista de cotejo – Observación sistemática
Área 2	2	2.1	
Área 3	3	3.1, 3.3	
ODS		METODOLOGÍA	
16, 17		ABP	

METODOLOGÍA

En esta programación, se seguirá una metodología que apuesta por la creatividad, la motivación y la experiencialidad, en donde el alumno será el sujeto activo de su propio aprendizaje, teniéndolo como centro en la enseñanza. Gracias a este tipo de metodología más activa e interactiva, el alumno se implicará más en su proceso de aprendizaje, haciéndolo propio y más significativo.

Esta es una metodología activa aplicable con el Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid. Promueve valores como la empatía, respeto e igualdad, impulsando la curiosidad del niño para fomentar el pensamiento crítico en el alumnado. Esto está señalado en el apartado actitudinal en la ley, para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo íntegro del alumno.

Principios metodológicos

El eje principal de esta propuesta será el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**, apoyado en el aprendizaje experiencial y el aprendizaje por descubrimiento como enfoques complementarios. Esta metodología permite que los niños se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje, favoreciendo su motivación, autonomía, trabajo cooperativo e implicación en la enseñanza tal como los autores Thomas Markham (2011) y Bell (2010) destacan. También se apoya en investigaciones que señalan que se obtiene mejores resultados cuando los proyectos están bien estructurados, parten de preguntas significativas y cuentan con la guía del docente (Zhang y Ma, 2023)

Se partirá desde los intereses y conocimientos previos del alumnado, dando un mayor significado al relacionarlo con algo que les resulte cercano y fomentando la investigación, preguntas y la creación de respuestas.

El papel del docente se centrará en ser el guía y acompañante durante el proceso. Su función será crear situaciones, preguntas y recursos para que los alumnos puedan avanzar de forma progresiva.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

La metodología principal de esta programación será el Aprendizaje Basado en Proyectos, ya que permite, a través de los proyectos, trabajar los contenidos en donde el alumnado podrá investigar temas cercanos a sus intereses y necesidades, relacionando los aprendizajes de las diferentes áreas de aprendizaje basadas en la ley.

Los proyectos partirán de un elemento motivador, como un cuento, una película, una visita o una situación que despierte la curiosidad del grupo. A partir de ahí, se iniciará un proceso de investigación en el que los niños expresarán qué saben sobre el tema y qué les gustaría descubrir.

Posteriormente, se irán desarrollando diferentes actividades de búsqueda, observación, experimentación y creación que permitan dar respuesta a los temas planteados. Durante este proceso, el alumnado podrá manipular materiales, realizar pequeñas investigaciones, recoger información, conversar con sus compañeros y elaborar conclusiones.

Cada proyecto finalizará con un producto final que permita demostrar lo aprendido. Este producto podrá consistir en una creación artística, como música o un póster, una representación, un rincón temático o cualquier otra creación elaborada por el grupo. Más que un simple resultado, este producto servirá para dar sentido a todo el proceso realizado.

Aprendizaje experiencial

Junto al ABP, esta programación incorpora el aprendizaje experiencial, entendiendo que se aprende, sobre todo, a través de la experiencia directa. Por este motivo, se dará prioridad a aquellas actividades en las que el alumnado pueda manipular, tocar, observar, explorar y experimentar. Los niños actuarán sobre la realidad para comprenderla; por eso, antes de trabajar conceptos de manera más abstracta, se favorecerá siempre el contacto con materiales, objetos y situaciones reales.

El aprendizaje experiencial encuentra su base teórica en las aportaciones de Dewey, Piaget y, Kolb, quienes entienden el aprendizaje como un proceso que parte de la experiencia propia en situaciones de la vida real, continúa con la reflexión y termina con la aplicación de lo aprendido a nuevas situaciones (Dewey, 1938; Piaget, 1964; Kolb, 1984).

Dentro de este enfoque tendrán especial importancia los talleres, los experimentos sencillos, el juego simbólico y las salidas al entorno. De esta manera, el aprendizaje deja de ser algo lejano y descontextualizado y se convierte en una vivencia más cercana. El aula pasa a ser un espacio lleno de posibilidades, donde cada actividad puede transformarse en un descubrimiento.

Aprendizaje por descubrimiento

Igualmente, la programación se apoyará en el aprendizaje por descubrimiento. A través de este enfoque, se pretende que el alumnado no reciba los conocimientos de forma pasiva y magistral, sino que sean capaces de llegar a ellos mediante la observación, la exploración y la reflexión. Para ello, el docente planteará preguntas abiertas y situaciones adaptadas a la edad del grupo, ayudando así a despertar la curiosidad, favoreciendo que los alumnos formulen sus propias hipótesis.

Esto se fundamenta en las ideas de Jerome Bruner quien defendía que los niños aprenden cuando exploran, manipulan y construyen sus propias conclusiones (Bruner, 1961).

También, se promoverá que los estudiantes saquen sus propias conclusiones para favorecer el proceso de búsqueda y el pensamiento crítico, desarrollando su autonomía y su capacidad de resolver problemas cotidianos.

Organización de tiempos, espacios y agrupamientos

La organización del aula será flexible y estará pensada para favorecer la participación y la autonomía del alumnado, permitiendo que este pueda moverse, explorar y trabajar de diferentes maneras según la actividad propuesta.

Los agrupamientos se alternarán entre un gran grupo, pequeños grupos o intervenciones más individuales. El gran grupo se utilizará especialmente en la asamblea, en las puestas en común o en la presentación de los proyectos. Los pequeños grupos y las parejas se usarán para la realización de proyectos finales, partes de proyectos grupales o actividades.

Respecto a la organización del tiempo, esta será adaptable según sea necesario. Se alternarán actividades de mayor movimiento y experimentación con otras más tranquilas, de reflexión o representación, para así mantener un equilibrio.

Papel de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Las TIC tendrán una función complementaria dentro de esta programación. Su uso estará siempre al servicio de los objetivos de aprendizaje y adaptado a las necesidades del alumnado. Se utilizarán, principalmente, para buscar información relacionada con los proyectos, visualizar imágenes, vídeos y películas, escuchar cuentos, realizar actividades interactivas sencillas y documentar el proceso de

aprendizaje. También se empleará para dar herramientas complementarias al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

No obstante, las TIC no sustituirán en ningún caso la manipulación, el juego ni la experiencia directa del alumnado. Su papel será el de complementar y enriquecer las propuestas, funcionando como herramienta para ampliar el aula y acercar al alumnado a nuevas formas de explorar y aprender.

EVALUACIÓN

La evaluación de esta programación se fundamenta en lo establecido en el Decreto 36/2022 que se establece para la Comunidad de Madrid en Educación Infantil. Tal y como se recoge en este decreto, la evaluación en esta etapa debe tener un carácter continuo, con referencias a las áreas y criterios evaluación descritos en la ley para esta etapa.

Esta tiene como fin comprobar el grado de adquisición de los objetivos gracias a los criterios, competencias y saberes trabajados, además de valorar el trabajo del docente. En esta etapa no se valoran solo los resultados finales, sino que, sobre todo, el proceso seguido, la evolución de cada alumno y el punto de partida desde el cual comienzan.

Criterios de evaluación por área

Los criterios de evaluación empleados en esta propuesta permiten observar el grado de adquisición de las competencias específicas y de los saberes básicos de cada área, por eso, todas las unidades didácticas están vinculadas directamente con esos criterios recogidos en el Decreto 36/2022: [Anexo 2](#). Así, en caso de que algún alumno tenga un ritmo de aprendizaje distinto al resto se puede usar como guía en el acompañamiento en el desarrollo del mismo.

Evaluación del proceso de enseñanza

Los agentes de evaluación e instrumentos a utilizar son, principalmente, los docentes, quienes son los principales agentes de evaluación del alumnado dando lugar así a la **heteroevaluación**, aunque los alumnos también podrán formar parte de este proceso gracias a la autoevaluación guiada y su participación. La finalidad de esta práctica es que el docente proporcione una retroalimentación a los alumnos además de ayudar a identificar áreas de mejora en ellos.

Para ello, se cuenta con varias herramientas y técnicas. Una de ellas sería la **observación sistemática**, en donde se registran los aspectos más relevantes de cada alumno durante la realización del proyecto para poder llevar a cabo una evaluación final y observar dificultades que el alumnado pueda mostrar. Además, también se usarán las **listas de cotejo** a final de cada unidad para poder comprobar que objetivos y competencias hayan sido logrados. Por parte del docente, estas se utilizarán para valorar si las actividades propuestas han sido realistas con el grupo-clase o si será necesario introducir adaptaciones. Junto a estas herramientas, también se utilizarán las **rúbricas**, las cuales valoran el interés, la implicación o el nivel de adecuación de la propuesta gracias a una serie de ítems.

Asimismo, las reuniones con las **familias** construirán un puente entre la escuela y el alumno haciendo de estas fuentes de información sobre el desarrollo del alumno y posibles intervenciones.

Sobre los momentos de evaluación, cabe destacar estos en esta programación:

- **Evaluación inicial:** Esta se realizará al comienzo de cada unidad para así conocer el punto de partida y los conocimientos previos del alumnado. A través de ella se recogerán intereses, motivaciones, necesidades y ritmos de cada niño. Esto permitirá adaptar la propuesta educativa según las características del grupo-clase.

- **Evaluación formativa:** Esta evaluación se desarrollará a lo largo del proceso de enseñanza. Su finalidad es registrar la evolución del alumnado, detectar dificultades, valorar los progresos y realizar los ajustes necesarios durante las actividades. De este modo, la evaluación se convierte en una herramienta para mejorar la intervención educativa, en donde se utilizarán diferentes instrumentos mencionados anteriormente.
- **Evaluación final:** Esta se llevará a cabo al terminar cada unidad didáctica. Su finalidad es comprobar si los criterios propuestos han sido logrados y la valoración del proceso de actuación del alumnado desde el comienzo del curso escolar hasta el fin de este. Para realizar esta evaluación se tendrá en cuenta las observaciones registradas durante el curso, tomando en cuenta todas las herramientas de evaluación usadas hasta el momento. A partir de toda esta información se determinará el nivel de logro alcanzado según cada criterio usando las categorías “adquirido”, “en desarrollo” e “iniciado”.

Evaluación en situaciones especiales

La **evaluación en situaciones especiales** se realizará en el caso de tener algún alumno el cual no haya podido conseguir los objetivos planteados para el curso y la etapa. Se realizará una observación y evaluación de su proceso y se harán adaptaciones para el apoyo de su desarrollo educativo.

En caso de tener un alumno que requiera unas necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), esta se realizará una adecuación de la metodología y su evaluación para poder garantizar una buena adaptación y respeto hacia sus características individuales.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La atención a las diferencias individuales se concibe en esta programación como un principio dirigido a todo el alumnado. Cada niño llega al aula con un ritmo, intereses, experiencias previas y formas particulares de aprender y, por ello, la intervención educativa que se les lleve a cabo debe de ser flexible y ajustada a esta diversidad desde el principio. El Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid establece que la atención individualizada ha de regirse por los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

El DUA permite diseñar actividades accesibles para todo el alumnado, evitando que las adaptaciones ocurran únicamente cuando aparezcan dificultades. De acuerdo con las orientaciones de CAST, se procurará ofrecer múltiples formas de implicación, de representación de la información y de expresión del aprendizaje. De este modo, un mismo contenido puede presentarse de múltiples maneras. Así el alumnado podrá demostrar lo aprendido a través de diferentes formas de expresión lo cual favorecerá la inclusión, la participación y el aprendizaje significativo.

Análisis de las necesidades del alumnado

Dentro del grupo-clase se encuentra un alumno con discapacidad visual, por lo que será necesario incorporar determinadas medidas específicas que garanticen su participación e integración en el aula y los proyectos. No obstante, estas medidas formarán parte de la dinámica general del aula, evitando situaciones de diferenciación excesiva.

En primer lugar, se adaptarán los materiales visuales usados en el aula. Estos consistirán en materiales de alto contraste, gran tamaño, tipografías claras o auditivos para suplir los cuentos físicos. Se priorizarán los materiales manipulativos, objetos reales, texturas y elementos tridimensionales para así poder explorar, no solo a través de la vista, sino también mediante el tacto y la experiencia directa.

También se tendrá en cuenta la organización del espacio. Se priorizará que el alumnado se coloque en la zona del aula con mejor iluminación y cercano a los materiales cuando sea necesario. Se procurará mantener una distribución estable del mobiliario para favorecer su orientación y autonomía, anticipando verbalmente los cambios que se puedan producir en el aula. Asimismo, durante las actividades, se acompañarán de explicaciones e instrucciones verbales, con descripciones claras, evitando expresiones ambiguas como “esto” o “aquello”. Además, se usarán recursos tecnológicos y materiales de apoyo cuando se requiera, como la pizarra digital para aumentar o añadir contrastes.

Por otra parte, para atender a los diferentes ritmos de aprendizaje del conjunto del alumnado, en cada Unidad Didáctica se incluirán propuestas ajustadas a los distintos ritmos: con un mayor o menor nivel de acompañamiento, mayor apoyo visual y manipulativo, agrupamientos reducidos, un acompañamiento más individualizado por parte del docente, una investigación más profunda o plantear nuevas preguntas.

CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Esta programación contribuye de manera transversal al desarrollo de distintos planes de actuación del centro, como la fomentación de la expresión oral y escrita, el desarrollo de la lengua inglesa, la convivencia y la competencia digital a través de las TIC.

Todo esto tiene como fin el desarrollo integral del alumnado y ayudarle a expresarse de manera adecuada, tanto con los demás como en diferentes contextos y lenguajes.

Desarrollo del fomento de la expresión oral y escrita

En primer lugar, la propuesta favorece el plan de fomento de la expresión oral y escrita.

A lo largo de distintas unidades se crearán situaciones en donde el alumnado pueda

expresar ideas, emociones y descubrimientos a través de varias formas de expresión, como la asamblea, las conversaciones en pequeño grupo y las exposiciones de los proyectos realizados. Hay unidades con un foco fijo en la creación de situaciones de expresión escrita y orales, dramatizaciones, y vinculadas a la música y las artes plásticas en donde se podrá verbalizar y participar en intercambios comunicativos con iguales. Al mismo tiempo, se promoverá un primer acercamiento al lenguaje escrito mediante proyectos o pequeñas actividades elaboradas de forma conjunta.

Desarrollo de la lengua inglesa

La programación también contribuye al desarrollo de la lengua inglesa, especialmente a través de unas unidades planeadas en gran parte en este idioma. En ellas se favorecerá la adquisición de vocabulario básico, expresiones cotidianas y estructuras sencillas relacionadas con los contenidos trabajados, siempre desde una perspectiva lúdica y experiencial. Los cuentos, los juegos motores, las dramatizaciones y las rutinas permitirán que el inglés se incorpore de manera más natural al aula, con objetivo de preparar a los alumnos a un ambiente más plurilingüe y pluricultural.

Desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

Por otra parte, esta programación se relaciona de forma directa con el plan de convivencia del centro al tener una metodología basada en proyectos. El trabajo cooperativo y el aprendizaje experiencial requieren que el alumnado aprenda a escuchar, esperar turnos, compartir materiales, tomar decisiones conjuntas y resolver pequeños conflictos cotidianos. De este modo, la convivencia no se trabajará únicamente a través de normas o rutinas, sino que también a partir de experiencias reales en donde el alumnado aprende a formar parte del gran grupo. Muchas de las unidades didácticas propuestas permiten, con la creación proyectos, que el alumnado

se pueda expresar, trabajar cooperativamente, explorar nuevas formas de comunicarse y favorecer la expresión personal y el bienestar común.

Además, se contribuirá al desarrollo de hábitos saludables y el bienestar a través de juegos y la exploración corporal. Al mismo tiempo, se favorecerá el respeto a las normas, la superación personal y el trabajo en equipo.

Desarrollo de las TIC y la competencia digital

Finalmente, la propuesta ayuda al desarrollo del plan TIC del centro ya que las tecnologías se utilizarán como un recurso de apoyo al aprendizaje y no como un fin en sí misma. En muchas unidades didácticas se emplearán medios audiovisuales relacionándolo con el contenido a trabajar. Esto permitirá despertar el interés del alumnado, introducir nuevos contenidos o ampliar información de los proyectos. Además, es de extrema utilidad en el alumno con discapacidad visual ya que es una herramienta clave para su aprendizaje; la pizarra digital es el recurso clave, ayudando a la escucha y visualización de cuentos y realizando la adaptación necesaria para este alumno.

El uso de las TIC se realizará siempre de forma guiada, segura y adecuada a la edad del alumnado, favoreciendo un acercamiento progresivo y responsable a las herramientas digitales.

CONCLUSIONES

Tras la realización de este Trabajo de Fin de Grado (TFG), observo que ha supuesto mucho más que la simple realización de una programación didáctica. A lo largo de este proceso, no solo he puesto en práctica los conocimientos adquiridos durante estos cuatro años, sino que también he podido reflexionar de una forma más profunda sobre la manera que entiendo la Educación Infantil y el papel que se desempeña como docente en el aula.

El desarrollo de este trabajo y de esta programación didáctica me ha permitido comprobar que no consiste únicamente en organizar actividades o distribuir el contenido durante el curso, sino en construir poco a poco, de forma coherente, flexible y organizada, una serie de contenidos que el alumnado tiene que adquirir, y eso ha supuesto todo un reto. Cada decisión a tomar y tomada, desde la elección de la metodología, hasta la organización de las unidades didácticas, ha obligado a que me detenga a determinar y reflexionar cada una de esas opciones para asegurar la mejor manera de acompañar el aprendizaje de los niños.

Este trabajo me ha servido para reafirmar mi concepción de la enseñanza basada siempre en el respeto a los distintos ritmos individuales, en la importancia de lo experiencial, en el juego y en la importancia de crear aulas inclusivas en donde todo el alumnado tenga su lugar. Las metodologías usadas han sido elegidas por la mirada que yo tengo de la infancia: una infancia curiosa, llena de preguntas, pero capaz y con una enorme necesidad de explorar el mundo que les rodea.

Durante la elaboración de este TFG también han aparecido dificultades, dudas y momentos de incertidumbre. En ocasiones, la necesidad de ajustar la propuesta normativa o el intento de cohesionar todos los apartados han hecho de este proceso una montaña a escalar, a veces, demasiado empinada. Sin embargo, precisamente, esas dificultades han permitido que pueda aprender, revisar y mejorar cada una de las decisiones tomadas, para así acercarme mucho más al mundo laboral que no se encuentra ya tan lejos.

Por todo ello, este trabajo no representa únicamente el cierre de una etapa, sino del acercamiento de otra. Entre estas páginas no quedan recogidas solo las propuestas didácticas y las partes más formales de la propuesta, sino también una forma que yo tengo de entender la educación y la imagen de docente que quiero llegar a alcanzar;

una profesional capaz de escuchar, observar, adaptarse y seguir siempre aprendiendo. Porque, al fin y al cabo, educar es uno de los pilares fundamentales de la sociedad, y aunque no se pueda controlar cada aspecto de la misma, se puede preparar el terreno, cuidar y acompañar con paciencia a todos los que formarán la sociedad en un futuro.

BIBLIOGRAFÍA

Zabalza, M. A. (2016). *Didáctica de la Educación Infantil*. Madrid: Narcea.

Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.

Bruner, J. (1986). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.

Vygotsky, L. S. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.

Crítica.

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=30372>

Hernández, F., & Robira, M. V. (1992). *La organización del currículum por proyectos de trabajo: el conocimiento es un calidoscopio*.

Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=99560>

CAST, Inc. (s. f.). *The UDL guidelines*. <https://udlguidelines.cast.org/>

Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-

based learning on student learning effects: a meta-

analysis study. *Frontiers in psychology*, 14,

1202728. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>

Alghufali, B. (2024). Artistic Activities and Developing Creative Thinking Skills among Children in Early Childhood. *American Journal of Human*

Psychology. <https://doi.org/10.54536/ajhp.v2i1.2505>.

- Saefurrohman, N. (2024). The Role of Art Education in Developing Creativity and Expression in Early Childhood. *Journal of Pedagogi*. <https://doi.org/10.62872/2rh6hp60>.
- Ramírez, M. A. J., & Vanegas, H. F. P. (2025). Revisión de técnicas de evaluación formativa para el fortalecimiento de habilidades escritas, orales y prácticas en educación. *Pensamiento Americano*, 18(37). <https://doi.org/10.21803/penamer.18.37.867>
- Rodríguez, M. Z. J. (2020). La evaluación formativa, una práctica eficaz en el desempeño docente. *Revista Scientific*, 5(16), 179-193. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.9.179-193>
- Pescetti, L. M. (1996). *Caperucita Roja (tal como se la contaron a Jorge)*. Alfaguara.
- Lee, A. (2018). *No abras este libro*. Cubilete.
- Percival, T. (2019). *La preocupación de Lucía*. Ediciones SM.
- Jaramillo, A. M. (2007). *Así es la vida*. Lumen.
- Greniec, M. (2007). *¿A qué sabe la luna?* Kalandraka.
- Pfister, M. (1992). *El pez arcoíris*. Beascoa
- Snyder, L. (2022). *Endlessly Ever After: Pick YOUR Path to Countless Fairy Tale Endings!* Chronicle Books LLC.
- Sharratt, N. (2004). *Ahoy, Pirate Pete*. Candlewick Pr.
- Pablos, S. (Director). (2019). *Klaus* [Película]. Sergio Pablos Animation Studios; Atresmedia Cine; Netflix.
- Zemeckis, R. (Director). (2004). *The Polar Express* [Película]. Castle Rock Entertainment; Shangri-La Entertainment; Warner Bros. Pictures.
- Allers, R., y Minkoff, R. (Directores). (1994). *The Lion King* [Película]. Walt Disney Pictures.

Howard, B., y Moore, R. (Directores). (2016). *Zootrópolis* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Stanton, A. (Director). (2003). *Buscando a Nemo* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Docter, P., y Powers, K. (Directores). (2020). *Soul* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Clements, R., y Musker, J. (Directores). (2009). *The Princess and the Frog* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Disney, W. (Productor), Sharpsteen, B. (Director de producción). (1940). *Fantasia* [Película]. Walt Disney Productions.

Stanton, A. (Director). (2004). *WALL·E* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Sohn, P. (Director). (2023). *Elemental* [Película]. Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Renaud, C., y Balda, K. (Directores). (2012). *Dr. Seuss' The Lorax* [Película]. Illumination Entertainment; Universal Pictures.

Bush, J., y Howard, B. (Directores). (2021). *Encanto* [Película]. Walt Disney Animation Studios; Walt Disney Pictures.

Sanders, C., y DeBlois, D. (Directores). (2002). *Lilo & Stitch* [Película]. Walt Disney Pictures; Walt Disney Feature Animation.

Anderson, S. J. (Director). (2007). *Meet the Robinsons* [Película]. Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios.

ANEXO

Anexo 1



Imagen creada con IA

Anexo 2

Área 1: Crecimiento en armonía

- 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.
- 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.
- 2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.
- 2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.
- 3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.
- 3.2. Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás.
- 4.1. 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.
- 4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a los demás.
- 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 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.

Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno

- 1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.
- 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
- 1.4. Identificar las situaciones cotidianas en las que es preciso medir, utilizando el cuerpo u otros materiales y herramientas para efectuar las medidas.
- 1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.
- 1.6. Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado.
- 2.1. 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.
- 2.2. Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.
- 2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen.
- 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales.
- 2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.
- 3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.
- 3.2. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.
- 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.
- 3.4. Identificar rasgos del entorno próximo, reconocer algunas señas de identidad cultural, física y social de la Comunidad de Madrid y de España.

Área 3: Comunicación y representación de la realidad

1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.

1.4. Interactuar con distintos medios digitales.

2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.

3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente.

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.

3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones.

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.

5.1. Relacionarse con normalidad en la variedad lingüística y cultural de su entorno.

5.3. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario.

5.5. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo.

Desarrollo de Unidad didáctica

Contextualización

En este apartado se desarrollará una de las unidades didácticas, concretamente, la unidad 4 “Qué nos pueden contar los cuentos”, la cual pertenece al primer trimestre. Esta tendrá lugar en las semanas del 4 al 14 de noviembre, contará con 9 días ya que la primera semana comienza en un puente.

Esta unidad consiste en acercar a los alumnos a los relatos más clásicos de la literatura infantil, comparándolos con los más modernos y abrir las puertas al conocimiento de otros tipos de textos. Por ello, los cuentos que se utilizarán en esta unidad didáctica son “Caperucita roja tal y como se la contaron a Jorge” y “La ola”. El primer cuento muestra cómo se puede visualizar un relato clásico dependiendo de quién lo escuche, diferenciando unas generaciones de otras. Mientras tanto, el segundo cuento se trata de un relato silente, lo cual indica que en las páginas no se encuentra texto lo que da paso a múltiples posibilidades de trabajar con este recurso, desarrollando la imaginación y la creatividad de los niños.

De manera complementaria, esta unidad incorpora el trabajo con rimas, canciones y poemas, elementos clave para el desarrollo de la conciencia fonológica, el ritmo y la musicalidad del lenguaje.

Mediante estas sesiones, se pretende motivar al alumnado a explorar más afondo los tipos de relato que puede haber a su alcance además de acercar estos relatos clásicos y reflexionar sobre la transformación de las historias tradicionales.

Objetivos

Objetivos didácticos

Los objetivos didácticos propuestos para la unidad son:

- Conocer y diferenciar distintos tipos de textos identificando sus características
- Diferenciar cuentos clásicos y modernos y cuentos sin texto reconociendo similitudes y diferencias en personajes, tramas y mensajes

Objetivos de etapa

Los objetivos de etapa relacionados con esta unidad aparecen recogidos en el Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid.

g) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

e) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.

Contenidos

Los contenidos de esta unidad didáctica están obtenidos del Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid, divididos en las tres áreas que se proponen.

Área I: Crecimiento en armonía
<p>Bloque B. Desarrollo y emociones</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro, control de la frustración, error como oportunidad de aprendizaje.
Área II: Descubrimiento y exploración del entorno
<p>Bloque B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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.
Área III: Comunicación y representación de la realidad
<p>Bloque D. Aproximación al lenguaje escrito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textos escritos en diferentes soportes: libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos, etc. <p>Bloque C. Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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... <p>Bloque E. Aproximación a la educación literaria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, historias, poesías, rimas, adivinanzas, canciones, retahílas...) adecuados al desarrollo infantil. Memorización y recitado de algunos textos literarios disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima y la belleza de las palabras producen.

Metodología

La metodologías activas y cooperativas serán las principales que se llevarán a cabo durante el desarrollo de esta unidad didáctica. Estas estarán muy presentes, puesto que se realizarán actividades conjuntas, favoreciendo el diálogo, el trabajo en equipo y la puesta en común. Estas se combinan con la metodología principal de la propuesta, ABP, en donde el alumnado se convierte en protagonista de su propio aprendizaje, explorando, comprendiendo y creando.

Al inicio de cada sesión se realizará una pequeña asamblea conjunta en donde se podrá establecer un diálogo de los alumnos con sus iguales y con el docente, introduciendo contenidos que se trabajarán en esa sesión y a lo largo del día.

Todo esto fomentará la participación del alumnado en el proceso enseñanza-aprendizaje. Entre ellas destacan el aprendizaje a través del juego, la experimentación y la expresión artística, elementos clave en esta etapa.

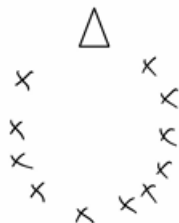
A través de esta unidad, se pretende que el alumnado conozca diferentes tipologías narrativas y desarrolle habilidades de comprensión y pensamiento crítico.

Desarrollo de las sesiones

Sesión 1: martes 4/11

Actividad 1: “¿Qué sabemos de Caperucita?”

- Temporalización: 10 minutos
- Desarrollo: Se inicia la sesión con una asamblea en donde se presentará el cuento *Caperucita roja tal y como se la contaron a Jorge* ([Anexo 3](#)) para crear un clima de curiosidad en los niños. El docente realizará preguntas abiertas: “¿Quién conoce el cuento de Caperucita?”, “¿Qué personajes aparecen?”, “¿Qué le pasa a Caperucita?”. Mientras los alumnos van exponiendo sus opiniones e ideas, el docente podrá apuntar o dibujar las ideas clave.

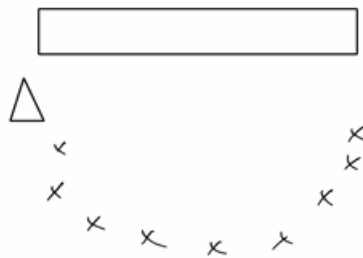


- Gráfico:

Actividad 2: “Una Caperucita diferente”

- Temporalización: 25 minutos
- Desarrollo: Se realizará la narración del cuento en voz alta y con las imágenes en la pizarra digital. Durante la narración, se realizarán preguntas de reflexión como: “¿Esto pasaba así en el cuento que conocéis?”, “¿Qué está cambiando?”, “¿Cuáles son las diferencias entre la Caperucita de Jorge y la de su padre?”, “¿Y las de los demás personajes?”, “¿Terminan las dos historias igual?”, “¿Qué Caperucita os ha gustado más?”. Una vez leído y respondido a

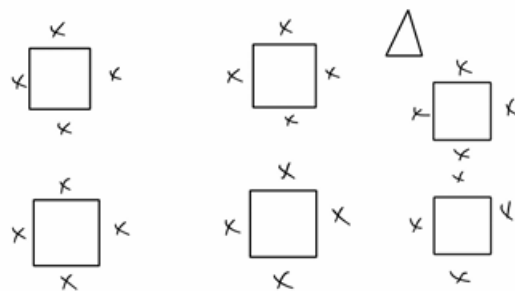
las preguntas se realizarán observaciones y se comentarán las comparaciones encontradas y sus impresiones del cuento.



– Gráfico:

Actividad 3: “Ordeno mi historia”

- Temporalización: 15 minutos
- Desarrollo: Los alumnos serán divididos en grupos de cuatro, creando así seis grupos. A tres de los grupos se les repartirá 4 escenas mezcladas del cuento clásico de la *Caperucita Roja* y a los otros tres grupos se les repartirá 4 escenas mezcladas del cuento recién trabajado ([Anexo 4](#)). Los alumnos tendrán que ordenar las secuencias que se les ha repartido. Una vez terminado, los grupos explicarán oralmente lo que ocurre en cada escena y las diferencias entre los dos.



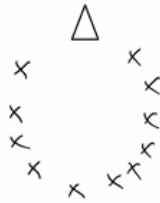
– Gráfico:

Sesión 4: viernes 7/11

Actividad 1: “Miramos, pensamos, contamos”

- Temporalización: 20 minutos
- Desarrollo: En la asamblea se presenta el cuento *La ola* ([Anexo 5](#)). Se les despertará la curiosidad haciendo preguntas como: “¿Podríamos leer un

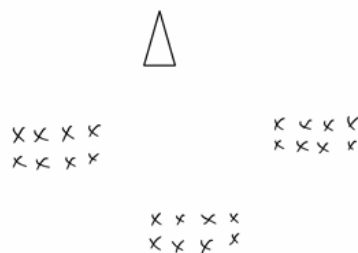
cuento que no esté escrito?”, “¿Cómo podemos hacerlo?”. Una vez realizadas estas preguntas, se mostrará el cuento en la pizarra digital con música de fondo. Una vez mostrado una vez, se mostrará una segunda en donde el docente guía con preguntas: “¿Qué está pasando aquí?”, “¿Quién es la protagonista?”, “¿Dónde ocurre la historia?”, “¿Qué creéis que pasaría después?”



- Gráfico:

Actividad 2: “Nos convertimos en el cuento”

- Temporalización: 10 minutos
- Desarrollo: Se dividirá el grupo-clase en tres grupos diferentes. Unos representarán las gaviotas del cuento, otros la niña del cuento y el tercer grupo representarán la ola que aparece en el relato. El docente irá mostrando el cuento una vez más, cada vez que los personajes que representen los niños aparezcan, ellos tendrán que moverse por la clase como tales.



- Gráfico:

Actividad 3: “Creamos el cuento”

- Temporalización: 20 minutos
- Desarrollo: Se dividirá la clase en cuatro grupos de seis niños cada uno. Cada grupo tendrán la oportunidad de tener el cuento en mano e ir creado la

narración conjuntamente según vayan pasando de páginas, una página por cada alumno, creando así un cuento distinto por cada grupo, fomentando la imaginación y la expresión oral.

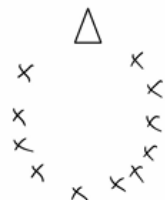


– Gráfico:

Sesión 6: viernes 11/11

Actividad 1: “¿Qué es una adivinanza?”

- Temporalización: 30 minutos
- Desarrollo: En la asamblea se pregunta a los alumnos si saben lo que son las adivinanzas y si, se saben alguna, que la compartan con el resto de la clase a modo de ejemplo. Una vez explicado lo que es una adivinanza, se les presenta el “Abecedario de los animales” ([Anexo 6](#)), un pequeño recurso en donde hay una adivinanza por cada letra del abecedario en donde las respuestas son diferentes animales. Se leerán e intentará adivinar las respuestas de las adivinanzas dando pistas a través de pequeñas tarjetas de animales.

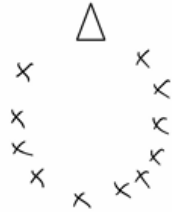


– Gráfico:

Actividad 2: “Las rimas en las adivinanzas”

- Temporalización: 10 minutos
- Desarrollo: El docente retoma alguna de las diferentes adivinanzas recién trabajadas. Se hace las preguntas al alumnado: “¿Qué palabras suenan

parecido?” dando lugar a la explicación de lo que es una rima y llevando a los alumnos a buscar por sí mismos las rimas de las adivinanzas que el docente proceda a mostrar.



- Gráfico:

Actividad 3: “El desfile de los animales”

- Temporalización: 10 minutos
- Desarrollo: Se coge a los alumnos que quieran salir frente al resto del grupo como voluntarios para la actividad de gestos. El niño que salga como voluntario tiene que imitar a algún animal de las adivinanzas y el resto del grupo tendrá que intentar adivinarlo. Se irá cambiando de alumno voluntario cada vez que se adivine el animal que se representa.



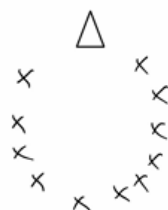
- Gráfico:

Sesión 9: viernes 14/11

Actividad 1: “Los cuentos también cambian”

- Temporalización: 10 minutos
- Desarrollo: En la asamblea, el docente hará una recapitulación de todo lo que han ido trabajando en la unidad didáctica al ser el último día de trabajo de la misma. Recordará lo trabajado en la unidad realizando estas preguntas: “¿Qué cuentos hemos visto?”, “¿Eran todos iguales?”, “¿Recordáis el cuento de

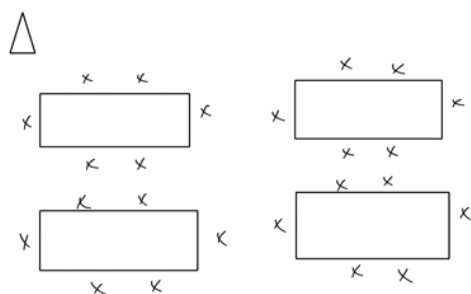
Caperucita diferente?”. Una vez contemplado y dialogado todas estas preguntas en grupo, el docente presentará la actividad a realizar durante ese día.



- Gráfico:

Actividad 2: “Tu cuento, tu versión”

- Temporalización: 30 minutos
- Desarrollo: Cada niño escogerá un cuento clásico, trabajado en clase o ya conocido. Una vez cada niño haya escogido el cuento deseado, tendrá que dibujar una escena de ese cuento, pero con algo cambiado, reinterpretándolo para que sea más moderno. Esto será un trabajo individual, por lo que el docente se irá pasando por cada alumno haciendo preguntas sobre su ilustración, cómo la historia ha cambiado según su dibujo y si los cuentos seguirán el hilo de la historia original una vez han cambiado cosas.



- Gráfico:

Actividad 3: “Te cuento mi cuento”

- Temporalización: 10 minutos
- Desarrollo: Una vez terminadas las ilustraciones, se volverá a realizar una asamblea en donde cada niño podrá exponer su dibujo a los demás, indicando

el cuento que hayan elegido y los cambios que les han hecho y cómo podrían afectar a la historia original. Una vez que todos los alumnos hayan expuesto, el docente les guiará en la reflexión final de la unidad didáctica, recordando lo trabajado anteriormente y preguntando sus valoraciones y aprendizajes realizados a lo largo de esta. Una vez compartido todo esto, las ilustraciones se recogerán para crear un *libro de aula* como producto final de la unidad.



– Gráfico:

Evaluación

Para realizar la evaluación de esta unidad, se observará el proceso de aprendizaje durante el transcurso de la misma, llevando un registro de observaciones en donde se verán los aspectos que los alumnos están conseguidos y cuales necesitan ser más trabajados, tanto en aspectos individuales como grupales. La evaluación de esta unidad se realizará a través de una rúbrica la cual recogerá los aspectos más relevantes a evaluar.

A continuación, se presenta los criterios de evaluación a trabajar en esta unidad didáctica y los criterios de calificación asociados a ellos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		
	Iniciado	En desarrollo	Adquirido
Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.	Rara vez pide u ofrece ayuda y le cuesta participar en tareas compartidas.	Pide u ofrece ayuda con apoyo o en algunas situaciones. Comienza a colaborar.	Pide y ofrece ayuda de forma habitual, participando activamente y valorando la cooperación.
Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando	Muestra dificultades para interpretar	Interpreta algunos elementos con	Interpreta imágenes y producciones

opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.	imágenes o necesita guía constante.	ayuda y muestra interés puntual.	artísticas de forma comprensible y muestra curiosidad e interés.
Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable.	Tiene dificultades para reconocer elementos básicos incluso con ayuda.	Identifica algunos elementos (personajes, imágenes, tipo de cuento) con apoyo.	Reconoce elementos básicos de los textos de forma guiada (personajes, diferencias entre cuentos, uso de imágenes...).
Identificar, de manera acompañada, alguna de las características textuales y paratextuales mediante la indagación en cualquier tipo de textos.	Participa poco o necesita constante motivación.	Participa en actividades grupales con apoyo, escuchando a los demás en ocasiones.	Participa activamente, comparte sus ideas y respeta las opiniones de los compañeros.

Atención a la diversidad

La presente unidad didáctica se plantea desde un enfoque inclusivo, teniendo en cuenta la diversidad del alumnado de este grupo-clase, concretamente el alumno con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE). Se garantizará su participación plena en todas las actividades propuestas en esta unidad ofreciendo apoyos, tanto materiales como de parte del docente y los compañeros. Se reforzará así el sentimiento de pertenencia y comunidad gracias al trabajo cooperativo, para una correcta inclusión en el grupo.

En las actividades basadas en cuentos, se reforzará la transmisión oral de las historias, describiendo con mayor detalle las ilustraciones y fomentando la narración colectiva para facilitar la comprensión. En el caso del cuento silente *La ola*, se complementará la información visual mediante descripciones verbales ricas y apoyo digital para poder mostrar las ilustraciones de la mejor manera posible.

Asimismo, se adaptarán los materiales utilizados en actividades como adivinanzas o secuenciaciones, priorizando el formato oral y manipulativo, así como recursos con mayor contraste visual o ampliación de imágenes si es necesario. En las actividades de expresión artística, se ofrecerán alternativas como la creación guiada.

Conclusión de la unidad didáctica

La presente unidad didáctica ha permitido acercar al alumnado al mundo de la literatura infantil a través de los cuentos clásicos, modernos y silentes, así como de diferentes manifestaciones del lenguaje oral y artístico como rimas y adivinanzas. A lo largo de las distintas sesiones, los niños han podido explorar diversas formas de interpretar y crear historias y narrarlas, convirtiéndose en protagonistas activos de su propio aprendizaje.

El trabajo con obras tales como *Caperucita Roja (tal y como se lo contaron a Jorge)* y *La ola* ha acercado al alumnado a la comprensión de cuentos con diferentes estructuras a las trabajadas anteriormente, pudiendo reinterpretarse y adaptarse a nuevas miradas. También ha supuesto una experiencia significativa para el desarrollo de la expresión oral, la imaginación y la construcción colectiva del aprendizaje.

De manera complementaria, las actividades relacionadas con la rima y las adivinanzas han contribuido al desarrollo de la conciencia fonológica, el ritmo y la sensibilidad hacia el lenguaje.

En conjunto, esta unidad ha promovido un aprendizaje activo y significativo, en el que se han integrado el contenido mediante metodologías participativas y cooperativas. El alumnado ha tenido la oportunidad de expresarse, escuchar, crear y compartir, reforzando no solo sus capacidades lingüísticas, sino también sociales y emocionales.

En definitiva, esta propuesta ha convertido el aula en un espacio de exploración literaria y de creatividad, donde los cuentos han sido el hilo conductor para aprender a imaginar y contar el mundo desde múltiples perspectivas y creatividad.

Recursos

Anexo 3



Caperucita Roja (tal y como se la contaron a Jorge), Luis María Pescetti

Anexo 4

Secuencia cuentos

Creación propia

Anexo 5



La ola, Suzy Lee

Anexo 6

[Abecedario de los animales](#)

Creación propia