



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Educación Infantil

Programación didáctica dirigida a 3º de Educación Infantil

María Díaz Gutiérrez-Manchón

Directora: Alejandra Torre Rodríguez

Curso académico: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026



Creado con IA (Gemini).

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

¿Qué hay en nuestra ciudad?

Etapa: 3º de Educación Infantil.

Curso: 2025-2026.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	5
2.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	5
2.1	Marco normativo	6
2.2	Fundamentación teórica	8
2.3.	Vinculación entre ciudad, desarrollo infantil y currículo.....	12
3.	CONTEXTUALIZACIÓN.....	13
3.1.	Características generales del centro.....	13
3.2	Infraestructuras y recursos	14
3.3	Descripción del grupo clase.....	15
4.	OBJETIVOS.....	16
5.	COMPETENCIAS.....	18
6.	CONTENIDOS.....	19
6.1	Situaciones de Aprendizaje	21
7.	METODOLOGÍA.....	36
7.1	Metodologías de intervención.....	37
7.2	Organización de espacios y tiempos.....	40
7.3	Rutinas de aula	41
7.4	Recursos empleados	41
7.5	Actividades complementarias y participación familiar	41
7.6.	Transversalidad en el aprendizaje.....	42
8	EVALUACIÓN.....	42
8.1.	Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje	43
8.2.	Momentos de evaluación.....	44
8.3.	Instrumentos de evaluación.....	44
8.4.	Participación de las familias	44
9	ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	45
9.1	Medidas de atención a la diversidad	46
10	CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	48
10.1	Contribución al Plan de Atención a la Diversidad	49
10.2	Contribución al Plan de Convivencia.....	49
10.3	Contribución al Proyecto Bilingüe.....	50
10.4	Contribución al Plan de Acción Tutorial.....	50
10.5	Contribución al Proyecto de Apertura al Entorno y Ciudadanía	51
11	CONCLUSIONES.....	52

12	BIBLIOGRAFÍA.....	52
13	ANEXOS.....	54
13.1	Plano de aula de Educación Infantil.....	54
13.2	Competencias clave.....	
13.3	Competencias específicas.....	55
	56
13.4	Contenidos.....	58
13.5	Desarrollo de la SDA 7: <i>Servicios que nos cuidan. Salud, seguridad y ayuda</i>	61
13.6	Aviso del Centro de Exploradores.....	75
13.7	Imágenes (Flashcards) – Área de la Salud en inglés y español.....	75
13.8	Bandejas sensoriales – “Orden de virus por colores” y “¡Fuera virus!”	75
13.9	Lista de problemas matemáticos y material.....	75
13.10	Brochetas de fruta y juego orden de las letras según la imagen.....	75
13.11	Clasificación y conteo de imágenes según el tipo de servicio.....	75
13.12	Plantillas de palabras para hacer con plastilina.....	75
13.13	Musicograma “Un poco loco” – Película “Coco”.....	75
13.14	Imágenes (Flashcards) – Normas básicas de la ciudad.....	75
13.15	Póster niño sano y “enfermo”.....	75
13.16	Póster diente sano y con caries.....	75
13.17	Botiquín individual.....	75
13.18	Guion “La Ciudad que nos cuida”.....	75
13.19	Rellenar los huecos de las palabras de la SDA 7.....	75

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado es una programación didáctica dirigida al tercer curso de Educación Infantil; es decir, alumnos de 5 años.

Los alumnos del Colegio “*El Madroñal*” cuyo proyecto educativo se fundamenta en los siguientes valores: el respeto, el compromiso, la ilusión, la responsabilidad y el compañerismo. Es un Colegio católico y bilingüe ubicado en la Comunidad de Madrid y el perfil de familias es de un nivel económico medio-alto.

Por consiguiente, la concepción del Colegio surge de haberme fijado e imaginado lo que para mí sería el colegio ideal, complementándolo con aspectos que he experimentado y me han llamado la atención durante mis meses de prácticas académicas cursadas a lo largo de estos últimos años.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La presente programación didáctica titulada “*¿Qué hay en nuestra ciudad?*”, se dirige al 3º curso de Educación Infantil para los alumnos de 5 años del Colegio “*El Madroñal*”, un centro católico y bilingüe situado en la Comunidad de Madrid. La propuesta toma la ciudad entendiéndola como un entorno inmediato donde los niños habitan y experimentan diariamente. Desde una perspectiva pedagógica, el aprendizaje adquiere un carácter más significativo cuando los nuevos contenidos se relacionan con la realidad cotidiana del alumnado. En esta línea, Bruner (1986), sostiene que el conocimiento se construye activamente a partir de la experiencia y que los contenidos deben presentarse en contextos comprensibles y cercanos para el alumno. Trabajar la ciudad como eje vertebrador permite establecer conexiones entre lo que los alumnos ya conocen y las nuevas experiencias de aprendizaje; favoreciendo una comprensión profunda y funcional de los contenidos. El objetivo es generar experiencias educativas globalizadas, significativas y vinculadas al contexto vital del alumnado, en coherencia con la normativa vigente y con investigaciones actuales centradas en el entorno, la infancia y el aprendizaje situado.

Por todo lo anterior, la fundamentación se organiza a partir de dos pilares. Por un lado, el marco normativo estatal y autonómico que regula la etapa de Educación Infantil. Y, por otro, diferentes aportaciones teóricas clásicas y contemporáneas que sustentan la elección de la temática y la metodología. De esta forma, se diseñan 15

Situaciones de Aprendizaje (SDA) estructuradas en tres grandes bloques, equivalentes a los tres trimestres escolares, incluyendo los contenidos y objetivos:

TRIMESTRE	BLOQUES	TEMÁTICA
1º	Situaciones de Aprendizaje 1-5 <i>Descubrimiento inicial de la ciudad y sus elementos básicos.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es la ciudad y quién vive en ella? 2. Mi barrio y yo: así es el lugar donde vivo. 3. Las calles de la ciudad: caminos, señales y normas. 4. Edificios importantes: ¿para qué sirven? 5. Nos movemos por la ciudad: medios de transporte.
2º	Situaciones de Aprendizaje 5-10 <i>Funcionamiento de la ciudad y convivencia.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Las personas que trabajan en la ciudad. 7. Servicios que nos cuidan: salud, seguridad y ayuda. 8. Normas para convivir mejor en la ciudad. 9. Espacios para disfrutar: parques, plazas y lugares culturales. 10. La ciudad también se cuida: limpieza y reciclaje.
3º	Situaciones de Aprendizaje 10-15 <i>Participación, representación y mirada crítica.</i>	<ol style="list-style-type: none"> 11. Nos orientamos en la ciudad: planos y recorridos. 12. La ciudad que vemos y sentimos. 13. Problemas de la ciudad y posibles soluciones. 14. Construimos nuestra ciudad ideal. 15. Presentamos nuestra ciudad a los demás.

2.1 Marco normativo

2.1.1 *Normativa estatal*

La presente programación se enmarca, en primer lugar, en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. La Educación Infantil es reconocida por este marco legal como una fase educativa con identidad propia y de carácter voluntario, cuyo objetivo es favorecer el desarrollo integral del alumnado en los aspectos cognitivos, físicos, emocionales, sociales y artísticos.

Esta base legislativa se concreta para la etapa en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Dicha norma señala que la práctica educativa en esta etapa debe basarse en experiencias de aprendizaje significativas, emocionalmente positivas y conectadas con la vida cotidiana de los niños. Asimismo, otorga un papel central al juego, la experimentación, el movimiento, la exploración del entorno y las relaciones afectivas como vías fundamentales para el aprendizaje.

Además, el propio Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero establece que les corresponde a las administraciones educativas fomentar metodologías activas basadas en experiencias de aprendizaje que tengan interés y significado para los alumnos, así como promover medidas de atención personalizada y respuestas a las necesidades individuales del alumnado. Esta idea refuerza la necesidad de diseñar propuestas contextualizadas, abiertas y flexibles, capaces de adaptarse al ritmo madurativo de cada niño teniendo como referencia el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA). En este sentido, una programación articulada basada en el entorno urbano favorece no solo la adquisición de aprendizajes funcionales, sino también el desarrollo de la observación, la curiosidad, la participación y la comprensión del medio social y físico más cercano (Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero).

2.1.2 Normativa autonómica

En la Comunidad de Madrid el Decreto 36/2022 constituye la principal referencia, éste fue promulgado el 8 de junio y define la estructura y el plan de estudios del ciclo de Educación Infantil. Por consiguiente, se define el marco estatal fundamental y se adaptan los principios a las circunstancias autonómicas, sin modificar la estructura del currículo en los tres campos mencionados previamente. También subraya que, durante este tiempo, la intervención educativa debe ser tratada desde una perspectiva globalizadora, fundamentándose en experiencias significativas y cercanas a la realidad de los alumnos. A raíz de esto, el entorno inmediato tiene un valor pedagógico especialmente significativo, puesto que permite a los niños comprender mejor lo que aprenden al vincularlo con lugares, circunstancias y experiencias cotidianas.

Desde esta perspectiva, se desarrolla la programación centrada en la ciudad donde se permite integrar de manera natural contenidos vinculados al lenguaje, la observación del entorno, la convivencia, la creatividad, el pensamiento lógico-matemático y la participación en el medio social (Orden 460/2023, de 17 de febrero).

En conjunto, tanto la normativa estatal como la autonómica respaldan una concepción de la Educación Infantil basada en el aprendizaje globalizado, el protagonismo activo del alumnado, la conexión con el entorno y la construcción de experiencias con sentido. A partir de este marco, la ciudad deja de ser únicamente un espacio físico para convertirse en un recurso educativo de gran valor, capaz de articular propuestas cercanas, motivadoras y ajustadas a los principios que rigen esta

etapa (Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre; Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero; Decreto 36/2022, de 8 de junio; Orden 460/2023, de 17 de febrero).

2.2 Fundamentación teórica

2.2.1 *Metodología de la programación*

Esta programación se sustenta en una metodología activa que coloca al niño en el centro de su propio aprendizaje y enlaza con el planteamiento constructivista (Bruner y Piaget) recogido en el currículo oficial de Educación Infantil. Para lograrlo se combinan tres pilares que se retroalimentan:

1. Aprendizaje Basado en Retos (ABR).
2. Juego simbólico.
3. Rincones de aprendizaje.

El ABR se formula a partir de pequeñas situaciones problemáticas cercanas—por ejemplo, “¿Cómo podemos cruzar la calle de forma segura?”—que promueven que los niños observen, pregunten, planifiquen y ensayen soluciones. Cada reto pasa por fases muy visuales (planteamiento, lluvia de ideas, selección de materiales, puesta en práctica y revisión), lo que favorece la participación de todos los perfiles de alumnado, incluidos quienes aún no dominan la lectoescritura. Este planteamiento práctico dialoga directamente con el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky (1978), quien sitúa la construcción de conocimientos en la interacción con iguales y adultos. Su concepto de *Zona de Desarrollo Próximo (ZDP)* justifica que el docente brinde apoyos temporales—carteles con pictogramas, secuencias fotográficas, espacios bien delimitados—que se retiran a medida que el grupo gana autonomía. La dosificación de esas ayudas se explica mediante el andamiaje descrito por David Wood, Jerome Bruner y Ross (1976).

Por todo lo anterior, es en la práctica de aula significativa donde los primeros retos urbanos incluyen un guion docente muy claro, mientras que los del tercer trimestre dejan mayor margen para que los niños planifiquen, negocien y decidan. El juego simbólico refuerza este proceso, porque ofrece un escenario protegido para ensayar roles, normas y vocabulario urbano (conductores, peatones, sanitarios, comerciantes). Asimismo, permite comprender normas, profesiones y espacios de la ciudad, integrando aprendizajes sociales, emocionales y cognitivos. El trabajo por

rincones favorece la autonomía y respeta los ritmos individuales, todo ello, permite al docente ajustar el acompañamiento según el andamiaje (Wood et al., 1976).

2.2.2 *La ciudad como escenario de aprendizaje*

Desde el punto de vista educativo, la ciudad es un lugar especialmente valioso porque está presente en la vida cotidiana de los estudiantes y alberga una gran cantidad de elementos que pueden incentivar la curiosidad, promover la observación y favorecer aprendizajes relevantes. En la infancia, una buena porción de lo que se aprende al principio sobre las reglas, los servicios, el transporte, la convivencia y la vida social no se adquiere de manera abstracta, sino a través de la experiencia directa con el entorno. Los niños van entendiendo y dando significado a un paisaje diario que abarca tiendas, calles, plazas, semáforos, parques, edificios o medios de transporte.

De acuerdo con Bonàs (2011), el vínculo entre la ciudad y la infancia debe considerarse integralmente, debido a que cuando los niños interactúan con su ciudad reconocen elementos o espacios concretos comprendiendo cómo se organiza la vida en comunidad, qué normas predominan en determinadas zonas y cuáles son las funciones de los lugares que forman parte de su rutina diaria. La ciudad, por lo tanto, es un entorno perfecto para abordar temas como el lenguaje, la interpretación de símbolos, la orientación espacial y la generación de significados relacionados con las experiencias.

En concordancia con lo anterior, Tonucci (2009), propone también que la ciudad debe ser pensada desde la perspectiva de la infancia. En su propuesta denominada "*La ciudad de los niños*" enfatiza que los niños no deben estar en una posición pasiva dentro del entorno urbano, sino ser vistos como individuos capaces de observar, explorar, entender y tomar parte en él. En el campo de la educación, esta idea es particularmente atractiva porque posibilita sugerir propuestas que no solamente consisten en hablar acerca de la ciudad, sino también invitar a los estudiantes a examinarla, interpretarla y pensar sobre ella. Desde este punto de vista, la ciudad deja de ser un simple decorado exterior y se transforma en una herramienta pedagógica viva, cercana y con una conexión profunda con su desarrollo.

Por tanto, tomar la ciudad como eje de aprendizaje permite construir experiencias más próximas a la realidad del alumnado y, al mismo tiempo, más ricas desde el punto de vista educativo. Se trata de partir desde lo que los niños conocen, ven y recorren

para ampliar su comprensión del entorno y ayudarles a establecer relaciones entre lo que viven fuera del aula y lo que aprenden dentro de ella. De este modo, el aprendizaje se vuelve más funcional, más comprensible y también, más motivador.

2.2.3 *El entorno como fuente permanente de aprendizaje*

Los niños comienzan a entender el mundo a partir de aquello que tienen más cerca. Todo cuanto los rodea forma parte de su realidad y constituye su entorno cercano, desde aquí surgen las inquietudes y preguntas, y, se construyen las primeras nociones de cómo funciona el mundo que los rodea (Ruiz, 2016). Partiendo de esta premisa, la Educación Infantil debe considerar todos estos elementos como una valiosa fuente de aprendizaje y experiencias que permitan una enseñanza integral.

De tal manera que es posible considerar:

- El barrio como primer gran maestro: En la etapa de Infantil, el entorno no es un simple decorado; es el lugar donde los niños empiezan a descifrar el mundo. Antes de pedirles que entiendan ideas abstractas, necesitan darle sentido a su día a día: el saludo en los comercios de su zona, los columpios de su parque o la calle por la que vienen a la escuela. Por consiguiente, es una fuente inagotable de descubrimientos con un valor educativo incalculable.
- Aprender desde lo que ya conocen: Cuando enseñamos partiendo de su propia realidad, el aprendizaje cobra vida y los conceptos encajan mucho mejor. Al traer su entorno al aula, les proporcionamos el espacio para ser curiosos, comparar y hacer preguntas sobre lo que de verdad les importan y reconocer qué quieren aprender. Como bien recuerda Ruiz (2016), cuando conectamos lo que planificamos con su medio más cercano, logramos que entiendan las cosas de forma mucho más profunda, útil y funcional.
- Un puente de ida y vuelta: El entorno conecta maravillosamente lo que pasa dentro y fuera de la escuela. Lo que viven en su día a día es “la chispa perfecta” para conversar e investigar en clase. Y, a la inversa, lo que trabajamos en el aula les ayuda a mirar su propia calle con ojos nuevos y más atentos. Eslava (2017) expone que la educación adquiere verdadero sentido cuando unimos la rutina de los niños con nuestras propuestas. Por eso, incluir el entorno en la programación no es solo “nombrar” la ciudad, sino aprovecharla al máximo para construir aprendizajes reales, vivos y cercanos a su corazón.

2.2.4 Conocimiento del entorno en Educación Infantil

Conocer el entorno es clave en esta etapa porque es justo en ese momento cuando los niños empiezan a encajar las piezas del rompecabezas de la realidad. Ya no ven cosas sueltas, sino que comienzan a conectar puntos, a notar qué es diferente; es decir, a organizar su mirada. Explorar y "hacer" es vital, pero también lo es poder expresar lo que viven; porque al dibujarlo o contarlo, logran fijar ese recuerdo, comprenderlo y compartirlo de verdad.

Paralelamente, como enfatiza Escriche (2020), hay estrategias para descubrir el entorno en Infantil: observar de cerca, tocar y manipular, dibujar y pensar en grupo. Así es como aprenden a estas edades: primero sienten y descubren con los sentidos; luego se sientan a conversar, lo pintan, lo ordenan o construyen sus hallazgos. De esta forma, lo que viven no se queda en una simple anécdota, sino que echa raíces y se transforma en aprendizaje. Dado que la programación se centra en su ciudad, todo esto fluye de manera muy natural. Los alumnos pueden fijarse en las señales, reconocer el camino a casa o al parque, y dibujar sus rutas de todos los días. Al describir sus rincones preferidos, ordenar fotos o contarnos lo que han visto, están haciendo mucho más que jugar: están fortaleciendo su atención, su memoria, su lenguaje y su manera de ubicarse en el espacio; es decir, se encuentran desarrollando sus funciones ejecutivas.

En definitiva, cuando un niño dibuja el camino al cole o nos cuenta emocionado qué vio en un paseo, da un paso gigante: está organizando su mente para entender su realidad de forma consciente. Por eso, explorar y representar van siempre de la mano. Primero se vive, se pisa y se observa; luego se expresa y se reconstruye en equipo con los compañeros y el docente.

2.2.5 Aprendizaje basado en el lugar

Caviedes (2024) presenta una revisión actual sobre el aprendizaje basado en el lugar, un enfoque que sostiene que los aprendizajes se vuelven más significativos cuando parten de un espacio real que los alumnos reconocen y habitan. Resalta tres principios esenciales:

<p>Aprender <u>desde</u> el lugar: comprender el entorno tal como es.</p>	<p>Aprender <u>sobre</u> el lugar: investigar, representar y analizar.</p>	<p>Aprender <u>para</u> el lugar: participar, cuidar y mejorar el entorno.</p>
---	--	--

2.3. Vinculación entre ciudad, desarrollo infantil y currículo

La integración de ciudad y aprendizaje en Infantil responde a varias necesidades educativas:

1. Dar significado a los contenidos curriculares: La ciudad permite aprender conceptos espaciales, sociales y lingüísticos de forma funcional (Escriche M.M, 2020).
2. Favorecer la autonomía y la comprensión de la vida urbana: El contacto con el espacio urbano ayuda a interpretar normas, identificar profesiones y reconocer servicios (Tonucci, 2009).
3. Relacionar escuela y vida cotidiana: La ciudad actúa entre lo personal y lo escolar, fortaleciendo el aprendizaje conectado al mundo real (Eslava, 2017).
4. Potenciar la mirada crítica y la participación activa: Observar la ciudad y reflexionar sobre ella favorece el pensamiento crítico y la atención a aspectos sociales (Bonàs, 2011).
5. Alinear aprendizaje y territorio: El "*Place-Based Education (PBE)*" o, lo que es lo mismo, la educación basada en el lugar, donde se aporta una metodología significativa, vivencial y coherente con el currículo (Caviedes, 2024).

La ciudad se presenta como un eje metodológico que:

- Es accesible y significativo para los alumnos.
- Permite abordar los contenidos de las tres Áreas del currículo.
- Favorece el diálogo, la observación y la representación.
- Potencia la alfabetización desde textos reales y símbolos urbanos.
- Incorpora valores de convivencia, respeto y ciudadanía.
- Está fundamentado en investigaciones recientes y aplicables.
- Se ajusta rigurosamente a la normativa estatal y autonómica.

En conclusión, todo ello se apoya en un enfoque metodológico coherente con las aportaciones de Bruner (1986) y Vygotsky (1978), que conciben el aprendizaje como un proceso activo, social y progresivo, en el que el niño construye conocimiento a partir de su experiencia y con el acompañamiento del adulto.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta programación didáctica se desarrolla en el Colegio “*El Madroñal*”, un centro situado en la zona noroeste de la Comunidad de Madrid. Está inmerso en un barrio residencial plenamente urbano y consolidado: cuenta con abundantes zonas verdes, parques donde los niños juegan a diario y red de transporte público. El Colegio tiene la ventaja de estar ubicado en una calle tranquila y con poco tráfico, lo que hace que las entradas y salidas sean mucho más relajadas y seguras. A su alrededor, el entorno está formado por edificios residenciales de un nivel socioeconómico medio-alto, pequeños comercios de barrio y servicios municipales como un centro cultural, un polideportivo y una biblioteca pública.

3.1. Características generales del centro

El Madroñal es un Colegio privado-concertado en el cual el alumnado es formado desde Educación Infantil hasta que finalizan el Bachillerato. Al centro asisten 900 estudiantes, organizados en tres líneas para Educación Infantil y Primaria, y dos líneas para Secundaria y Bachillerato. Si nos centramos en la etapa de Educación Infantil —que es el objeto de esta programación—, la institución cuenta con tres niveles (3, 4 y 5 años) divididos en tres clases por curso, manteniendo unas ratios bastante manejables de entre 20 y 22 niños por aula.

Para que todo funcione, el Colegio se apoya en un gran equipo humano de unos 130 profesionales, organizados de la siguiente manera:

- **Equipo directivo:** Formado por la dirección general, dos jefaturas de estudios y la secretaría académica.
- **Claustro de profesores:** Un equipo comprometido que incluye a los tutores de cada grupo y a especialistas en Inglés, Música, Educación Física, Religión, Pedagogía Terapéutica (PT) y Audición y Lenguaje (AL).
- **Departamento de orientación:** Un pilar fundamental compuesto por psicólogos, pedagogos y orientadores específicos para cada etapa.
- **Personal de Administración y Servicios (PAS):** Se integran los monitores de comedor y extraescolares, así como el imprescindible equipo de mantenimiento y limpieza.

En cuanto a su identidad, el centro se define como católico y bilingüe. Su proyecto educativo va más allá de lo académico; busca formar a los niños como personas de manera integral, fomentando valores tan importantes como el respeto, la responsabilidad, el esfuerzo, la solidaridad y el compañerismo. Esta visión se vive en el día a día a través de celebraciones, iniciativas solidarias y tutorías donde se trabajan estos valores, siempre adaptados a la edad y comprensión de los más pequeños.

A nivel organizativo, el Colegio funciona en jornada continua, de lunes a viernes, de 9:30 a 16:00 h. Los alumnos de Educación Infantil tienen su propia puerta de acceso, lo que permite un recibimiento más cercano, seguido de un tiempo de acogida en el aula para repasar rutinas, hacer la asamblea y organizarnos juntos para el día. Las familias tienen, en su mayoría, un perfil socioeconómico medio-alto y estudios universitarios. Tienen grandes expectativas puestas tanto en los aprendizajes de sus hijos como en su desarrollo humano. Lo más enriquecedor es que son tremendamente participativas: asisten a las tutorías, se involucran en eventos especiales y colaboran con entusiasmo en los proyectos del aula, por ejemplo, acompañándonos a visitar las tiendas del barrio o sumándose a nuestras iniciativas solidarias. Asimismo, para ayudarlas, el centro dispone de servicio de comedor y opciones de horario ampliado con actividades extraescolares, tanto en turno de mañana como de tarde.

3.2 Infraestructuras y recursos

Las instalaciones del Colegio *El Madroñal* se distribuyen en tres grandes edificios y varias zonas compartidas. Educación Infantil tiene su propio pabellón exclusivo, donde las aulas de los más pequeños son amplias, luminosas y están pensadas al detalle para ellos. Cada una cuenta con: un baño adaptado dentro de la propia clase, la entrañable zona de asamblea, y distintos rincones de aprendizaje (juego simbólico, lógica-matemática, lectoescritura y un rincón de arte para ensuciarse y crear). También disponen de la mesa del docente y un "rincón de la calma", un refugio seguro pensado para cuando algún alumno necesita un poquito más de tiempo y tranquilidad para gestionar sus emociones. Este pabellón incluye una sala de psicomotricidad, un aula de apoyo y un pequeño laboratorio de experimentación sensorial (*Anexo 1*).

Por otro lado, el segundo edificio acoge a los alumnos de Educación Primaria, mientras que, el tercero está destinado a Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y a las instalaciones comunes más grandes: la biblioteca general, el salón de actos, los laboratorios de ciencias, las aulas de informática y el oratorio.

A nivel de servicios, se cuenta con:

- **Comedor escolar** con cocina propia, preparando menús adaptados a cualquier tipo de alergia o intolerancia.
- **Rutas de transporte** que facilitan la llegada desde distintos puntos de la ciudad.
- **Actividades extraescolares** variadas y motivadoras (deportivas, artísticas y de idiomas).
- **Biblioteca escolar** con servicio de préstamo adaptado para que Educación Infantil y Primaria se introduzcan en la lectura.
- **Recursos tecnológicos** integrados con sentido común: pizarras digitales en clase, tablets para proyectos concretos y una plataforma digital para comunicarse de forma fluida con las familias.

3.3 Descripción del grupo clase

Esta programación, titulada "*¿Qué hay en nuestra ciudad?*", está diseñada para una clase de 3º de Educación Infantil (niños y niñas de 5 años), conformada por 21 alumnos: 11 niñas y 10 niños. Es un grupo participativo y en el que se respira un gran ambiente de confianza. El enfoque de aprendizaje táctil, de juegos de construcción y, de exploración de su entorno; representan las principales herramientas didácticas. Siendo de gran interés los edificios que observan al llegar al colegio, los transportes, las tiendas y las cosas que pasan en su barrio.

Dentro de este grupo, se realiza el acompañamiento especial de dos alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE):

- **Un alumno con rasgos de Trastorno del Espectro Autista (TEA)**, aunque aún sin un diagnóstico formal. Presenta dificultades sociales y de atención, tiende a enfocarse en sus intereses restringidos y requiere una anticipación de los cambios de rutina. Responde bien a claves visuales, a la estructuración clara

de tiempo y espacios, actividades que permiten la manipulación y la exploración guiada.

- **Un alumno con posible Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH).** A menudo le cuesta mantener la atención, es muy impulsivo y tiene la necesidad de permanecer en constante movimiento, lo que hace que las tareas de estar sentado sean todo un reto para él. Sin embargo, participa con entusiasmo en las dinámicas de grupo, en los juegos de movimiento y en cualquier tarea que implique investigar el entorno o usar las manos.

Por consiguiente, la respuesta educativa para los dos alumnos no se realiza de forma aislada, sino que está totalmente integrada en la vida diaria del aula. Las medidas que se toman con estos alumnos se desarrollarán de forma detallada en el apartado de atención a la diversidad.

4. OBJETIVOS

En esta programación *¿Qué hay en nuestra ciudad?* didáctica los objetivos generales de etapa se encuentran señalados en el Artículo 5 del Decreto 36/2022, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil:

Artículo 5. Objetivos de la etapa.

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

- a) Conocer su propio cuerpo y el de 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.

A continuación, se expondrán los objetivos didácticos de esta programación, los cuales se encuentran vinculados con los objetivos de etapa mencionados anteriormente:

Objetivos didácticos		Objetivos de etapa (OE)
1	Reconocer elementos básicos de la ciudad (calles, edificios, servicios, transportes) a través de actividades de observación, exploración y representación.	B
2	Comprender la función de diferentes espacios urbanos (biblioteca, parque, ayuntamiento, comercio local) mediante experiencias prácticas y salidas al entorno cercano.	B, F
3	Identificar normas básicas de convivencia en la ciudad, mostrando actitudes de respeto hacia los demás y hacia el entorno urbano.	F, J
4	Desarrollar la orientación espacial utilizando planos sencillos, rutas escolares y recorridos por el barrio.	C
5	Expresar ideas, emociones y vivencias relacionados con la ciudad a través del lenguaje oral, el dibujo, la dramatización y los juegos simbólicos.	A, G
6	Participar en actividades colaborativas que impliquen la construcción de maquetas, murales y escenarios urbanos, fomentando el trabajo en equipo.	F
7	Apreciar la diversidad de personas, profesiones y culturas presentes en la ciudad, mostrando interés y respeto por ellas.	A, B, J
8	Adquirir progresivamente autonomía en desplazamientos guiados por el entorno escolar y urbano, siguiendo instrucciones simples y respetando normas de seguridad.	D
9	Utilizar vocabulario específico relacionado con la ciudad (señales, comercios, transportes, servicios públicos) ampliando su repertorio lingüístico.	G
10	Iniciarse en estrategias matemáticas mediante la clasificación de elementos urbanos, el conteo de objetos del entorno, la medición de distancias y la construcción de estructuras.	I
11	Explorar diversos medios de transporte y comprender su función dentro de la vida urbana.	B, C
12	Conocer las profesiones presentes en la ciudad, identificando su función social y mostrando interés por ellas.	F, J
13	Desarrollar una imagen positiva de sí mismos participando en actividades que les permitan expresar sus preferencias sobre su ciudad o barrio.	A
14	Fomentar actitudes de cuidado hacia el entorno urbano mediante actividades sobre limpieza, reciclaje y respeto a espacios públicos.	B
15	Comprender la importancia de las señales de tráfico como elementos que organizan la convivencia urbana.	F
16	Utilizar el inglés en situaciones cotidianas vinculadas a la ciudad (nombres de lugares, profesiones, transportes).	H

En síntesis, los objetivos de esta programación se definieron con el propósito de que los niños puedan aprender de manera práctica, próxima y relacionada con su vida cotidiana. Se trabajan temas relevantes de su desarrollo; como la convivencia, el lenguaje, la curiosidad, el movimiento y la manera de relacionarse con lo que le rodea, tomando a la ciudad como punto de partida. Y, por supuesto, se propone todo esto teniendo en cuenta el ritmo de cada estudiante y ayudando a que participen, investiguen y adquieran autonomía gradualmente.

5. COMPETENCIAS

En el *Artículo 6* del Decreto 36/2022, de la Comunidad de Madrid, se exponen las 8 competencias clave, caracterizadas por su transversalidad, que se deben trabajar para alcanzar un aprendizaje permanente en Educación Infantil:

Artículo 6. Competencias clave.

1. Las competencias clave, a los efectos de este decreto, son las siguientes:
 - a) Competencia en comunicación lingüística.
 - b) Competencia plurilingüe.
 - c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.
 - d) Competencia digital.
 - e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
 - f) Competencia ciudadana.
 - g) Competencia creativa.
 - h) Competencia cultural.

En el *Anexo 2* se pueden encontrar desarrolladas y especificadas cada una de las competencias de tal forma que quedarían estructuradas de la siguiente forma:

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

Por otro lado, en el *Anexo 3* aparece una tabla con las competencias específicas que se trabajarán a lo largo de esta programación, las cuales se encuentran reguladas por el Decreto 36/2022 para el segundo ciclo de Educación Infantil.

6. CONTENIDOS

Los contenidos de la etapa de Educación Infantil que se desarrollan en esta programación didáctica se encuentran recogidos en el Decreto 36/2022, de 8 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid. De acuerdo con dicha normativa, los contenidos se organizan en tres Áreas de aprendizaje, que se estructuran en bloques que a su vez se integran conocimientos, destrezas y actitudes, con el objetivo de favorecer el desarrollo integral del alumnado y la adquisición de los saberes básicos del currículo, en coherencia con el perfil de salida de la etapa.

En esta programación, los contenidos se abordan de manera globalizada y progresiva, tomando la ciudad como eje vertebrador. A través de las SDA, el alumnado explora su entorno urbano cercano, interpreta su funcionamiento y participa activamente en experiencias relacionadas con la vida cotidiana, la convivencia y el uso responsable de los espacios comunes. Por lo tanto, en el *Anexo 4* se recoge una tabla detallada con los contenidos específicos que se trabajan a lo largo de la programación, organizados por Áreas y vinculados a cada SDA.

La siguiente tabla presenta de forma esquemática las 15 Situaciones de Aprendizaje, junto con la temporalización aproximada y los contenidos principales que se desarrollan en cada una de ellas. Esta distribución se ha elaborado teniendo en cuenta el calendario escolar de la Comunidad de Madrid para el curso 2025-2026, así como los periodos lectivos y festivos:

TRIMESTRE	SDA	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
1º	SDA 1	¿Qué es la ciudad y quién vive en ella?	8-19 septiembre 2025
1º	SDA 2	Mi barrio y yo: así es el lugar donde vivo.	22 septiembre- 3 octubre 2025
1º	SDA 3	Las calles de la ciudad: caminos, señales y normas.	6-17 octubre 2025
1º	SDA 4	Edificios importantes: ¿para qué sirven?	20-31 octubre 2025

1º	SDA 5	Nos movemos por la ciudad: medios de transporte.	3-19 diciembre 2025
2º	SDA 6	Las personas que trabajan en la ciudad.	8-23 enero 2026
2º	SDA 7	Servicios que nos cuidan: salud, seguridad y ayuda.	26 enero- 6 febrero 2026
2º	SDA 8	Normas para convivir mejor en la ciudad.	9-20 febrero 2026
2º	SDA 9	Espacios para disfrutar: parques, plazas y lugares culturales.	23 febrero- 6 marzo 2026
2º	SDA 10	La ciudad también se cuida: limpieza y reciclaje.	9- 27 marzo 2026
3º	SDA 11	Nos orientamos en la ciudad: planos y recorridos.	6 -17 abril 2026
3º	SDA 12	La ciudad que vemos y sentimos.	20 abril- 8 mayo 2026
3º	SDA 13	Problemas de la ciudad y posibles soluciones.	11- 22 mayo 2026
3º	SDA 14	Construimos nuestra ciudad ideal.	25 mayo- 5 junio 2026
3º	SDA 15	Presentamos nuestra ciudad a los demás.	8-19 junio 2026

6.1 Situaciones de Aprendizaje

Situación de Aprendizaje 1: ¿QUÉ ES LA CIUDAD Y QUIÉN VIVE EN ELLA?			
Duración: del 8 al 19 de septiembre.		Trimestre: 1º.	N.º de sesiones: 10.
Al comenzar el curso, el aula se transforma en un punto de partida para una gran misión. El alumnado descubre que la clase se ha convertido en el “ <i>Centro de Exploradores de la Ciudad</i> ”, desde donde deberán observar, preguntar y tomar decisiones para conocer el lugar donde viven. Cada niño asume el rol de explorador urbano, responsable de descubrir quién forma parte de la ciudad, cómo nos organizamos en ella y cómo convivimos. A través de rutinas, rincones y dinámicas propias del inicio de curso, se genera un clima de seguridad y pertenencia que permite iniciar los aprendizajes desde la experiencia personal y el entorno cercano.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la adaptación progresiva al entorno escolar tras el periodo vacacional. - Desarrollar la identidad personal y el sentimiento de pertenencia al grupo clase. - Iniciar el conocimiento del entorno urbano próximo como espacio de convivencia. - Potenciar habilidades sociales básicas a través de rutinas y normas compartidas. - Iniciar la lectoescritura a partir del reconocimiento y discriminación de vocales. - Estimular la curiosidad y la observación del entorno inmediato. 		
Objetivos de etapa	B, C, E, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento progresivo de la propia identidad dentro del grupo clase. - Desarrollo de rutinas básicas de aula: entrada, asamblea, higiene, recogida y despedida. - Regulación del propio comportamiento en situaciones cotidianas del aula. - Expresión de emociones asociadas al inicio de curso: seguridad, miedo, ilusión. - Juego simbólico relacionado con la vida cotidiana en la ciudad. - Habilidades sociales básicas: pedir turno, escuchar, respetar normas comunes. - Autonomía en tareas sencillas del aula y cuidado de materiales. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de la ciudad como entorno cercano de vida. - Observación de elementos básicos del entorno urbano: casas, calles, personas. - Reconocimiento de diferentes personas que viven en la ciudad. - Uso de nociones espaciales básicas en el aula y el centro: dentro-fuera, cerca-lejos. - Conteo inicial hasta el 5 mediante situaciones reales del aula. - Exploración guiada del centro educativo como primer espacio urbano. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral en situaciones cotidianas: asamblea, conversaciones dirigidas. - Escucha activa y respeto de turnos de palabra. - Iniciación a la lectoescritura: Reconocimiento visual y auditivo de las vocales. Asociación fonografía de las vocales. - Producciones gráficas libres relacionadas con la ciudad y el colegio. - Interpretación de imágenes del entorno urbano. - Canciones y retahílas relacionadas con el colegio y la ciudad. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CP, CPSAA, CCR			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 3, 4	1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación cualitativa - Lista de cotejo del profesor - Registro de participación en rutinas y asambleas
Área 2	1, 3	1.1, 1.3, 3.4	
Área 3	1, 3	1.2, 3.1, 3.8	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura mediante vocales a, e, i. - Educación emocional vinculada a la adaptación escolar. - Convivencia y respeto en espacios comunes. - Comunicación oral como base del aprendizaje compartido. - Emplear clave de color para atender a la diversidad. - Competencia bilingüe: introducción de vocabulario básico en inglés relacionado con la ciudad y el colegio: <i>city, school, house, street, people</i>. Rutinas iniciales en inglés: <i>Good morning, Today is..., Weather</i>. - Atención a la diversidad: Uso de apoyos visuales para rutinas. Anticipación diaria mediante agenda visual. Instrucciones segmentadas y modelado. Agrupamientos flexibles en rincones. 		

Situación de Aprendizaje 2: MI BARRIO Y YO. ASÍ ES EL LUGAR DONDE VIVO.			
Duración: del 22 de septiembre al 3 de octubre.		Trimestre: 1º.	N.º de sesiones: 10.
Tras la primera toma de contacto con la ciudad como entorno global, el alumnado avanza en su misión como explorador urbano centrando la atención en el barrio como espacio cercano y significativo. Cada niño y niña se convierte en "Explorador de su barrio", investigando los lugares que frecuenta, las personas que lo habitan y las actividades que se desarrollan en él. A través de experiencias vinculadas a su vida cotidiana, el alumnado comprende que forma parte activa de un entorno que conoce, utiliza y cuida. Las actividades se articulan mediante rutinas estables, rincones de juego simbólico y dinámicas cooperativas que refuerzan la seguridad, la autonomía y la participación activa.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Profundizar en el conocimiento del entorno próximo como espacio de referencia personal. - Desarrollar el sentimiento de pertenencia al barrio y a la comunidad. - Identificar lugares habituales del barrio y su función. - Consolidar rutinas de trabajo y convivencia en el aula. - Avanzar en la iniciación a la lectoescritura mediante la consolidación de vocales. - Potenciar la expresión oral a partir de experiencias personales. - Iniciar el uso funcional del conteo en situaciones cotidianas. 		
Objetivos de etapa	B, C, E, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de uno mismo como miembro activo del barrio. - Desarrollo de la autonomía personal en las rutinas del aula. - Regulación progresiva del comportamiento en situaciones de grupo. - Expresión de emociones relacionadas con los espacios cotidianos. - Juego simbólico vinculado a la vida diaria en el barrio. - Desarrollo de habilidades sociales: cooperación, respeto y ayuda mutua. - Cuidado de materiales y espacios comunes del aula. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de espacios habituales del barrio: casa, tienda, parque, colegio. - Observación de funciones básicas de los lugares del entorno cercano. - Reconocimiento de recorridos cotidianos. - Uso de nociones espaciales básicas: cerca-lejos, dentro-fuera, delante-detrás. - Conteo y clasificación de elementos del barrio hasta el 10. - Representación sencilla del barrio mediante maquetas y planos simples. - Exploración guiada del entorno próximo a través de imágenes y relatos. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral para describir experiencias personales del barrio. - Escucha activa y participación respetuosa en asambleas. - Iniciación a la lectoescritura: Consolidación de vocales a, e,i. Introducción de las vocales o y u. Formación y lectura de sílabas directas. - Producciones gráficas del barrio y sus espacios. - Interpretación de imágenes y símbolos del entorno urbano. - Canciones y poemas relacionados con la vida cotidiana. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CP, CMCT, CPSAA, CC			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 3, 4	1.2, 2.1, 2.3, 3.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación cualitativa. - Lista de cotejo del profesor. - Registro de producciones gráficas y orales. - Observación sistemática de rutinas y juegos simbólicos.
Área 2	1, 2, 3	1.1, 1.3, 2.1, 3.4	
Área 3	1, 3, 4	1.2, 3.1, 3.3, 3.4	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura mediante vocales o,u. - Educación emocional vinculada al entorno cercano. - Convivencia y participación en la comunidad. - Comunicación oral como herramienta de expresión personal. - Educación en valores de respeto y cuidado del entorno. - Competencia bilingüe: vocabulario en inglés del entorno próximo: <i>park, shop, house, street, bakery</i>. Descripción oral sencilla: <i>This is my house</i>. - Atención a la diversidad: Tareas manipulativas para favorecer concentración. Alternancia entre trabajo de mesa y movimiento. Refuerzo positivo inmediato. Uso de pictogramas para representación del barrio. 		

Situación de Aprendizaje 3: LAS CALLES DE LA CIUDAD. CAMINOS, SEÑALES Y NORMAS.			
Duración: del 6 al 17 de octubre.		Trimestre: 1º.	N.º de sesiones: 10.
El alumnado avanza en su papel de explorador urbano y descubre que la ciudad no es un espacio caótico, sino un lugar organizado mediante calles, caminos y normas que permiten la convivencia. El aula se transforma en una pequeña ciudad con calles, pasos de peatones y señales, donde cada niño y niña asume el rol de peatón responsable. A través de situaciones cercanas y vivenciales, el alumnado comprende la importancia de respetar normas básicas de circulación y seguridad, tanto dentro como fuera del colegio. Esta situación refuerza la autonomía personal, la responsabilidad y el aprendizaje funcional, integrando rutinas, juego simbólico y experiencias significativas.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la función de las calles como espacios de desplazamiento y convivencia. - Identificar normas básicas de circulación peatonal. - Desarrollar actitudes de respeto y responsabilidad en espacios comunes. - Consolidar rutinas de trabajo cooperativo. - Afianzar la lectoescritura mediante el repaso de las vocales e introducción de m y l. - Potenciar el lenguaje oral a través de explicaciones y normas compartidas. - Aplicar el conteo y la clasificación en situaciones relacionadas con la ciudad. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo progresivo de la autonomía en desplazamientos cotidianos. - Regulación del comportamiento en espacios comunes. - Identificación y expresión de emociones vinculadas a la seguridad. - Interiorización de normas básicas de convivencia. - Juego simbólico relacionado con la circulación vial. - Cooperación y respeto en actividades grupales. - Responsabilidad en el uso y cuidado de materiales comunes 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de calles como elementos estructurales de la ciudad. - Reconocimiento de señales básicas: paso de peatones, semáforo, stop. - Observación de normas de circulación peatonal. - Uso de nociones espaciales y direccionales: derecha-izquierda, delante-detrás. - Conteo y clasificación de señales y elementos urbanos hasta el 10. - Representación gráfica de recorridos sencillos. - Exploración del entorno escolar como espacio urbano seguro. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral para explicar normas y situaciones cotidianas. - Escucha activa y respeto de turnos de palabra. - Iniciación a la lectoescritura: Repaso de vocales. Introducción de m y l. Lectura y escritura de sílabas directas. - Producciones gráficas de calles y señales. - Interpretación de pictogramas y símbolos urbanos. - Canciones y juegos rítmicos relacionados con la educación vial. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CMCT, CPSAA, CC			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 3, 4	1.2, 2.1, 2.2, 3.1, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> - Observación sistemática. - Lista de cotejo del profesor. - Registro de participación en juegos simbólicos. - Análisis de producciones gráficas y orales.
Área 2	1, 2, 3	1.1, 1.4, 2.2, 3.3	
Área 3	1, 3, 4	1.2, 3.1, 3.4, 4.4	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con m y l. - Educación vial y seguridad personal. - Convivencia y respeto de normas comunes. - Educación emocional vinculada a la seguridad. - Comunicación oral como base del aprendizaje social. - Competencia bilingüe: vocabulario vial en inglés: <i>traffic light, stop, car, bus, walk.</i> - Atención a la diversidad: Ensayo previo de normas mediante dramatización. Apoyo visual en señales. Ubicación estratégica en asamblea. Tiempo adicional en tareas escritas. 		

Situación de Aprendizaje 4: EDIFICIOS IMPORTANTES ¿PARA QUÉ SIRVEN?			
Duración: del 20 al 31 de octubre		Trimestre: 1º.	N.º de sesiones: 10.
En el Centro de Exploradores Urbanos aparece un nuevo reto. El mapa de la ciudad está completo, pero hay un problema. Los edificios están dibujados, pero nadie sabe para qué sirven ni cuándo hay que acudir a cada uno. El alumnado recibe una misión clara. Convertirse en inspectores de edificios. Tendrán que investigar qué edificios son importantes, qué personas trabajan en ellos, qué normas se siguen dentro y qué necesidades cubren. A través de rincones, dramatizaciones y retos guiados, los niños ayudan a la ciudad a funcionar mejor, tomando decisiones y justificando sus elecciones.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar edificios importantes de la ciudad y su función principal. - Relacionar necesidades cotidianas con el edificio adecuado. - Conocer normas básicas de comportamiento en edificios públicos. - Desarrollar habilidades sociales en situaciones simuladas de la vida diaria. - Ampliar vocabulario específico relacionado con la ciudad. - Consolidar la lectoescritura mediante una secuencia planificada de letras. - Fomentar la autonomía y la responsabilidad en espacios comunes. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, G		
CONTENIDOS			
Area 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Regulación del propio comportamiento en espacios públicos simulados. - Identificación y expresión de emociones asociadas a distintos edificios. - Normas de convivencia. Esperar turno, hablar con respeto, cuidar el material. - Juego simbólico organizado por roles sociales. Usuario, trabajador, ayudante. - Cooperación en pequeños grupos para resolver situaciones planteadas. - Autonomía en la gestión de materiales y rincones de trabajo. 			
Area 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de edificios importantes de la ciudad: Ayuntamiento, centro de salud, farmacia, biblioteca, comisaría, bomberos, correos, supermercado. - Función social de cada edificio. Para qué sirve y cuándo se utiliza. - Profesiones asociadas a cada edificio y herramientas básicas. - Clasificación de edificios según su función: Salud, seguridad, cultura, servicios, compras. - Nociones espaciales aplicadas al plano de la ciudad: Cerca, lejos, dentro, fuera, al lado, enfrente. - Iniciación al pensamiento matemático: Conteo de edificios. Comparación de cantidades. Clasificación por categorías funcionales. - Normas de seguridad en edificios públicos. 			
Area 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral funcional: Formular preguntas. ¿Para qué sirve? Explicar decisiones con frases completas. - Comprensión oral de situaciones cotidianas. - Iniciación y consolidación de la lectoescritura: Repaso de vocales. Introducción y trabajo específico de las letras s y p. Conciencia fonológica. Sonido inicial y final. Lectura global de palabras funcionales relacionadas con edificios. - Representación gráfica: Dibujo y etiquetado de edificios. Elaboración de un plano sencillo con pictogramas. - Dramatización de situaciones reales (Ir al médico, pedir un libro en la biblioteca, enviar una carta, pedir ayuda) 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CD, CPSAA, CCR			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.3, 2.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación del juego simbólico. - Lista de cotejo de normas de convivencia. - Registro de participación en asambleas. - Análisis de producciones gráficas y escritas.
Área 2	1, 2, 3	1.1, 2.2, 3.1	
Área 3	1, 3	1.2, 3.4, 3.8	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con s y p. - Educación cívica y social. - Igualdad en los roles profesionales. - Comunicación oral respetuosa. - Autonomía y responsabilidad. - Competencia bilingüe: <i>hospital, library, police station, supermarket</i>. Juegos de asociación imagen-palabra en inglés. - Atención a la diversidad: Roles diferenciados en juego simbólico. Material adaptado con letra ampliada. Apoyo individual en conciencia fonológica. 		

Situación de Aprendizaje 5: NOS MOVEMOS POR LA CIUDAD: MEDIOS DE TRANSPORTE			
Duración: del 3 al 19 de diciembre		Trimestre: 1º.	N.º de sesiones: 10.
En el Centro de Exploradores Urbanos surge un nuevo problema. La ciudad ya tiene edificios y servicios, pero las personas no llegan a tiempo. Las calles están llenas y nadie sabe qué transporte elegir. El alumnado recibe una misión clara. Convertirse en expertos en movilidad urbana. Tendrán que investigar cómo se mueve la gente por la ciudad, qué medios existen, cuándo es mejor cada uno y qué normas hay que respetar para viajar con seguridad. Cada niño y niña decide, explica y justifica cómo desplazarse para que la ciudad funcione mejor.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los principales medios de transporte de la ciudad. - Diferenciar transportes según su uso y el entorno. - Reconocer normas básicas de seguridad vial. - Desarrollar hábitos de movilidad responsable. - Ampliar vocabulario específico sobre transporte. - Avanzar en la lectoescritura mediante una secuencia planificada. - Potenciar la expresión oral en situaciones cotidianas. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Regulación del comportamiento en desplazamientos simulados. - Respeto de turnos y normas en juegos de transporte. - Juego simbólico por roles. Conductor, peatón, pasajero. - Control de impulsos en situaciones de movimiento. - Cooperación en actividades grupales de recorrido. - Autonomía en el uso de materiales de los rincones. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Medios de transporte urbanos: (A pie, bicicleta, patinete, coche, autobús, metro, tren.) - Clasificación de transportes: (Públicos y privados. Con motor y sin motor. Terrestres y subterráneos.) - Función social del transporte en la ciudad. - Normas básicas de educación vial: (Semáforo. Paso de peatones. Señales sencillas.) - Seguridad en los desplazamientos: (Uso del casco. Ir acompañado.) - Nociones matemáticas aplicadas: (Cuento de ruedas. Comparación de velocidades. Seriaciones por tamaño y función.) - Orientación espacial en recorridos sencillos. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral funcional: Explicar cómo llegar a un lugar. Describir un recorrido sencillo. - Comprensión de consignas orales relacionadas con el movimiento. - Lectoescritura: Repaso de vocales. Consolidación de d y n. Conciencia fonológica de sílabas directas. Lectura global de palabras relacionadas con transporte. - gráfica: Dibujos de medios de transporte. Creación de recorridos con flechas. - Expresión corporal: Imitación de movimientos de transporte. Juegos de desplazamiento guiado. - Canciones y retahílas relacionadas con moverse por la ciudad. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CP, CMCT, CPSAA			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.2, 2.1, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación en juegos de desplazamiento. - Lista de cotejo sobre normas viales. - Registro de lenguaje oral en asamblea. - Revisión de producciones gráficas y escritas.
Área 2	1, 2, 3	1.1, 2.3, 3.2	
Área 3	1, 3	1.2, 3.1, 3.6	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con m y p. - Educación vial básica. - Movilidad responsable y sostenible. - Respeto de normas comunes. - Comunicación oral funcional. - Competencia bilingüe: <i>car, bus, train, bike, helmet.</i> - Atención a la diversidad: Circuitos motores para alumnado con necesidad de movimiento. Actividades cortas y secuenciadas. Refuerzo visual en clasificación. 		

Situación de Aprendizaje 6: LAS PERSONAS QUE TRABAJAN EN LA CIUDAD			
Duración: del 8 al 23 de enero		Trimestre: 2º.	
		N.º de sesiones: 10.	
En el Centro de Exploradores Urbanos surge una nueva pregunta. La ciudad ya se mueve, pero alguien la hace funcionar cada día. El alumnado recibe una carta del Ayuntamiento Infantil. La ciudad necesita ayuda para identificar a las personas que trabajan en ella. Cada niño y niña asume el rol de investigador de oficios urbanos. Tendrán que descubrir quién trabaja en la ciudad, qué hace cada persona, por qué su trabajo es importante y cómo contribuye al bienestar común. El alumnado observa, pregunta, representa y explica. La ciudad depende de ellos.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer diferentes oficios presentes en la ciudad. - Identificar funciones básicas de los trabajos urbanos. - Valorar el trabajo como servicio a la comunidad. - Desarrollar actitudes de respeto hacia todas las profesiones. - Ampliar vocabulario relacionado con oficios y herramientas. - Avanzar en la lectoescritura de forma secuenciada. - Mejorar la expresión oral mediante explicaciones sencillas. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, F, G		
CONTENIDOS			
Area 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Juego simbólico de representación de oficios: Médico. Bombero. Policía. Panadero. Barrendero. Maestro. - Regulación emocional en juegos por turnos. - Respeto de normas en dramatizaciones grupales. - Cooperación en actividades de roles compartidos. - Autonomía en la elección de materiales de los rincones. - Valoración del esfuerzo propio y ajeno. 			
Area 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de oficios de la ciudad. - Relación oficio–lugar de trabajo: Hospital. Colegio. Calle. Comercio. Estación. - Herramientas básicas asociadas a cada profesión. - Función social de los trabajos: Cuidar. Ayudar. Enseñar. Limpiar. Proteger. - Clasificación de oficios: Servicios. Comercio. Seguridad. - Nociones matemáticas aplicadas: Conteo de personas trabajadoras. Clasificación por funciones. - Observación del entorno cercano y del propio colegio como espacio laboral. 			
Area 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral: Descripción de un oficio. Explicación sencilla de lo que hace una persona trabajadora. Comprensión de preguntas y respuestas en asamblea. - Lectoescritura: Repaso de vocales. Consolidación de f y t. Conciencia fonológica inicial. Lectura global de palabras de oficios. - Representación gráfica: Dibujo del oficio favorito. Asociación imagen–palabra. - Expresión corporal: Imitación de acciones laborales. - Canciones y cuentos sobre trabajos de la ciudad. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CP, CPSAA, CC, CCU			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.1, 2.2, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación en juegos simbólicos. - Lista de cotejo de identificación de oficios. - Registro de participación oral. - Análisis de producciones gráficas y escritas.
Área 2	1, 3	1.2, 3.3	
Área 3	1, 3	1.2, 3.4	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con f y t. - Educación en valores sociales. - Respeto y reconocimiento del trabajo. - Igualdad y no discriminación por profesión. - Comunicación oral funcional. - Competencia bilingüe: <i>doctor, teacher, firefighter, police officer.</i> - Atención a la diversidad: Elección guiada de rol. Apoyo estructurado en dramatizaciones. Refuerzo oral individual. 		

Situación de Aprendizaje 7: SERVICIOS QUE NOS CUIDAN: SALUD, SEGURIDAD Y AYUDA			
Duración: del 26 de enero al 6 de febrero		Trimestre: 2º.	N.º de sesiones: 10.
<p>En el Centro de Exploradores Urbanos llega una noticia importante. En la ciudad ocurren situaciones inesperadas. Personas que se ponen enfermas, accidentes, incendios o problemas que necesitan ayuda inmediata. El Ayuntamiento Infantil pide apoyo al alumnado para identificar qué servicios cuidan de la ciudad y cómo pedir ayuda cuando es necesario. Cada niño asume el rol de protector de la ciudad, aprendiendo a reconocer los servicios de salud, seguridad y emergencia, así como a actuar con calma y responsabilidad ante situaciones cotidianas. El aprendizaje se construye desde experiencias cercanas, juego simbólico y simulaciones guiadas.</p>			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los principales servicios que cuidan y protegen a las personas. - Reconocer situaciones en las que es necesario pedir ayuda. - Comprender la función de los servicios de salud y seguridad. - Desarrollar hábitos básicos de prevención y autocuidado. - Expresar emociones relacionadas con el miedo, la seguridad y la ayuda. - Avanzar en la lectoescritura mediante una secuencia planificada. - Utilizar el lenguaje oral para explicar situaciones y pedir ayuda. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, F, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de emociones ante situaciones de peligro o necesidad de ayuda. - Regulación emocional en simulaciones de emergencia. - Desarrollo de la confianza en adultos y servicios de ayuda. - Autonomía en hábitos básicos de cuidado personal. - Juego simbólico de situaciones de salud y seguridad. - Respeto de normas en actividades de simulación. - Actitudes de ayuda, empatía y cooperación. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de servicios que cuidan la ciudad: Centro de salud. Hospital. Ambulancia. Policía. Bomberos. Protección civil. - Función de cada servicio y situaciones en las que interviene. - Reconocimiento de espacios urbanos relacionados con la ayuda. - Introducción al número de emergencias 112. - Normas básicas de prevención: No tocar objetos peligrosos. Pedir ayuda a un adulto. - Clasificación de servicios según su función: Salud. Seguridad. Emergencia. - Nociones temporales básicas: Antes, durante y después de una situación de ayuda. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral funcional: Explicar qué ocurre en una emergencia. Pedir ayuda de forma clara. - Comprensión de instrucciones orales sencillas. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes r y rr. Conciencia fonológica de sonidos iniciales. Lectura global de palabras relacionadas con servicios de ayuda. - Representación gráfica: Dibujos de servicios de emergencia. Señales de ayuda y seguridad. - Dramatización: Llamada de emergencia. Visita al médico. Aviso a la policía. - Cuentos y relatos sobre cuidado y protección. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CPSAA, CC			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.2, 2.2, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación del juego simbólico. - Lista de cotejo sobre identificación de servicios. - Registro de participación oral en asambleas. - Análisis de producciones gráficas y escritas.
Área 2	1, 2, 3	1.1, 2.1, 3.2	
Área 3	1, 3	1.3, 3.4	
Elementos transversales		<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con r y rr. - Educación para la salud y la seguridad. - Educación emocional y gestión del miedo. - Solidaridad y ayuda a los demás. - Comunicación oral funcional en situaciones reales. - Competencia bilingüe: <i>help, hospital, ambulance, fire station</i>. - Atención a la diversidad: Ensayo previo de situaciones de emergencia. Anticipación de simulaciones. Trabajo en pequeño grupo. 	

Situación de Aprendizaje 8: NORMAS PARA CONVIVIR MEJOR EN LA CIUDAD			
Duración: del 9 al 20 de febrero		Trimestre: 2º.	N.º de sesiones: 10.
En el Centro de Exploradores Urbanos aparece un aviso. La ciudad funciona, pero surgen conflictos. Personas que no respetan turnos, espacios que se ensucian y normas que se olvidan. El Ayuntamiento Infantil pide ayuda al alumnado para mejorar la convivencia. Cada niño y niña asume el rol de mediador urbano. Observa situaciones reales, propone acuerdos y participa en la creación de normas que ayuden a vivir mejor juntos. A través de asambleas, dramatizaciones y juegos cooperativos, el alumnado comprende que las normas existen para cuidar a las personas y los espacios comunes, y que su participación es clave para que la ciudad funcione.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la función de las normas en la convivencia ciudadana. - Identificar comportamientos adecuados e inadecuados en espacios públicos. - Desarrollar habilidades sociales para resolver conflictos cotidianos. - Participar activamente en la elaboración de normas comunes. - Consolidar hábitos de respeto y cuidado del entorno. - Avanzar en la lectoescritura con una secuencia planificada. - Utilizar el lenguaje oral para dialogar, acordar y explicar. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, G		
CONTENIDOS			
Area 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Interiorización progresiva de normas sociales básicas. - Regulación del comportamiento en situaciones de grupo. - Identificación y expresión de emociones en conflictos cotidianos. - Desarrollo de habilidades sociales: escuchar, esperar turno, pedir perdón. - Resolución dialogada de pequeños conflictos. - Juego simbólico de situaciones de convivencia urbana. - Responsabilidad individual en el cuidado de materiales y espacios comunes. 			
Area 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de normas presentes en la ciudad: En la calle. En el parque. En edificios públicos. - Observación de comportamientos cívicos e incívicos. - Relación causa–efecto entre normas y bienestar común. - Clasificación de normas según espacios urbanos. - Uso de nociones temporales: Antes. Durante. Después de una acción. - Análisis de situaciones reales del entorno cercano. 			
Area 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral funcional: Expresar acuerdos. Argumentar opiniones sencillas. - Escucha activa y respeto de turnos de palabra. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes b y v. Conciencia fonológica de sonidos iniciales. Lectura global de palabras relacionadas con normas. - Representación gráfica de normas mediante pictogramas. - Dramatización de conflictos y soluciones. - Comprensión de cuentos y relatos sobre convivencia. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CD, CPSAA, CC			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Area 1	1, 2, 4	1.2, 2.2, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación de conductas sociales. - Lista de cotejo de respeto de normas. - Registro de participación en asambleas. - Análisis de producciones gráficas y escritas.
Area 2	1, 3	1.1, 3.2	
Área 3	1, 3	1.3, 3.4	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con b y v. - Educación en valores y convivencia democrática. - Comunicación oral respetuosa. - Resolución pacífica de conflictos. - Cuidado del entorno y de los espacios comunes. - Competencia bilingüe: <i>rules, share, wait, respect</i>. - Atención a la diversidad: Mediación guiada. Uso de tarjetas emocionales. <p>Tiempo estructurado en diálogo.</p>		

Situación de Aprendizaje 9: ESPACIOS PARA DISFRUTAR: PARQUES, PLAZAS Y LUGARES CULTURALES.			
Duración: del 23 de febrero al 6 de marzo		Trimestre: 2º.	N.º de sesiones: 10.
El Centro de Exploradores Urbanos recibe una invitación especial. La ciudad quiere mostrar sus espacios para descansar, jugar, encontrarse y disfrutar de la cultura. El alumnado asume el rol de descubridor de espacios de ocio, con la misión de identificar dónde se puede jugar, pasear, leer, escuchar música o ver una obra. A partir de experiencias cercanas, observación guiada y propuestas creativas, los niños comprenden que estos espacios favorecen el bienestar, la convivencia y la cultura, y que su cuidado depende de todos.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar parques, plazas y espacios culturales de la ciudad. - Comprender la función social y cultural de estos espacios. - Desarrollar actitudes de respeto y cuidado del entorno urbano. - Participar en actividades de ocio compartidas con normas. - Ampliar vocabulario relacionado con el ocio y la cultura. - Avanzar en la lectoescritura mediante una secuencia planificada. - Expresar preferencias y opiniones de forma oral. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Disfrute del juego al aire libre y en espacios compartidos. - Regulación del comportamiento en espacios de ocio. - Respeto de normas en parques y lugares públicos. - Identificación y expresión de emociones asociadas al disfrute y la calma. - Cooperación en juegos colectivos. - Autonomía en el uso responsable de materiales de juego. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de espacios de ocio y cultura: Parque. Plaza. Biblioteca. Teatro. Museo. - Función de cada espacio en la vida de la ciudad. - Elementos característicos de parques y plazas: Juegos. Bancos. Fuentes. Árboles. - Normas de uso y cuidado de estos espacios. - Clasificación de espacios según su función: Juego. Descanso. Cultura. - Nociones matemáticas: Conteo de elementos del parque. Comparación de cantidades. - Observación de actividades culturales cercanas. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral: Describir espacios de ocio. Expresar gustos y preferencias. - Escucha de relatos y cuentos ambientados en parques y plazas. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes g y j. Conciencia fonológica de sonidos iniciales. Lectura global de palabras relacionadas con ocio y cultura. - Representación gráfica: Dibujos de parques y plazas. Creación de carteles de normas. - Expresión corporal y artística: Juegos tradicionales. Representación de escenas culturales. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CP, CPSAA, CCR, CCU			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.2, 2.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación en juegos y salidas simuladas. - Lista de cotejo de respeto de normas. - Registro de lenguaje oral. - Análisis de producciones gráficas y escritas.
Área 2	1, 2, 3	1.1, 2.2, 3.3	
Área 3	1, 3	1.3, 3.5	
Elementos transversales		<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con g y j. - Educación ambiental y cuidado del entorno. - Convivencia y uso responsable de espacios públicos. - Expresión artística y cultural. - Competencia bilingüe: <i>park, museum, theatre, library</i>. - Atención a la diversidad: Adaptación sensorial de estímulos. Elección libre en expresión artística. 	

Situación de Aprendizaje 10: LA CIUDAD TAMBIÉN SE CUIDA: LIMPIEZA Y RECICLAJE.			
Duración: del 9 al 27 de marzo		Trimestre: 3º.	N.º de sesiones: 10.
En el Centro de Exploradores Urbanos surge una preocupación. La ciudad está llena de vida, pero aparecen papeles en el suelo, contenedores mal usados y espacios que ya no están limpios. El Ayuntamiento Infantil pide ayuda al alumnado para mejorar esta situación. Cada niño y niña asume el rol de guardián del entorno, encargado de observar, analizar y actuar para mantener la ciudad limpia. A través de experiencias prácticas, juegos de clasificación y retos cooperativos, el alumnado descubre que cuidar la ciudad es responsabilidad de todos y que pequeñas acciones tienen un gran impacto.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la importancia de mantener limpia la ciudad. - Identificar distintos tipos de residuos y su correcta separación. - Desarrollar hábitos responsables de cuidado del entorno. - Participar activamente en acciones de limpieza y reciclaje. - Ampliar vocabulario relacionado con residuos y medio ambiente. - Avanzar en la lectoescritura mediante una secuencia planificada. - Expresar oralmente propuestas para cuidar la ciudad. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, F, G		
CONTENIDOS			
Area 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de actitudes de responsabilidad ambiental. - Autonomía en el cuidado de materiales y espacios comunes. - Regulación del comportamiento en actividades colectivas. - Valoración del esfuerzo personal y del grupo en tareas de limpieza. - Cooperación en acciones compartidas de cuidado del entorno. - Expresión de emociones relacionadas con el orden y el bienestar. 			
Area 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de residuos comunes en la ciudad: Papel. Plástico. Vidrio. Orgánico. - Reconocimiento de contenedores y su función. - Clasificación de residuos según su tipo. - Observación de espacios urbanos limpios y sucios. - Relación causa efecto entre acciones humanas y cuidado del entorno. - Introducción a hábitos de reciclaje y reducción de residuos. - Nociones matemáticas aplicadas: Conteo de residuos. Clasificación y seriación por materiales. 			
Area 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral: Explicar cómo cuidar la ciudad. Proponer acciones de mejora. - Comprensión de consignas relacionadas con el reciclaje. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes h y ch. Conciencia fonológica de sonidos iniciales. Lectura global de palabras relacionadas con reciclaje. - Representación gráfica: Dibujos de contenedores. Carteles de normas ambientales. - Expresión artística con materiales reciclados. - Comprensión de cuentos y vídeos sobre cuidado del entorno. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CMCT, CD, CPSAA, CC			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Area 1	1, 2, 4	1.2, 2.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación de hábitos ambientales. - Lista de cotejo de clasificación de residuos. - Registro de participación en actividades prácticas. - Análisis de producciones gráficas y orales.
Area 2	1, 2, 3	1.1, 2.2, 3.3	
Area 3	1, 3	1.3, 3.5	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con h y ch. - Educación ambiental y sostenibilidad. - Responsabilidad individual y colectiva. - Cuidado del entorno urbano. - Comunicación oral funcional. - Competencia bilingüe: <i>recycle, paper, plastic, glass</i>. - Atención a la diversidad: Clasificación manipulativa. Apoyo visual por colores. 		

Situación de Aprendizaje 11: NOS ORIENTAMOS EN LA CIUDAD: PLANOS Y RECORRIDOS.			
Duración: del 6 al 17 de abril		Trimestre: 3º	N.º de sesiones: 10.
En el Centro de Exploradores Urbanos surge un nuevo reto. La ciudad es grande y cada vez más compleja. Para llegar a los edificios, servicios y espacios de ocio, es necesario orientarse y saber seguir un camino. El alumnado recibe la misión de convertirse en guías urbanos. Tendrán que aprender a interpretar planos sencillos, crear recorridos y explicar cómo llegar a distintos lugares. A través de juegos motores, mapas visuales y representaciones gráficas, los niños descubren que orientarse les ayuda a ser más autónomos y a comprender mejor el espacio que les rodea.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la utilidad de los planos para orientarse en la ciudad. - Identificar recorridos sencillos entre distintos espacios urbanos. - Desarrollar nociones espaciales básicas aplicadas al entorno cercano. - Representar gráficamente trayectos simples. - Utilizar el lenguaje oral para explicar cómo llegar a un lugar. - Avanzar en la lectoescritura mediante una secuencia planificada. - Fomentar la autonomía y la toma de decisiones espaciales. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Confianza en la propia capacidad para orientarse en espacios conocidos. - Regulación del comportamiento en juegos de recorrido y orientación. - Perseverancia ante retos espaciales. - Cooperación en actividades de construcción de recorridos. - Autonomía en la organización del material de trabajo. - Respeto de turnos y normas en juegos colectivos. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de planos como representación de la ciudad. - Elementos básicos de un plano: Calles. Edificios. Símbolos. - Interpretación de recorridos sencillos. - Uso de nociones espaciales: Derecha, izquierda. Delante, detrás. Cerca, lejos. - Orientación en espacios conocidos: Aula. Colegio. Entorno cercano. - Nociones matemáticas aplicadas: Conteo de pasos. Comparación de recorridos largos y cortos. Seriación de trayectos. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral funcional: Explicar cómo llegar a un lugar. Dar instrucciones sencillas. - Comprensión de consignas espaciales. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes c y q en palabras funcionales. Conciencia fonológica de sonidos iniciales. Lectura global de palabras relacionadas con orientación. - Representación gráfica: Elaboración de planos sencillos. Dibujo de recorridos con flechas y símbolos. - Expresión corporal: Juegos de orientación y desplazamiento guiado. - Uso de pictogramas y señales de dirección. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CMCT, CPSAA, CCR			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.2, 2.1, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación en juegos de orientación. - Lista de cotejo de uso de nociones espaciales. - Registro de explicaciones orales. - Análisis de planos y recorridos elaborados.
Área 2	1, 2, 3	1.1, 2.3, 3.2	
Área 3	1, 3	1.3, 3.5	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con c y q. - Autonomía personal y toma de decisiones. - Pensamiento lógico y espacial. - Comunicación oral funcional. - Trabajo cooperativo. - Competencia bilingüe: <i>map, right, left, near, far</i>. - Atención a la diversidad: Recorridos físicos antes de representación gráfica. Modelado paso a paso. 		

Situación de Aprendizaje 12: LA CIUDAD QUE VEMOS Y SENTIMOS.			
Duración: del 20 de abril al 8 de mayo		Trimestre: 3º.	N.º de sesiones: 10.
El Centro de Exploradores Urbanos propone un nuevo reto. La ciudad no es igual para todos. Se ve, se oye, se toca y se siente de muchas maneras. El alumnado asume el rol de observadores sensoriales, encargados de descubrir cómo la ciudad despierta los sentidos y provoca emociones distintas. A partir de la observación, la escucha, el movimiento y la creación artística, los niños identifican sonidos, colores, texturas y sensaciones, aprendiendo a expresarlas y a respetar cómo cada persona vive la ciudad de forma diferente.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar la ciudad a través de los cinco sentidos. - Identificar sensaciones y emociones asociadas a distintos espacios urbanos. - Desarrollar la capacidad de observación y descripción sensorial. - Expresar emociones mediante el lenguaje oral, plástico y corporal. - Ampliar vocabulario relacionado con sensaciones y emociones. - Avanzar en la lectoescritura con una secuencia planificada. - Fomentar la empatía y el respeto hacia las percepciones de los demás. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y expresión de emociones vinculadas a experiencias urbanas. - Reconocimiento de sensaciones agradables y desagradables. - Regulación emocional ante estímulos sensoriales intensos. - Desarrollo de la empatía y el respeto por las emociones ajenas. - Confianza para expresar gustos y preferencias personales. - Autonomía en la elección de materiales artísticos. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Exploración sensorial de la ciudad: Sonidos urbanos. Colores del entorno. Texturas de materiales. Olores característicos. - Identificación de espacios según sensaciones: Tranquilos. Ruidosos. Alegres. Calmados. - Observación de cambios sensoriales según el momento del día. - Clasificación de estímulos según el sentido implicado. - Relación entre entorno y bienestar personal. - Nociones matemáticas: Clasificación. Comparación de intensidades. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral: Describir sensaciones. Expresar emociones con vocabulario específico. - Escucha de sonidos urbanos grabados. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes <u>v</u> <u>x</u> en palabras funcionales. Conciencia fonológica de sonidos iniciales. Lectura global de palabras relacionadas con emociones y sentidos. Escritura dirigida de palabras sencillas. - Representación plástica: Dibujos sensoriales. Creaciones artísticas con distintos materiales. - Expresión corporal: Movimiento según música y sonidos urbanos. - Comprensión de cuentos y poemas sobre emociones. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CP, CPSAA, CCR, CCU			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.2, 2.3, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación de expresión emocional. - Lista de cotejo de identificación sensorial.
Área 2	1, 2	1.1, 2.2	
Área 3	1, 3	1.3, 3.6	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de lenguaje oral y participación. - Análisis de producciones artísticas.
Elementos transversales		<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con ñ y x. - Educación emocional. - Expresión artística y corporal. - Empatía y respeto a la diversidad sensorial. - Comunicación oral significativa. - Competencia bilingüe: <i>sound, colour, smell, quiet, loud</i>. - Atención a la diversidad: Regulación de estímulos. Espacio tranquilo de autorregulación. 	

Situación de Aprendizaje 13: PROBLEMAS DE LA CIUDAD Y POSIBLES SOLUCIONES.			
Duración: del 11 al 22 de mayo		Trimestre: 3º.	N.º de sesiones: 10.
<p>En el Centro de Exploradores Urbanos aparece un tablón con mensajes de la ciudad. Hay parques sucios, calles ruidosas, atascos y espacios poco cuidados. El Ayuntamiento Infantil pide ayuda al alumnado para analizar qué está pasando y pensar soluciones. Cada niño y niña asume el rol de pequeño concejal de la ciudad, encargado de observar, opinar y proponer mejoras. A través de situaciones cercanas, debates guiados y trabajos cooperativos, el alumnado aprende que los problemas se pueden abordar hablando, pensando y actuando juntos.</p>			
Objetivos de las SA		<ul style="list-style-type: none"> - Identificar problemas sencillos presentes en la ciudad. - Comprender que los problemas tienen causas y consecuencias. - Proponer soluciones realistas y ajustadas a su entorno. - Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y reflexión. - Participar activamente en debates y decisiones colectivas. - Ampliar vocabulario relacionado con problemas y soluciones. - Avanzar en la lectoescritura con una secuencia planificada. 	
Objetivos de etapa		B, C, D, E, F, G	
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de opiniones con respeto. - Regulación emocional ante desacuerdos. - Desarrollo de la empatía hacia los demás. - Aceptación de normas de diálogo y turnos de palabra. - Cooperación en la búsqueda de soluciones comunes. - Confianza para expresar ideas propias ante el grupo. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de problemas urbanos cercanos: Suciedad. Ruido. Falta de cuidado de espacios. Atascos. - Relación causa-consecuencia en situaciones cotidianas. - Observación de comportamientos que generan problemas. - Clasificación de problemas según su tipo: Medioambientales. Sociales. - Análisis de posibles soluciones sencillas. - Nociones matemáticas: Conteo de problemas. Clasificación por categorías. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral: Explicar un problema. Proponer una solución. - Escucha activa y respeto de opiniones ajenas. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes z y q en palabras funcionales. Conciencia fonológica de sonidos iniciales. Lectura global de palabras relacionadas con problemas y soluciones. Escritura dirigida de palabras sencillas. - Representación gráfica: Dibujos de problemas y soluciones. Carteles con propuestas de mejora. - Dramatización de situaciones problemáticas y su resolución. - Comprensión de cuentos y relatos sobre convivencia y mejora social. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CMCT, CPSAA, CC			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.2, 2.3, 4.1	- Escala de observación del diálogo y la participación.
Área 2	1, 3	1.1, 3.3	
Área 3	1, 3	1.4, 3.6	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo de identificación de problemas y soluciones. - Registro de intervenciones orales. - Análisis de producciones gráficas y escritas.
Elementos transversales		<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con w y ll. - Educación para la ciudadanía. - Pensamiento crítico y reflexión. - Resolución pacífica de conflictos. - Participación democrática. - Competencia bilingüe: <i>problem, solution, clean, noise</i>. - Atención a la diversidad: Turnos visuales de palabra. Apoyo estructurado en argumentación. 	

Situación de Aprendizaje 14: CONSTRUIMOS NUESTRA CIUDAD IDEAL			
Duración: del 25 de mayo al 5 de junio	Trimestre: 3º.	N.º de sesiones: 10.	
El Centro de Exploradores Urbanos recibe el último encargo antes de presentar el proyecto a la ciudad. Tras conocer edificios, transportes, trabajos, normas, espacios, problemas y soluciones, llega el momento de imaginar y construir una ciudad mejor. El alumnado asume el rol de diseñadores urbanos. En equipos, decide qué espacios incluir, cómo organizarlos y qué normas asegurarán una convivencia adecuada. Cada decisión se argumenta, se representa y se construye de forma cooperativa, integrando todo lo aprendido a lo largo del proyecto.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Integrar los aprendizajes adquiridos sobre la ciudad en una propuesta global. - Diseñar de forma cooperativa una ciudad ajustada a las necesidades de las personas. - Tomar decisiones consensuadas y respetar acuerdos de grupo. - Representar ideas mediante construcciones, planos y producciones gráficas. - Utilizar el lenguaje oral para explicar y justificar propuestas. - Avanzar en la lectoescritura con una secuencia planificada. - Fomentar la creatividad y la iniciativa personal. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, F, G		
CONTENIDOS			
Área 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Participación en tareas cooperativas de larga duración. - Regulación emocional ante acuerdos y desacuerdos del grupo. - Desarrollo de la responsabilidad individual dentro del equipo. - Autonomía en la organización del trabajo y el uso de materiales. - Respeto por las ideas propias y ajenas. - Satisfacción por el trabajo bien hecho y el logro compartido. 			
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Integración de elementos urbanos: Edificios. Servicios. Espacios verdes. Zonas de ocio. - Organización espacial de la ciudad ideal: Calles. Plazas. Recorridos. - Relación entre necesidades y soluciones urbanas. - Aplicación de normas de convivencia y cuidado del entorno. - Uso funcional de nociones matemáticas: Conteo de elementos. Distribución espacial. Clasificación por funciones. - Introducción a la planificación de proyectos sencillos. 			
Área 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral: Explicar cómo es la ciudad ideal. Justificar decisiones tomadas. - Escucha activa y respeto de turnos en exposiciones. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes x e y en palabras funcionales. Lectura global de palabras relacionadas con la ciudad. Escritura dirigida de nombres de espacios y carteles. - Representación gráfica y plástica: Maquetas con materiales diversos. Planos sencillos de la ciudad ideal. - Expresión artística: Decoración de espacios urbanos creados. - Preparación de mensajes para explicar el proyecto a otros. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CP, CMCT, CD, CPSAA, CC, CCR, CCU			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.3, 2.3, 4.1	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación del trabajo en equipo. - Lista de cotejo de participación y responsabilidad. - Registro de exposiciones orales. - Análisis de producciones gráficas y maquetas.
Área 2	1, 2, 3	1.2, 2.3, 3.4	
Área 3	1, 3	1.4, 3.7	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con x e y. - Educación para la ciudadanía y participación democrática. - Creatividad y pensamiento crítico. - Trabajo cooperativo. - Responsabilidad y compromiso con el entorno. - Competencia bilingüe: vocabulario integrado de todo el proyecto en inglés. - Atención a la diversidad: Tareas diferenciadas por nivel de complejidad. Roles cooperativos definidos. 		

Situación de Aprendizaje 15: PRESENTAMOS NUESTRA CIUDAD A LOS DEMÁS.			
Duración: del 8 al 19 de junio		Trimestre: 3º.	N.º de sesiones: 10.
El Centro de Exploradores Urbanos recibe el último encargo. La ciudad ya está diseñada y construida. Ahora necesita ser contada. El alumnado asume el rol de portavoz de la ciudad, encargado de explicar a otras clases, familias y miembros de la comunidad educativa cómo es la ciudad creada, por qué se han tomado determinadas decisiones y qué normas y valores la sostienen. A través de exposiciones orales, recorridos guiados y producciones finales, los niños comunican lo aprendido, reforzando su autoestima y su capacidad para expresarse ante los demás.			
Objetivos de las SA	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicar de forma oral los aprendizajes adquiridos durante el proyecto. - Explicar y justificar decisiones tomadas en la construcción de la ciudad. - Participar activamente en exposiciones y presentaciones colectivas. - Valorar el propio trabajo y el del grupo. - Consolidar habilidades comunicativas orales y gráficas. - Avanzar en la lectoescritura en contextos funcionales reales. - Desarrollar la confianza y seguridad al hablar en público. 		
Objetivos de etapa	B, C, D, E, F, G		
CONTENIDOS			
Area 1: Crecimiento en armonía			
<ul style="list-style-type: none"> - Confianza en las propias capacidades al expresarse ante otros. - Regulación emocional en situaciones de exposición pública. - Valoración positiva del esfuerzo individual y colectivo. - Respeto hacia las intervenciones de los compañeros. - Autonomía en la organización de tareas finales. - Sentimiento de pertenencia al grupo y satisfacción por el trabajo realizado. 			
Area 2: Descubrimiento y exploración del entorno			
<ul style="list-style-type: none"> - Revisión global de los elementos de la ciudad trabajados: Edificios. Servicios. Espacios de ocio. Normas. Problemas y soluciones. - Comprensión de la ciudad como un sistema organizado. - Relación entre necesidades humanas y organización urbana. - Uso funcional de nociones espaciales y temporales en presentaciones. - Aplicación de conceptos matemáticos: Conteo de elementos de la maqueta. Comparación de espacios. - Observación crítica del entorno urbano y propuestas de mejora. 			
Area 3: Comunicación y representación de la realidad			
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral: Exposición clara y ordenada. Uso de vocabulario específico del proyecto. - Escucha activa durante las presentaciones de otros. - Lectoescritura: Repaso global de vocales y consonantes trabajadas. Uso funcional de la escritura: Carteles. Etiquetas. Títulos. Lectura de palabras y frases significativas del proyecto. - Representación gráfica: Apoyo visual en la presentación de la ciudad. - Expresión corporal: Uso del gesto y la postura al comunicar. - Preparación de mensajes para familias y otros grupos. 			
COMPETENCIAS CLAVE: CCL, CP, CPSAA, CC, CCR, CCU			
Áreas	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
Área 1	1, 2, 4	1.3, 2.3, 4.2	<ul style="list-style-type: none"> - Escala de observación de exposiciones orales. - Lista de cotejo de participación y actitud.
Área 2	1, 3	1.2, 3.4	
Área 3	1, 3	1.4, 3.8	<ul style="list-style-type: none"> - Registro anecdótico del desempeño comunicativo. - Análisis de producciones finales del proyecto.
Elementos transversales		<ul style="list-style-type: none"> - Comunicación oral y escrita funcional. - Educación para la ciudadanía y participación. - Autoevaluación y valoración del trabajo propio. - Confianza y seguridad personal. - Respeto y escucha activa. - Competencia bilingüe: exposición sencilla en inglés de palabras clave del proyecto. - Atención a la diversidad: Ensayo previo de exposición. Apoyo visual durante la presentación. Posibilidad de exposición en pequeño grupo. 	

7. METODOLOGÍA

La metodología de esta programación es la base que da sentido al conjunto de las 15 Situaciones de Aprendizaje, a la forma de organizar el aula y al papel que asumen tanto el alumnado como la docente. Parte de una idea clara: los niños aprenden mejor cuando participan, experimentan y pueden relacionar lo que hacen en clase con su entorno más cercano. En este caso, ese entorno es la ciudad, lo cual se establece como hilo conductor del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por consiguiente, la propuesta metodológica responde a los principios establecidos en el Decreto 36/2022, que concibe la Educación Infantil como una etapa con identidad propia, orientada al desarrollo integral del alumnado y basada en experiencias significativas, globalizadas y emocionalmente seguras.

El proyecto “*¿Qué hay en nuestra ciudad?*” sitúa el entorno urbano como contexto real y significativo desde el que se construyen los aprendizajes. La ciudad no se presenta como un contenido aislado, sino como un escenario experiencial que permite integrar lenguaje, matemáticas, educación emocional, convivencia y pensamiento simbólico. El alumnado no recibe información cerrada, sino que explora, formula preguntas, representa situaciones y participa activamente en la construcción del conocimiento. Desde la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1978), el aprendizaje se produce mediante la interacción social y la mediación del adulto. La intervención docente se orienta, por tanto, a proporcionar apoyos ajustados al nivel de desarrollo del alumnado. En esta línea, Wood, Bruner y Ross (1976) desarrollan el concepto de andamiaje, entendiendo que el adulto ofrece ayudas temporales que se retiran progresivamente cuando el niño adquiere autonomía. Este principio se concreta en la estructuración de los retos urbanos, que comienzan con modelado y guía explícita y evolucionan hacia propuestas abiertas donde el alumnado toma decisiones y regula su propia actividad. Los principios generales de intervención educativa son los siguientes:

Aprendizaje significativo y contextualizado

Los aprendizajes parten de la experiencia cotidiana del alumnado en su entorno urbano. La conexión entre escuela y vida real permite que los contenidos adquieran funcionalidad. Bruner (1986) señala que el aprendizaje resulta más profundo cuando el niño puede representar la realidad desde diferentes formas, pasando de la acción

a la imagen y al lenguaje. En ese proyecto, la representación de la ciudad a través de maquetas, planos, dramatizaciones o recorridos facilita esta progresión.

Mediación y autonomía progresiva

El docente actúa como guía y facilitador, no como trasmisor único del conocimiento. La intervención se ajusta a la *Zona de Desarrollo Próximo* descrita por Vygotsky (1978), ofreciendo apoyos que permiten al alumnado avanzar desde lo que ya sabe, hacia aprendizajes más complejos.

Juego como estructura metodológica

El juego constituye el medio natural de aprendizaje en la etapa infantil. Vygotsky (1978) sostiene que el juego simbólico permite al niño situarse por encima de su nivel de desarrollo real, ensayando conductas sociales y regulando su comportamiento. La recreación de espacios urbanos en el aula favorece la comprensión de normas, roles sociales y dinámicas de convivencia.

7.1 Metodologías de intervención

Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

Este aprendizaje se basa en la propuesta de situaciones problemáticas cercanas al alumnado que requieren una respuesta activa. Según Caviedes (2024), cuando el aprendizaje se vincula al entorno real, los contenidos adquieren mayor significado y funcionalidad.

En esta programación, el ABR se concreta a través de las SDA, organizadas en torno a pequeños retos relacionados con la ciudad, como orientarse en el barrio, identificar servicios o proponer mejoras en el entorno. Estos retos se plantean al inicio de las SDA como elemento motivador y, en algunos casos, se retoman al final para comprobar lo aprendido.

Por consiguiente, los agrupamientos varían según la actividad: gran grupo en la presentación del reto, pequeño grupo en la resolución cooperativa, parejas en tareas concretas e individual en actividades de representación y lectoescritura. Esta organización favorece la participación activa, la cooperación y la adaptación a los distintos ritmos de aprendizaje.

Juego simbólico como eje estructurador del aprendizaje urbano

En esta programación, el juego simbólico no se emplea de manera puntual, sino que ocupa un lugar central. A través de él, el alumnado representa situaciones propias de la vida en la ciudad, da sentido a lo que observa en su entorno y empieza a comprender cómo funciona la convivencia en espacios compartidos.

Desde la *Teoría del Desarrollo Cognitivo*, Piaget (1962) explica que el juego simbólico permite transformar la experiencia mediante procesos de asimilación. Esto significa que el niño reorganiza la realidad a partir de sus propios esquemas mentales, algo muy importante en esta etapa, en la que comienza a consolidarse el pensamiento representacional.

Por su parte, Vygotsky (1978) aporta una visión especialmente útil desde el punto de vista educativo. Según este autor, en el juego el niño puede actuar por encima de su nivel habitual, puesto que regula su conducta a partir de normas compartidas socialmente. Así, cuando representa una escena como cruzar la calle con semáforo, atender en una tienda o pedir ayuda en un centro de salud, no solo imita lo que ve, sino que empieza a interiorizar reglas, comportamientos y formas de relación propias de la vida en comunidad.

En el proyecto “¿Qué hay en nuestra ciudad?”, el juego simbólico se concreta en la recreación de espacios urbanos dentro del aula, la asignación de roles con funciones claras, la incorporación de normas de convivencia y la reflexión posterior sobre lo que se ha representado. De esta forma, el juego deja de ser solo una actividad espontánea y pasa a convertirse en una herramienta con una clara intención educativa, útil para desarrollar el lenguaje, la socialización y la comprensión del entorno.

Trabajo por rincones como organización pedagógica inclusiva

La organización por rincones responde a una concepción activa del aprendizaje en Educación Infantil. Tal y como señala Escriche (2020), el conocimiento del entorno en esta etapa se construye a través de la exploración directa, la manipulación y la experiencia, lo que hace necesario ofrecer espacios diversificados que permitan al alumnado interactuar con la realidad de forma significativa. En este sentido, los

rincones facilitan experiencias variadas, favorecen la autonomía y permiten respetar los distintos ritmos de aprendizaje.

Desde la perspectiva del andamiaje, Wood, Bruner y Ross (1976) destacan la importancia de ajustar la ayuda del adulto de forma progresiva. Este principio se concreta en los rincones mediante una intervención docente gradual: presentación inicial guiada, acompañamiento durante la actividad y retirada progresiva de apoyos para favorecer la autonomía.

En este proyecto, el trabajo por rincones constituye el espacio principal donde se desarrollan de forma práctica los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), ya que permiten al alumnado experimentar, representar y aplicar aprendizajes relacionados con la ciudad.

A continuación, se detallan los rincones vinculados al proyecto, identificados con los mismos colores del plano del aula; y los ODS que se van a trabajar en cada rincón:

Rincón de juego simbólico de la ciudad. Representación de profesiones, servicios y normas de convivencia. ODS 3 y ODS 11	Rincón artístico y creativo: de construcción. Creación de maquetas de la ciudad y espacios urbanos sostenibles. ODS 11	Rincón de lectoescritura vinculado al proyecto. Uso de vocabulario relacionado con la ciudad, normas y servicios. ODS 4	Rincón lógico-matemático. Clasificación, conteo y organización de elementos urbanos. ODS 4 y ODS 11
--	--	---	---

La organización temporal, rotación y agrupamientos de los rincones se detalla en la siguiente tabla.

Aspecto	Organización
Temporalización.	2 sesiones semanales, martes y jueves, de 11:30 a 12:30.
Duración.	60 minutos por sesión.
Grupos.	4 grupos diferentes cada trimestre.
Rotación.	Cada grupo empieza en un rincón distinto y todos los alumnos pasan por todos los rincones, haciendo un cambio cada 15 minutos.

Dicha organización facilita la observación individualizada por parte del docente, la atención a la diversidad y el desarrollo de la autonomía personal.

7.2 Organización de espacios y tiempos

Organización de espacios:

El aula se concibe como un espacio flexible y dinámico que se adapta a las necesidades de cada SDA. Se alternan momentos de asamblea, trabajo por rincones, actividades grupales e individuales y uso de espacios comunes del centro. Además, el entono urbano se considera una extensión del aula, incorporando salidas y observaciones directas siempre que sea posible.

Organización de los tiempos y horario escolar:

El horario escolar se organiza respetando los ritmos biológicos y emocionales del alumnado, alternando momentos de actividad y descanso. La franja horario dedicada al proyecto permite desarrollar las SDA de forma continuada, favoreciendo la investigación, el juego y la experimentación.

El alumnado tiene una jornada escolar que va desde las 9:30h de la mañana hasta las 16:00h de la tarde, teniendo en cuenta que dispone de 30 minutos de patio por la mañana (11:00h-11:30h) y 1 hora después de comer (13:30h-14:30h). El horario que corresponde a 3º de Educación Infantil, es el siguiente:

Horas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:30 – 10:00	Asamblea	Asamblea en inglés	Asamblea	Asamblea en inglés	Asamblea
10:00 – 10:20	Lectura	Matemáticas	Lectura	Matemáticas	Lectura
10:20 – 10:40	Grafomotricidad		Grafomotricidad		Grafomotricidad
10:40 – 11:00	Oratoria	Psicomotricidad	Oratoria	Psicomotricidad	Oratoria
11:00 – 11:30	PATIO				
11:30 – 12:30	Retos	Rincones	Retos	Rincones	Retos
12:30 – 13:30	COMIDA				
13:30 – 14:30	PATIO				
14:30 – 15:10	Inglés	Religión	Matemáticas	Música	Taller de Inter-niveles (3 cursos de Ed Infantil juntos)
15:10 – 15:30	Juego libre	Juego libre	Juego libre	Juego libre	
15:30 – 16:00	Baño y merienda	Baño y merienda	Baño y merienda	Baño y merienda	

7.3 Rutinas de aula

Las rutinas constituyen un elemento fundamental en la etapa de Educación Infantil, puesto que aportan seguridad, estabilidad y previsibilidad al alumnado; es decir, se desarrollan diariamente y estructuran la jornada escolar. Incluyen la entrada al aula, la asamblea, los momentos previos y posteriores al patio, el aseo y la salida. Por lo tanto, favorecen la autonomía personal, la interiorización de normas y la organización temporal, aspectos esenciales para el desarrollo integral del niño.

Ejemplo de organización diaria de rutinas

Momento	Descripción
Por las mañanas	Entrar a la clase mientras se dan los buenos días. Colgar el abrigo y la mochila en el perchero. Sentarse en la asamblea para comenzar: se pasa lista, se elige un “assistant” del día que será el ayudante y encargado, se hace el calendario de la semana con su correspondiente fecha, mes y día de la semana; se ve el tiempo que hace hoy y el menú de ese día en el comedor.
Antes del patio	Ir al baño y ponerse el abrigo.
Después del patio	Lavarse las manos en el lavabo, quitar el abrigo y colgarlo.
Antes de la salida	Merendar, ir al baño a lavarse las manos, ponerse el abrigo y coger la mochila.

7.4 Recursos empleados

Recursos humanos	Recursos materiales
El tutor del grupo desempeña un papel central como guía y acompañante del aprendizaje. Se cuenta con la colaboración de especialistas y de las familias, consideradas agentes educativos activos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.	Se emplean materiales variados y manipulativos relacionados con la ciudad: <ul style="list-style-type: none"> - Juegos simbólicos. - Material gráfico. - Recursos TIC. - Elementos del entorno.

7.5 Actividades complementarias y participación familiar

Esta programación incluye actividades complementarias relacionadas con la ciudad y el entorno cercano, como salidas, visitas y talleres en los que también pueden participar las familias. Dichas propuestas ayudan a reforzar la relación entre lo que se trabaja en el aula y lo que el alumnado vive fuera de ella. Además, la participación familiar favorece que el aprendizaje tenga más sentido, debido a que escuela, entorno y familia se conectan de una forma más natural.

7.6. Transversalidad en el aprendizaje

La transversalidad está presente en todo el proyecto, teniendo en cuenta que, en Educación Infantil, los aprendizajes no se trabajan por separado, sino de forma conectada. Por eso, cada actividad del proyecto sobre la ciudad permite poner en juego varias áreas al mismo tiempo. Por ejemplo, una propuesta como construir una maqueta urbana no solo implica expresión plástica, sino también lenguaje oral, cooperación, orientación espacial y razonamiento matemático.

Esta visión también se refleja en el bilingüismo, dado que el vocabulario relacionado con la ciudad que se trabaja en español se refuerza en inglés, siempre dentro de situaciones cercanas y comprensibles para el alumnado. Palabras como “City”, “Street”, “Park”, “Hospital” o “Police” aparecen en rutinas, carteles y juegos simbólicos, de manera que su aprendizaje se produce dentro del contexto del proyecto.

Asimismo, se trabajan otros aspectos como la convivencia, la educación emocional, la educación vial o la iniciación a la lectoescritura se van trabajando a lo largo de todas las Situaciones de Aprendizaje. Esto hace que el proyecto mantenga una línea común y que los contenidos aparezcan relacionados entre sí. En esta misma línea, las salidas y actividades culturales también refuerzan el carácter transversal de la propuesta, debido a que permiten que el alumnado comprenda que el aprendizaje no ocurre solo dentro del aula, sino también en otros espacios sociales y culturales.

8 EVALUACIÓN

La evaluación en esta programación se entiende como un proceso continuo y útil para acompañar el aprendizaje del alumnado dentro del proyecto “*¿Qué hay en nuestra ciudad?*”. No se plantea como algo aislado, ni como una forma de clasificar a los niños, sino como una herramienta que ayuda a ver cómo van aprendiendo y qué ajustes necesita la práctica educativa. Álvarez Méndez (2001) defiende que la evaluación debe estar al servicio del aprendizaje y no del control. Esto supone recoger información mientras la actividad se está desarrollando y usarla para comprender mejor el proceso.

En la programación, la evaluación está presente en cada SDA y aparece especialmente en los momentos de trabajo por rincones, juego simbólico y resolución de pequeños retos relacionados con la ciudad. De acuerdo con el Decreto 36/2022,

la evaluación en Educación Infantil debe ser global, continua y formativa. Es global porque atiende al desarrollo integral del alumnado; es continua porque se realiza a lo largo de todo el proceso; y es formativa porque permite introducir cambios y mejoras mientras se aprende.

8.1. Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje

La evaluación se dirige tanto al aprendizaje del alumnado como al propio proceso de enseñanza.

En relación con el alumnado, se observará cómo:

- Comprende y representa espacios urbanos.
- Utiliza vocabulario específico en español e inglés.
- Coopera en el juego simbólico.
- Aplica nociones lógico-matemáticas en contextos reales.
- Progresa en la iniciación a la lectoescritura vinculada al proyecto.

López Pastor (2009) señala que la evaluación formativa debe centrarse en evidencias observables del desempeño en contextos reales. En esta programación, esos contextos son situaciones funcionales, como organizar un mercado, diseñar un plano del barrio, escribir carteles o reconocer señales. Por eso, la técnica principal será la observación directa y sistemática, integrada en la actividad diaria y se llevará a cabo especialmente durante:

- Trabajo por rincones.
- Juego simbólico urbano.
- Asambleas.
- Actividades manipulativas.
- Salidas al entorno.

Asimismo, Rodríguez Gómez e Ibarra Sáiz (2011) señalan que una evaluación orientada al aprendizaje necesita recoger información situada en el contexto real, de manera que permita tomar decisiones pedagógicas con sentido. Por ello, los registros estarán vinculados a los objetivos de cada Situación de Aprendizaje.

8.2. Momentos de evaluación

Evaluación inicial
Al comienzo del curso y al inicio de las SDA para identificar de dónde parten los alumnos y cuáles son sus conocimientos principales.
Evaluación continua
Durante todo el proyecto, permitiendo ajustar apoyos, modificar dinámicas de trabajo y adaptar la secuencia de aprendizaje cuando sea necesario. De Miguel Díaz (2006) subraya que la evaluación debe servir para regular el proceso mientras este se está produciendo, y no solo al final.
Evaluación final
Valora el progreso individual respecto al punto de partida, analizando el desarrollo competencial alcanzado. Por lo tanto, no se comparan resultados entre alumnos, sino trayectorias de aprendizaje.

8.3. Instrumentos de evaluación

Los instrumentos elegidos se ajustan al carácter cualitativo de la etapa y permiten recoger evidencias reales del aprendizaje. Se utilizarán los siguientes:

- Diario del aula.
- Listas de cotejo vinculadas a criterios seleccionados.
- Escalas descriptivas.
- Portfolio del proyecto urbano: Permite documentar el proceso y hacer visible el aprendizaje, favoreciendo una evaluación centrada en evidencias reales, siendo una herramienta muy enriquecedora para que las familias formen parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de sus hijos.
- Registro de participación en rincones.
- Recogida de producciones gráficas y escritas.

8.4. Participación de las familias

Las familias participan en el proceso evaluador mediante entrevistas iniciales, trimestrales y finales. Se comparte información cualitativa sobre el progreso del alumno dentro del proyecto. Tanto es así que, la comunicación con las familias se centra en describir avances, dificultades y estrategias de mejora, evitando enfoques calificativos. Por consiguiente, la práctica docente también será objeto de revisión y se analizará de la siguiente forma:

- Adecuación de los retos urbanos.
- Funcionamiento de los rincones.

- Integración del bilingüismo dentro del Área 2.
- Coherencia entre objetivos, contenidos y evaluación.
- Participación activa del alumnado.

En conclusión, dicha reflexión docente se realizará de manera trimestral, introduciendo mejoras cuando sea necesario.

9 ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La programación está diseñada para un grupo de 3.º de Educación Infantil formado por 21 alumnos, 11 niñas y 10 niños. Es un grupo participativo, con buen clima de aula y con especial interés por las propuestas manipulativas, las construcciones y las actividades relacionadas con el entorno cercano. La curiosidad que muestran por los edificios, los medios de transporte, las tiendas y los servicios del barrio ha servido de punto de partida para el proyecto “¿Qué hay en nuestra ciudad?”. A partir de esta realidad, la atención a la diversidad no se entiende como algo añadido después, sino como una parte básica de la organización del aula, de la metodología por rincones, del diseño de las Situaciones de Aprendizaje y de la evaluación.

Dentro del grupo se identifican dos perfiles que requieren una planificación más ajustada:

- **Un alumno con rasgos compatibles con Trastorno del Espectro Autista (TEA), aunque sin diagnóstico formal.** Presenta dificultades en la interacción social espontánea, intereses restringidos y necesidad de anticipación ante cambios. Responde bien a los apoyos visuales, a una organización clara del tiempo y a las actividades manipulativas.
- **Un alumno con posible Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH).** Muestra inatención frecuente, impulsividad y necesidad constante de movimiento, sobre todo en tareas de mesa. Sin embargo, participa activamente en dinámicas grupales, actividades motrices y propuestas manipulativas.

La respuesta educativa a estas necesidades se integra dentro del funcionamiento general del aula y mantiene la coherencia con el proyecto sobre la ciudad y con la metodología activa que se ha planteado.

9.1 Medidas de atención a la diversidad

Las medidas adoptadas tienen como objetivo garantizar la participación de todo el alumnado, facilitar el acceso al currículo y favorecer el desarrollo de sus competencias. Por un lado, se organizan las actuaciones generales presentes en todas las Situaciones de Aprendizaje y, por otro, en apoyos más concretos para aquellos alumnos que necesitan una atención más específica.

- Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

La atención a la diversidad en esta programación se fundamenta en el Diseño Universal para el aprendizaje (DUA), entendido como un enfoque que busca garantizar el acceso, la participación y el aprendizaje de todo el alumnado desde el inicio. Según Alba Pastor (2016), el DUA propone diseñar entornos de aprendizaje flexibles que eliminen barreras y ofrezcan diferentes formas de implicación, representación y expresión. Este enfoque resulta coherente con la metodología del proyecto de la ciudad, ya que permite ajustar las actividades a las características del grupo y facilitar la participación de todo el alumnado.

- Principios del DUA aplicados en el aula:
 1. Implicación → Retos sobre la ciudad y actividades motivadoras.
 2. Representación → Uso de pictogramas ARASAAC, apoyos visuales y material manipulativo.
 3. Acción y expresión → Respuestas orales, gráficas, corporales y manipulativas.

De esta forma, se diseñan las medidas incorporadas en las SDA, donde se pretende atender a la diversidad del necesidades en el alumnado:

Medidas incorporadas en las SDA
- Uso sistemático de pictogramas ARASAAC para normas y secuencias.
- Agenda visual diaria y panel anticipador de cambios.
- Avisos previos antes de rotaciones de actividad.
- Organización intencional de grupos equilibrando perfiles.
- Fragmentación de tareas largas en pasos visibles.
- Temporizador visual para regulación del tiempo.
- Ubicación estratégica del alumnado con mayor necesidad de apoyo.
- Alternancia estructurada entre actividad cognitiva y movimiento.

9.1.1 *Medidas educativas ordinarias*

Son estrategias que benefician al conjunto del grupo y que, al mismo tiempo, previenen barreras de aprendizaje, por lo tanto, no implican modificación de objetivos, ni de criterios de evaluación:

Organización estructurada del aula	<ul style="list-style-type: none"> - Uso diario de agenda visual que anticipa los momentos de la jornada. - Secuencias visuales para los retos del proyecto. - Panel de vocabulario del proyecto con apoyo visual.
Instrucciones claras y segmentadas	<ul style="list-style-type: none"> - Consignas breves y concretas. - Modelado previo antes de iniciar la tarea. - Verificación de comprensión mediante preguntas sencillas.
Alternancia de actividad y movimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Tiempos de trabajo estructurados de corta duración. - Integración de pausas activas. - Uso del patio y espacios exteriores.
Agrupamientos flexibles	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en gran grupo en asamblea. - Equipos cooperativos para retos urbanos. - Parejas de apoyo en rincones. - Espacios individuales para regulación y autonomía.
Metodología manipulativa y experiencial	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción de maquetas de edificios. - Representación simbólica de servicios de la ciudad. - Recorridos reales por el entorno próximo. - Juegos de roles vinculados a profesiones urbanas.

En definitiva, las medidas establecidas en base al DUA permiten que la estructura del aula favorezca tanto al alumno con rasgos TEA, como al alumno con posible TDAH sin señalarlos, ni diferenciarlos del grupo.

9.1.2 *Medidas específicas de atención educativa*

Asimismo, y con el fin de responder a las necesidades del alumnado, se implementan ajustes individualizados siempre que se requiera:

Alumno con rasgos TEA	Alumno con posible TDAH
<u>Estructuración y anticipación</u> <ul style="list-style-type: none"> - Agenda visual individual. - Avisos previos ante cambios de actividad. - Uso de pictogramas en normas y secuencias. - Cascos para aislar el sonido. 	<u>Gestión del movimiento</u> <ul style="list-style-type: none"> - Tareas que impliquen desplazamiento controlado dentro del proyecto. - Responsabilidades activas como repartir material o señalar recorridos. - Integración de actividades motrices.
<u>Apoyo en interacción social</u> <ul style="list-style-type: none"> - Ensayo de situaciones sociales a través del juego simbólico de la ciudad. 	<u>Organización del tiempo</u> <ul style="list-style-type: none"> - Fragmentación de tareas largas. - Uso de temporizados visual.

<ul style="list-style-type: none"> - Roles definidos en equipos. - Turnos visibles en asamblea. 	<ul style="list-style-type: none"> - Refuerzos positivos inmediatos ante finalización de tareas.
<p><u>Organización del espacio</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubicación cercana a la docente para apoyo inmediato. - Espacio de regulación emocional previamente acordado. 	<p><u>Regulación de la atención</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ubicación en zona con menos distracción visual. - Contacto visual previo a la instrucción. - Repetición breve de consignas clave.
<p><u>Adaptación de tareas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades con principio y final claro. - Plantillas estructuradas en lectoescritura. - Construcciones guiadas por pasos. 	

La intervención se coordina con el equipo de orientación del centro y con las familias, por lo que se establecen entrevistas periódicas para valorar avances, ajustes en las estrategias y se consensan los objetivos concretos tanto en el ámbito familiar, como en el escolar. El seguimiento se realiza mediante observación sistemática, registro de conductas relevantes y análisis de participación en las SDA. Por todo lo anterior, es imprescindible que se genere un canal de comunicación abierto y estable con las familias, de forma que el intercambio de información sea fluido y estructurado en ambos ámbitos.

10 CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

La presente programación didáctica no se concibe como una propuesta aislada sino como una intervención coherente con el Proyecto Educativo del *Colegio el Madroñal* y con los distintos planes institucionales que articulan la vida del centro. El proyecto “*¿Qué hay en nuestra ciudad?*” se integra de manera transversal en dichos planes, reforzando sus objetivos y aportando un marco metodológico activo y contextualizado que conecta el aprendizaje escolar con la realidad urbana del alumnado. A continuación, se detalla la contribución específica de la programación a cada uno de los planes del centro.

10.1 Contribución al Plan de Atención a la Diversidad

El Plan de Atención a la Diversidad del centro recoge medidas organizativas y metodológicas orientadas a favorecer la inclusión y a dar respuesta a las necesidades del alumnado.

La programación contribuye activamente a este plan mediante:

- La incorporación de estrategias propias del Diseño Universal para el Aprendizaje y Accesibilidad (DUA-A), ofreciendo múltiples formas de representación, participación y expresión en todas las SDA.
- La planificación de actividades manipulativas, visuales y experienciales relacionadas con la ciudad, que permiten el acceso al aprendizaje desde diferentes canales sensoriales.
- El uso de apoyos visuales, agendas estructuradas y secuencias claras en los retos vinculados al entorno urbano.
- La flexibilización de agrupamientos en rincones y talleres, favoreciendo la cooperación y el aprendizaje entre iguales.

En conclusión, el trabajo por rincones, los retos abiertos y el juego simbólico urbano facilitan la adaptación natural de las propuestas a distintos ritmos de aprendizaje, integrando la respuesta educativa dentro de la dinámica ordinaria del aula. De este modo, la programación no añade medidas externas, sino que convierte la propia metodología en herramienta inclusiva.

10.2 Contribución al Plan de Convivencia

El Plan de Convivencia del centro promueve un clima escolar basado en el respeto, la comunicación y la resolución pacífica de conflictos. El proyecto de la ciudad favorece este plan al trabajar de forma explícita:

- Las normas de convivencia en espacios públicos y privados.
- El respeto a los servicios y bienes comunes.
- La cooperación en la construcción colectiva de maquetas y mapas urbanos.
- Los roles sociales en el juego simbólico.

Asimismo, las asambleas diarias permiten reflexionar sobre situaciones relacionadas con la vida en la ciudad, como el cuidado de los parques, el respeto a

los peatones o la importancia de ayudar a los demás. Se realizarán dramatizaciones urbanas que fomentan la empatía, ya que el alumnado experimenta diferentes papeles sociales, comprendiendo normas y responsabilidades compartidas. La ciudad se convierte así en un escenario educativo para aprender convivencia real y significativa.

10.3 Contribución al Proyecto Bilingüe

El proyecto bilingüe el centro potencia la presencia del inglés en diferentes momentos de la jornada escolar. La programación íntegra el inglés de forma natural dentro de las SDA, vinculándolo al vocabulario urbano trabajado en castellano. En el Área 2 se incorpora la competencia bilingüe en todas las SDA mediante:

- Aprendizaje de vocabulario relacionado con la ciudad: “Street”, “Hospital”, “Police”, “Station”, “Park”, “Shop”, “Bus”, “Traffic light” ...
- Uso de rutinas diarias en inglés durante la asamblea: días de la semana, meses del año, el tiempo, los buenos días...
- Canciones y juegos de movimiento vinculados a medios de transporte.
- Lectura de cuentos breves relacionados con entornos urbanos.

De este modo, el aprendizaje del inglés no aparece como contenido aislado, sino integrado en el contexto del proyecto. El alumnado amplía su vocabulario en dos lenguas simultáneamente y comprende que el lenguaje es una herramienta para interactuar en distintos contextos sociales.

10.4 Contribución al Plan de Acción Tutorial

El Plan de Acción Tutorial se centra en el seguimiento individual del alumnado y en la educación en valores. La programación favorece este plan mediante:

- ❖ Observación sistemática del desarrollo personal y social en situaciones cooperativas.
- ❖ Trabajo explícito de valores como responsabilidad, respeto, solidaridad y participación ciudadana.
- ❖ Entrevistas periódicas con familias para compartir avances relacionados con el proyecto.

El proyecto urbano permite abordar temas como la ayuda a los demás, el cuidado del entorno o el respeto a las normas comunes, vinculando la educación en

valores a experiencias concretas y cercanas. Mientras que, la tutoría se apoya en el proyecto como eje para dialogar sobre comportamientos, actitudes y aprendizajes personales.

10.5 Contribución al Proyecto de Apertura al Entorno y Ciudadanía

Este es el plan con mayor conexión directa con la programación. El proyecto de apertura al entorno y ciudadanía fomenta la relación del centro con el barrio y con las instituciones municipales. El proyecto “¿Qué hay en nuestra ciudad?” convierte este principio en el eje vertebrador de toda la propuesta educativa. Se programan:

- Salidas al entorno cercano para observar edificios, señales y servicios urbanos.
- Visita a la biblioteca municipal.
- Participación en actividades organizadas por el ayuntamiento relacionadas con el cuidado del entorno.
- Encuentros con profesionales del barrio que explican su labor.

Durante esta programación se incorpora de forma explícita el trabajo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), conectando el aprendizaje del entorno urbano con la educación en valores y la ciudadanía activa desde edades tempranas. Se priorizan los siguientes ODS por su relación directa con el proyecto de la ciudad:

- ODS 3. Salud y Bienestar. Presente en la SDA 7 “*Servicios que nos cuidan*”, fomentando hábitos de autocuidado, prevención y conocimiento de los servicios sanitarios.
- ODS 4. Educación de calidad. Se desarrolla a lo largo de toda la programación mediante el uso de metodologías activas, el aprendizaje basado en retos, el trabajo por rincones y la atención a la diversidad, garantizando la participación de todo el alumnado y el acceso equitativo al aprendizaje.
- ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles. Se trabaja de forma transversal en toda la programación, especialmente en las SDA 1, 2 y 14; donde el alumnado analiza cómo es la ciudad, cómo se organiza y cómo puede mejorarse.

Estos ODS no se abordan de forma aislada, sino integrados en situaciones reales, juegos simbólicos y retos del proyecto, favoreciendo que el alumnado comprenda su papel como parte activa de la ciudad. En definitiva, estas experiencias permiten que

el alumnado comprenda que la ciudad es un espacio compartido y que ellos forman parte activa de ella. El aprendizaje trasciende el aula y se sitúa en contextos reales, reforzando el sentido de pertenencia y ciudadanía activa desde edades tempranas.

11 CONCLUSIONES

Esta programación parte de una idea clara: el aprendizaje tiene sentido cuando conecta con la vida del alumnado. La ciudad ha permitido trabajar contenidos cercanos, comprensibles y útiles, favoreciendo que los niños observen, comprendan y participen en el entorno desde una mirada más consciente. Como señala Eslava (2017), el entorno no es solo un contexto, sino un elemento educativo en sí mismo que da sentido a lo que se aprende.

A lo largo de las Situaciones de Aprendizaje, el alumnado ha podido construir una visión progresiva de la ciudad, pasando de lo más cercano a aspectos más complejos. Este recorrido ha facilitado un aprendizaje globalizado, donde el lenguaje, pensamiento lógico, expresión y convivencia aparecen conectados y con una finalidad clara.

Desde el punto de vista personal, este trabajo ha supuesto un proceso de cambio. Durante los primeros años de la carrera, llegué a cuestionar mi elección y a sentir que no estaba en el camino adecuado; además de las grandes dificultades personales que he ido afrontando curso tras curso desde que empecé. Sin embargo, el gradual contacto con la realidad del aula me ha permitido entender el valor de la profesión, me ha enseñado no solo a quererla sino a tener un profundo respeto por ella.

Gracias al apoyo de mi familia y a alguno de los profesores de la universidad no deserté en ningún momento y a día de hoy me siento motivada y segura de continuar formándome, con la intención de seguir creciendo profesionalmente y profundizar en el ámbito educativo con mucha ilusión.

12 BIBLIOGRAFÍA

Alba Pastor, C (2016). Diseño Universal para el Aprendizaje: educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas. *Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva*.

Álvarez Méndez, J.M. (2001). Evaluar para conocer, examinar para excluir

Bonàs, M. (2011). *Miradas, palabras y encuentros en la ciudad y la infancia*. Tarbiya, Revista de Investigación e Innovación Educativa, 42.

Bruner, J.S. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Harvard University Press.

Caviedes, G. E. B. (2024). *El aprendizaje basado en el lugar y sus alcances*. Revista Arista Crítica.

De Miguel Díaz, M. (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias*. Alianza Editorial.

Escriche, M. M. (2020). *El conocimiento del entorno en Educación Infantil*. Teoría y práctica.

Eslava, C. (2017). *Entorno y educación: un tejido invisible. Un viaje de la ciudad al aula*. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social.

López Pastor, V. (2009). *Evaluación formativa y compartida en Educación*.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton.

Rodríguez Gómez, G., Ibarra Sáiz, M.S. (2011). *Evaluación orientada al aprendizaje estratégico en educación superior*.

Ruiz, D. L. (2016). *Entorno como realidad de aprendizaje: planificación, organización y desarrollo de salidas escolares en Educación Infantil*. Espiral. Cuadernos del Profesorado, 9(19), 44–55.

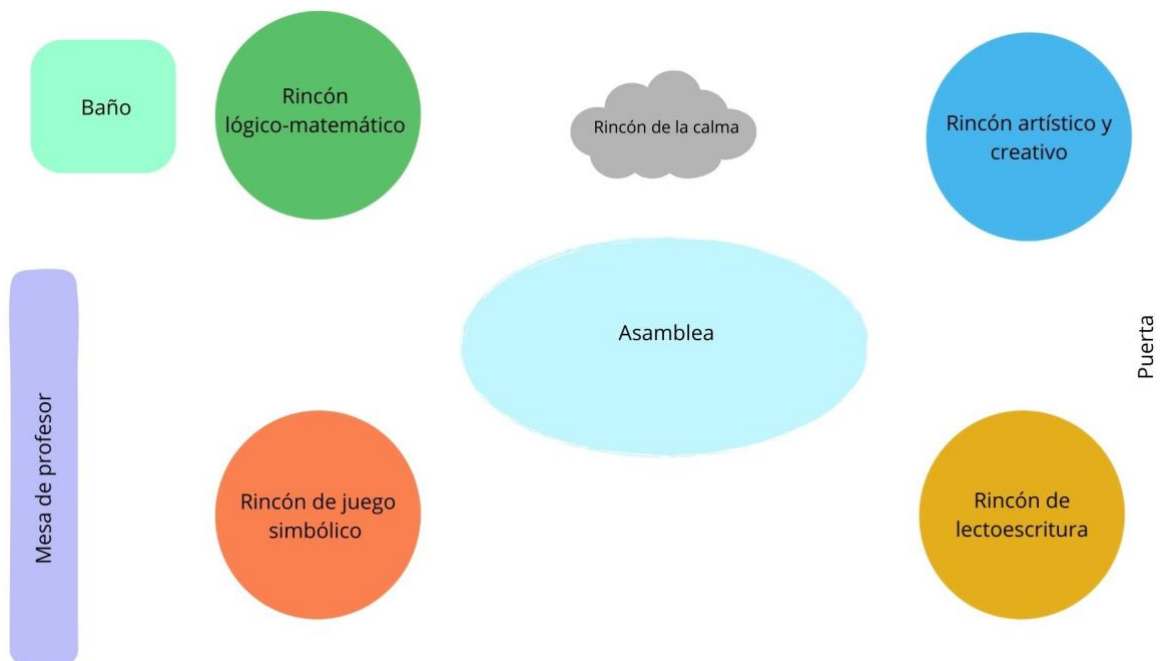
Tonucci, F. (2009). *Ciudades a escala humana: la ciudad de los niños*. Revista de Educación, número extraordinario 2009.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wood, D., Bruner, J. S., Ross G. (1976). *The role of tutoring in problem solving*. Journal of Child Psychology and Psychiatry.

13 ANEXOS

13.1 Plano de aula de Educación Infantil



13.2 Competencias clave

Competencias clave	
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	Esta competencia se desarrolla de forma continua a lo largo de la programación mediante asambleas, conversaciones dirigidas, intercambio de ideas, narraciones orales y actividades de expresión vinculadas a la ciudad. El alumnado amplía su vocabulario relacionado con espacios urbanos, profesiones, servicios y normas de convivencia, utilizando el lenguaje oral como medio para expresar opiniones, emociones y experiencias personales relacionadas con su entorno.
Competencia plurilingüe (CP)	La competencia plurilingüe está presente en todas las situaciones de aprendizaje a través del uso funcional del inglés en rutinas, canciones, juegos y actividades relacionadas con la ciudad. Se introduce vocabulario básico vinculado a lugares, transportes y profesiones, favoreciendo una primera aproximación natural a la lengua extranjera en contextos significativos y cercanos para el alumnado.
Competencia en matemática y en ciencia y en tecnología (CMCT)	Esta competencia se trabaja mediante actividades de conteo, clasificación, seriación, orientación espacial y resolución de pequeños retos relacionados con la ciudad. El alumnado utiliza nociones matemáticas básicas al interpretar planos sencillos, medir recorridos, construir maquetas urbanas y explorar relaciones espaciales, iniciándose en el pensamiento lógico y en la observación del entorno.
Competencia digital (CD)	La competencia digital se desarrolla mediante el uso guiado de la pizarra digital como recurso para observar imágenes, vídeos, planos y mapas de la ciudad. El alumnado aprende a interpretar información visual y a utilizar la tecnología como herramienta de aprendizaje, siempre desde un uso responsable y adaptado a su edad.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	Esta competencia se fomenta a través del trabajo cooperativo, la resolución de retos, el juego simbólico y la reflexión compartida sobre situaciones de la vida urbana. El alumnado aprende a conocerse, a regular sus emociones, a trabajar en grupo y a afrontar tareas con autonomía, desarrollando actitudes de esfuerzo, perseverancia y confianza en sus posibilidades.

Competencia ciudadana (CC)	La competencia ciudadana ocupa un lugar central en esta programación, al abordar la ciudad como espacio de convivencia. El alumnado conoce normas básicas, servicios públicos, profesiones y valores asociados a la vida en comunidad, desarrollando actitudes de respeto, responsabilidad, cooperación y cuidado del entorno urbano.
Competencia creativa (CCR)	La creatividad se potencia mediante actividades de representación gráfica, construcción de maquetas, dramatizaciones y juego simbólico relacionadas con la ciudad. El alumnado expresa ideas, emociones y propuestas personales, desarrollando la imaginación y la capacidad de crear soluciones ante situaciones planteadas en los retos.
Competencia cultural (CC)	Esta competencia se trabaja a través del conocimiento de espacios culturales de la ciudad, manifestaciones artísticas, tradiciones y formas de vida. El alumnado se aproxima a la cultura de su entorno, valorando la diversidad cultural y desarrollando un sentimiento de pertenencia e identidad.

13.3 Competencias específicas

Área I: Crecimiento en armonía	
Competencias específicas	Criterios de Evaluación
1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.	1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa. 1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino. 1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.
2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.	2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones. 2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda. 2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.
3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable.	3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno 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. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.	4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación. 4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros. 4.3. 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. 4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno	
Competencias específicas	Criterios de Evaluación
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	<p>1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.</p> <p>1.2. Emplear los cuantificadores básicos más significativos en el contexto del juego y en las relaciones con los demás.</p> <p>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.</p> <p>1.5. Organizar su actividad, ordenando las secuencias y utilizando las nociones temporales básicas.</p> <p>1.6. Utilizar nociones temporales básicas para investigar sobre el paso del tiempo y descubrir algunos hechos del pasado.</p>
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.	<p>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.</p> <p>2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.</p> <p>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.</p> <p>2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.</p>
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.	<p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.</p> <p>3.2. Identificar rasgos comunes y diferentes entre seres vivos e inertes.</p> <p>3.4. Identificar rasgos del entorno próximo, reconocer algunas señas de identidad cultural, física y social de la Comunidad de Madrid y de España.</p>

Área III: Comunicación y representación de la realidad	
Competencias específicas	Criterios de Evaluación
1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones.	<p>1.2. Ajustar su repertorio comunicativo a las propuestas, a los interlocutores y al contexto, indagando en las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes.</p> <p>1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas.</p>

<p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno.</p>	<p>2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas reconociendo la intencionalidad del emisor y mostrando una actitud curiosa y responsable. 2.3. Mostrar interés por conocer y comprender mensajes muy sencillos en lengua extranjera relacionados con rutinas y situaciones cotidianas.</p>
<p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.</p>	<p>3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral aumentando su repertorio lingüístico y construyendo un discurso organizado y coherente. 3.2. Utilizar el lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás con seguridad y confianza. 3.3. Evocar y expresar espontáneamente ideas a través del relato oral. 3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes materiales y técnicas, y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise. 3.5. Interpretar propuestas dramáticas y musicales, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas. 3.6. Ajustar armónicamente su movimiento al de los demás y al espacio como forma de expresión corporal libre, manifestando interés e iniciativa. 3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones. 3.8. Adquirir y utilizar, de manera gradual y acorde al nivel madurativo, vocabulario y expresiones sencillas en lengua extranjera relacionadas con rutinas y situaciones habituales de comunicación.</p>
<p>4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad.</p>	<p>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.</p>
<p>5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.</p>	<p>5.2. Participar en interacciones comunicativas en lengua extranjera iniciándose en el uso de normas socialmente establecidas para comenzar, mantener y terminar una conversación relacionadas con rutinas y situaciones cotidianas. 5.3. Participar en actividades de aproximación a la literatura infantil, explorando y apreciando la belleza del lenguaje literario. 5.4. Mostrar una actitud positiva durante la aproximación a textos literarios en lengua extranjera tales como cuentos, pequeños poemas, leyendas. 5.5. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo. 5.6. Expresar gustos, preferencias y opiniones sobre distintas manifestaciones artísticas, explicando las emociones que produce su disfrute.</p>

13.4 Contenidos

Área I: Crecimiento en armonía
Bloque A: El cuerpo y el control del mismo.
<ul style="list-style-type: none"> - Imagen global y segmentada del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Identificación y localización de partes externas e internas del cuerpo. Representación gráfica del esquema corporal. - El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial, juego simbólico, juegos de construcción, juegos reglados, etc. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar, clasificar... - Autonomía en la realización de tareas y regulación del propio comportamiento. Hábitos elementales de organización, constancia, atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad.
Bloque B: Desarrollo y emociones.
<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. - Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa. Aceptación de correcciones para mejorar sus acciones.
Bloque C: Hábitos de vida saludable para el cuidado de uno mismo y del entorno.
<ul style="list-style-type: none"> - Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente, con la alimentación, la higiene y el descanso. - Actividad física estructurada con diferentes grados de intensidad. - 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.
Bloque D: Personas y emociones. La vida junto a los demás.
<ul style="list-style-type: none"> - Habilidades sociales (pedir perdón, pedir permiso, dar las gracias, pedir por favor...), afectivas y de convivencia: comunicación de sentimientos y emociones y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a todos y el rechazo a cualquier tipo de discriminación. - Estrategias de autorregulación de la conducta. Empatía y respeto tanto con las personas adultas como con los iguales. - Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros. Incorporación de pautas adecuadas para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma autónoma. - 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. - La respuesta a la diversidad debida a distintas formas de discapacidad y a sus implicaciones en la vida cotidiana. - Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. - Grupos de pertenencia: características, funciones y servicios. La actividad humana en el medio (oficios habituales y valoración de su necesidad), el entorno próximo al alumnado (casa, calle, barrio, ciudad...), medios de transporte y de comunicación, etc. - Asentamientos y actividades del entorno. - Celebraciones, costumbres y tradiciones.

Área II: Descubrimiento y exploración del entorno
Bloque A: El entorno. Exploración de objetos, materiales y espacios.
<ul style="list-style-type: none"> - Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura, olor, grosor, temperatura... y su comportamiento físico (caer, rodar, resbalar, botar, etcétera). Relaciones de orden, seriación, correspondencia, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación. - Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas: igual que, más que, menos que, tantos como, muchos, pocos, alguno, ninguno, etc. - Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Conteo, establecimiento de relaciones de comparación y transformación (añadir, quitar, repartir, cambiar) por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana. - Números cardinales y ordinales. Aproximación a la serie numérica: representación gráfica, utilización oral para contar y construir la serie numérica. - 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... - El tiempo y su organización: día-noche, estaciones, ciclos, calendario. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.
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. - Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento. - Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.
Bloque C: Indignación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos naturales: energías limpias y naturales. Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos. - Respeto y protección del medio natural. - Respeto por el patrimonio cultural presente en el medio físico. - Observaciones, descubrimiento y descripción del entorno y su sentido: la realidad cultural, histórica, física y social de la Comunidad de Madrid, como parte de España, Europa, Hispanoamérica, el planeta y el universo. Interés y conexión con la realidad próxima y lejana. Interés por participar en actividades sociales y culturales.

Área III: Comunicación y representación de la realidad
Bloque A: Intención e interacción comunicativa.
<ul style="list-style-type: none"> - Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal (gestos, expresiones faciales, postura corporal...). - Comunicación interpersonal: empatía y asertividad. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia. Empleo de las formas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación.
Bloque B: Las lenguas y sus habitantes.
<ul style="list-style-type: none"> - La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones.
Bloque C: Comunicación verbal oral. Comprensión-expresión-diálogo.
<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social y expresión de vivencias. Uso progresivo del léxico, estructuración gramatical, entonación, ritmo y tono adecuado y pronunciación clara. - Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos. - 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 D: Aproximación al lenguaje escrito.
<ul style="list-style-type: none"> - Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación, información y disfrute. Funcionalidad y significatividad en situaciones comunicativas. - Textos escritos en diferentes soportes: libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos, etc. - Las propiedades del sistema de escritura. - Aproximación al código escrito, evolucionando desde las escrituras indeterminadas y respetando el proceso evolutivo. Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. - Otros códigos de representación gráfica: interpretación de imágenes, símbolos, números, fotografías, carteles... Comprensión de imágenes secuenciadas cronológicamente. - 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 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. - Vínculos afectivos y lúdicos con los textos literarios. Participación creativa en juegos lingüísticos y dramatización de textos literarios para divertirse y aprender.
Bloque F: Lenguaje y expresión musical
<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales. - Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo...) - Intención expresiva en las producciones musicales. La canción como elemento expresivo: canciones de su entorno y del mundo. - La escucha musical como disfrute. Audición atenta, interés y participación en obras musicales presentes en el entorno: canciones populares infantiles, danzas sencillas, bailes etc.

Bloque G: Lenguaje y expresión plásticos y visuales.
<ul style="list-style-type: none"> - Materiales, elementos, técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado, recortado, pegado... - Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio...). Expresión de hechos, sentimientos, emociones, etc., a través de distintos materiales y manifestaciones artísticas. Interpretación y valoración de diferentes tipos de obras.
Bloque H: Lenguaje y expresión corporal.
<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades expresivas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales con referentes de igualdad: Descubrimiento y experimentación de gestos y movimientos. Las posibilidades motrices del cuerpo con relación al espacio y al tiempo (actividad, movimiento, respiración, equilibrio y relajación). Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Desplazamientos por el espacio con movimientos diversos. - Interés e iniciativa en participar en danzas, juego simbólico y juegos de expresión corporal y dramática. Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos.
Bloque I: Alfabetización digital.
<ul style="list-style-type: none"> - 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.
Bloque J: Lengua Extranjera.
<ul style="list-style-type: none"> - Aproximación a la lengua extranjera. Elementos para una comunicación funcional básica. - Actitud positiva hacia la lengua extranjera e interés por participar en interacciones orales, en rutinas y situaciones habituales de comunicación. - Comprensión de la idea global de textos orales sencillos, en lengua extranjera, en situaciones habituales del aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles. - Expresión oral en lengua extranjera: adquisición de vocabulario básico. Comprensión y formulación de mensajes, preguntas y órdenes sencillas. Uso de normas socialmente establecidas para iniciar, mantener y terminar una conversación (saludar, despedirse, dar las gracias, etc.). Comprensión y reproducción de poesías, canciones, adivinanzas.

13.5 Desarrollo de la SDA 7: ***Servicios que nos cuidan. Salud, seguridad y ayuda.***

Temporalización

La Situación de Aprendizaje seleccionada tendrá una duración de 10 sesiones, que comenzarán el lunes 26 de enero y finalizarán el viernes 6 de febrero, dentro del segundo trimestre. Se ubica en un momento del proyecto en el que el alumnado ya ha explorado distintos espacios, calles, edificios y profesiones de la ciudad, por lo que en esta nueva situación supone un avance natural hacia un aspecto esencial de la vida urbana: comprender que la ciudad no es únicamente un conjunto de edificios y recorridos, sino también una red de personas, servicios y normas que protegen, acompañan y ayudan a quienes viven en ella. Esta distribución temporal coincide con la secuencia de la programación y con el calendario lectivo del curso 2025-2026 de la Comunidad de Madrid.

Justificación

La Situación de Aprendizaje 7, titulada “*Servicios que nos cuidan: salud, seguridad y ayuda*”, forma parte del proyecto global “*¿Qué hay en nuestra ciudad?*”, cuyo propósito es acercar al alumnado al conocimiento de su entorno urbano desde una perspectiva significativa, funcional y globalizada. Después de haber trabajado quién vive en la ciudad, cómo son sus calles, qué edificios encontramos y qué personas desempeñan distintos trabajos, esta SDA introduce una cuestión especialmente relevante en la experiencia infantil: quién nos cuida cuando ocurre alguna situación, a quién podemos acudir cuando necesitamos ayuda y qué servicios hacen posible la seguridad y el bienestar en la ciudad. En el hilo conductor expuesto en la tabla de esta SDA aparece este planteamiento, donde el Ayuntamiento solicita apoyo al alumnado de 3º de Educación Infantil de *El Madroñal* para identificar los servicios de salud, seguridad y emergencia, de modo que cada niño asuma el rol de “protector de la ciudad”.

Esta temática posee una gran potencia educativa en Educación Infantil porque conecta de forma directa con experiencias reales del alumnado. A los 5 años, los niños ya han vivido y conocen situaciones relacionadas con la enfermedad, las visitas al médico, las normas básicas de seguridad vial, la presencia de la policía, el sonido de una ambulancia o las actuaciones de bomberos y otros profesionales. Sin embargo, su conocimiento suele ser todavía disperso, emocional y poco sistemático. Esta SDA pretende organizar esas vivencias, ampliar su comprensión y ofrecer una visión más estructurada de la ciudad como espacio compartido en el que existen servicios organizados para cuidar de las personas.

Desde el currículo, esta situación se encuentra estrechamente relacionada con el Decreto 36/2022, que subraya la importancia del desarrollo de hábitos de vida saludable, la identificación de situaciones peligrosas, la actitud de colaboración en situaciones de enfermedad o pequeños accidentes y la valoración de la ayuda de otras personas. También se relaciona con los contenidos vinculados a la convivencia, las habilidades sociales, la petición y aceptación de ayuda y el juego simbólico como medio para observar, imitar y representar personas y situaciones del entorno.

Durante esta SDA, el aula se transforma en un espacio de simulación y descubrimiento donde el alumnado podrá dramatizar situaciones de cuidado,

identificar servicios esenciales, conocer espacios urbanos vinculados a la ayuda y ensayar respuestas básicas ante situaciones cotidianas. El reto que seguiría la situación de aprendizaje sería el siguiente: “¿Cómo podemos convertirnos en protectores de la ciudad y aprender qué hacer cuando alguien necesita ayuda?” A partir de este reto los niños no se limitan a memorizar profesiones o nombres de edificios, sino que comprenden la función social de los servicios concretos. En consecuencia, durante esta SDA se trabaja un fuerte componente emocional, ya que se hablará de la salud, accidentes o emergencias pueden despertar emociones y sentimientos como el miedo, inseguridad y preocupación. De manera que, la forma de enfocar el trabajo debe ser desde la calma, el juego simbólico, la anticipación, la explicación ajustada a la edad y el acompañamiento emocional. Esto generará un ambiente y espacio seguro donde el alumnado pueda expresarse de manera libre.

La SDA se vincula directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 3: *Salud y Bienestar*, que promueve garantizar una vida sana y fomentar el bienestar en todas las edades. A través del conocimiento de los servicios sanitarios, la prevención de situaciones de riesgo y el desarrollo de hábitos básicos de autocuidado, con ello, el alumnado comienza a comprender que la salud no depende únicamente de uno mismo sino también de la existencia de recursos y profesionales que cuidan de las personas.

Objetivos didácticos

A continuación, se recogen los objetivos didácticos específicos de dicha SDA y su vinculación con los objetivos de etapa del artículo 5 del Decreto 36/2022.

Objetivos didácticos		Objetivos de etapa (OE)
1	Reconocer elementos básicos de la ciudad (calles, edificios, servicios, transportes) a través de actividades de observación, exploración y representación.	B
2	Comprender la función de diferentes espacios urbanos (biblioteca, parque, ayuntamiento, comercio local) mediante experiencias prácticas y salidas al entorno cercano.	B, F
4	Desarrollar la orientación espacial utilizando planos sencillos, rutas escolares y recorridos por el barrio.	C
5	Expresar ideas, emociones y vivencias relacionadas con la ciudad a través del lenguaje oral, el dibujo, la dramatización y los juegos simbólicos.	A, G

6	Participar en actividades colaborativas que impliquen la construcción de maquetas, murales y escenarios urbanos; fomentando el trabajo en equipo.	F
8	Adquirir progresivamente autonomía en desplazamientos guiados por el entorno escolar y urbano, siguiendo instrucciones simples y respetando normas de seguridad.	D
9	Utilizar vocabulario específico relacionado con la ciudad (señales, comercios, transportes, servicios públicos) ampliando su repertorio lingüístico.	G
11	Explorar diversos medios de transporte y comprender su función dentro de la vida urbana.	B, C
14	Fomentar actitudes de cuidado hacia el entorno urbano mediante actividades sobre limpieza, reciclaje y respeto a espacios públicos.	B
15	Comprender la importancia de las señales de tráfico como elementos que organizan la convivencia urbana.	F

Contenidos y elementos transversales

Los contenidos y elementos transversales que se van a trabajar en esta Situación de Aprendizaje son los siguientes:

CONTENIDOS	
Área 1: Crecimiento en armonía	
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de emociones ante situaciones de peligro o necesidad de ayuda. - Regulación emocional en simulaciones de emergencia. - Desarrollo de la confianza en adultos y servicios de ayuda. - Autonomía en hábitos básicos de cuidado personal. - Juego simbólico de situaciones de salud y seguridad. - Respeto de normas en actividades de simulación. - Actitudes de ayuda, empatía y cooperación. 	
Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno	
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de servicios que cuidan la ciudad: Centro de salud. Hospital. Ambulancia. Policía. Bomberos. Protección civil. - Función de cada servicio y situaciones en las que interviene. - Reconocimiento de espacios urbanos relacionados con la ayuda. - Introducción al número de emergencias 112. - Normas básicas de prevención: No tocar objetos peligrosos. Pedir ayuda a un adulto. - Clasificación de servicios según su función: Salud. Seguridad. Emergencia. - Nociones temporales básicas: Antes, durante y después de una situación de ayuda. 	
Área 3: Comunicación y representación de la realidad	
<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje oral funcional: Explicar qué ocurre en una emergencia. Pedir ayuda de forma clara. - Comprensión de instrucciones orales sencillas. - Lectoescritura: Repaso de vocales y consonantes trabajadas. Introducción de las consonantes r y rr. Conciencia fonológica de sonidos iniciales. Lectura global de palabras relacionadas con servicios de ayuda. - Representación gráfica: Dibujos de servicios de emergencia. Señales de ayuda y seguridad. - Dramatización: Llamada de emergencia. Visita al médico. Aviso a la policía. - Cuentos y relatos sobre cuidado y protección. 	
Elementos transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la lectoescritura con r y rr. - Educación para la salud y la seguridad. - Educación emocional y gestión del miedo. - Solidaridad y ayuda a los demás. - Comunicación oral funcional en situaciones reales. - Competencia bilingüe: "Help", "Hospital", "Ambulance", "Fire station". - Atención a la diversidad: Ensayo previo de situaciones de emergencia. Anticipación de simulaciones. Trabajo en pequeño grupo. - ODS 3: "Salud y Bienestar" – Actividades directamente relacionadas.

Metodología y recursos

Dentro de esta propuesta metodológica, el trabajo por rincones adquiere un papel fundamental, puesto que es el espacio donde se desarrolla de forma más concreta y vivencial el ODS 3: *Salud y Bienestar*. Tal y como se ha planteado en la organización del aula, los rincones permiten ofrecer experiencias diversificadas, adaptadas a los ritmos del alumnado y centradas en la acción, la exploración y la representación.

Siguiendo el enfoque de Escriche (2020), los rincones no se conciben como espacios de ocupación libre, sino como contextos intencionalmente diseñados para favorecer un aprendizaje significativo a partir de la interacción con el entorno. En la SDA se diseñan propuestas específicas dentro de los rincones que permiten trabajar el cuidado, la prevención y la ayuda desde una perspectiva práctica.

En el rincón de juego simbólico, el alumnado representará situaciones vinculadas a los servicios de salud y emergencia, asumiendo roles como médicos, enfermeros o pacientes, lo que facilita la comprensión de su función social y el desarrollo de habilidades comunicativas y emocionales. En el rincón lógico-matemático, se realizarán clasificaciones de servicios, secuencias de actuación ante situaciones de ayuda y relaciones entre necesidad y respuesta. En el rincón de lectoescritura, se trabajará vocabulario específico del proyecto mediante apoyos visuales y actividades funcionales. Por último, en el rincón artístico y de construcción, se elaborarán representaciones de hospitales, ambulancias o botiquines, reforzando la comprensión del entorno desde lo manipulativo.

La organización de los rincones se llevará a cabo mediante agrupamientos flexibles, en pequeños grupos, favoreciendo la cooperación y la participación activa. La rotación se realizará de forma estructurada dentro del horario semanal, especialmente en las sesiones destinadas a rincones, garantizando que todo el alumnado pase por las diferentes propuestas. Esta organización permite, además, una atención más individualizada, facilitando la adaptación de las actividades a las necesidades específicas del alumnado.

De este modo, el trabajo por rincones se convierte en el principal contexto metodológico para el desarrollo del ODS 3, puesto que permite que el alumnado no

solo identifique los servicios que cuidan de la ciudad, sino que los comprenda, los represente y los integre en su experiencia cotidiana.

Actividades complementarias:

La actividad complementaria principal de la SDA se llevará a cabo una salida escolar a “*Micrópolis*”, una ciudad educativa diseñada para niños donde pueden experimentar de forma real diferentes profesiones y servicios de la sociedad. Esta experiencia permite al alumnado acercarse de manera directa a los contenidos trabajados en el aula, especialmente aquellos relacionados con los servicios que cuidan de la ciudad, como la policía, los bomberos o los servicios sanitarios. Durante la visita, el alumnado participará en actividades en contextos reales que le permitirán comprender los roles profesionales, tomar decisiones y actuar de forma activa. Así, el aprendizaje se vuelve experiencial y se refuerzan contenidos relacionados con el cuidado, la seguridad y la ayuda. Además, la salida consolida el trabajo del ODS 3: *Salud y Bienestar*, al situar al alumnado en situaciones donde debe actuar y colaborar. Posteriormente, se realizará una reflexión en la asamblea para afianzar lo aprendido.

Desarrollo de las sesiones:

A continuación, se desarrollan las seis de las diez sesiones que tiene la Situación de Aprendizaje, y son las siguientes: 1, 2, 4, 6, 8 y 10. En cada una de ellas se especifican las actividades de cada día acorde con el horario escolar.

Sesión 1: lunes 26 de enero.	
Asamblea	Comienza la asamblea con un mensaje de alerta en la pantalla digital de la clase. (<i>Anexo 13.6</i>). Abrimos la noticia y la profesora la lee a toda la clase, seguido de esto; la profesora hace las siguientes preguntas (¿Qué necesitan? ¿Quién nos esta mandando esta noticia? ¿Cómo podemos ayudar? ¿Qué sabíais de esto?) En este momento la profesora comienza la temática de la salud, seguridad y ayuda.
Lectura	De forma aleatoria y por parejas niveladas a elección de la profesora, se va a repartir la colección de cuentos <i>Misión Seguridad. 10 cuentos divertidos para prevenir accidentes cotidianos</i> – Carmen Gil Martínez. Editorial: Parramón. Van a tener este momento de lectura con unos cuentos que les van a ayudar a entender el concepto que hemos introducido en la asamblea y del cual se basa esta SDA.
Grafomotricidad	Trabajamos diferentes tipos de trazos en la pizarra de rotuladores del aula, van saliendo uno por uno, repasando los trazos que previamente había hecho la profesora.
Oratoria	Se enseñan diferentes imágenes del área de la salud (<i>Anexo 13.7</i>) (médico, enfermero, hospital, ambulancia...) y se habla sobre la función de cada uno de ellos.

Retos	Se divide la clase en dos y dentro de esta división se hacen grupos de cuatro alumnos. En cada lado de la clase van a haber dos bandejas sensoriales, haciendo un total de cuatro en el aula. Los alumnos van a cambiar de una a otra según se les vaya indicando. (<i>Anexo 13.8</i>). Una de las dos bandejas se llama "Orden de virus por colores" esta, tiene unos recortes de imágenes de virus de diferentes colores desperdigados por la bandeja y los niños deben coger con pinzas cada virus y colocarlo en el compartimento de color al que pertenezca. La otra bandeja sensorial se llama "¡Fuera virus!" en esta hay guantes de látex hinchados y con manchas de pintura, los niños deben coger los guantes y lavarlos dejándolos limpios de virus.
Inglés	De las imágenes que se han enseñado en Oratoria, estas mismas se traducen al inglés hablando sobre cada una de ellas (<i>Anexo 13.7</i>).
Juego libre	El "Assistant" de ese día elige los juguetes que quiera y con ellos, todos los alumnos juegan libremente.
Baño y merienda	Este es el momento de ir al baño en pequeños grupos y posteriormente y según vayan regresando, merendaran una pieza de fruta y un yogur.

Sesión 2: martes 27 de enero.	
Asamblea en inglés	Comienza la asamblea como todos los días, hoy en inglés. Cantamos la canción de por la mañana, después con un micrófono que van pasándose de uno en uno se les pregunta cómo se sienten hoy, se dice el día mes y estación, el menú del día en el comedor, se elige al "Assistant" de ese día y por último se reza la oración diaria.
Matemáticas	Con los diferentes materiales que se pueden encontrar en el aula (Regletas, poli cubos y ábacos) repartiendo uno a cada alumno, se realizan individualmente, pero todos a la vez. La profesora dice en alto una serie de problemas matemáticos sencillos relacionados con los servicios de seguridad de la ciudad (<i>Anexo 13.9</i>) que deben resolver con ayuda de los materiales que tienen.
Psicomotricidad	Se organiza una sesión ambientada en una pequeña ciudad, utilizando conos, aros, cuerdas y señales visuales para crear un circuito. En un primer momento, se realiza un juego simbólico, donde el alumnado asume roles de coches, peatones, policías y semáforos, representando situaciones básicas de circulación y seguridad mediante consignas sencillas como parar, esperar o cruzar. A continuación, realizan un circuito motor por turnos que incluye zigzag entre conos, paso de peatones, control ante el semáforo y desplazamientos dentro de aros. Se trabajan la coordinación, la orientación espacial, la escucha activa y la comprensión de normas básicas de seguridad en la ciudad.
Rincones	El trabajo por rincones de esta sesión se organizará en tres grupos heterogéneos de cinco alumnos, y un grupo de 6, que irán rotando por los cuatro espacios preparados. Cada rincón tendrá una duración aproximada de 12-15 minutos, con un aviso por parte de la profesora para hacer el cambio. La profesora acompañará especialmente el de lectoescritura. El desarrollo de los rincones que se van a llevar a cabo son los siguientes:

	<p>Rincón 1. Juego simbólico “El hospital de la ciudad”</p> <p>Objetivos a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender la función del hospital y del personal sanitario. - Practicar vocabulario y expresiones de ayuda. 	<p>Se recreará un pequeño hospital. Habrá batas, fonendoscopios de juguete, vendas, jeringuillas de juguete, mascarillas, muñecos y una camilla simbólica hecha con una mesa o colchoneta. Los alumnos asumirán distintos roles: médico, enfermero, paciente y acompañante. Primero la profesora hace una escena de ejemplo y después los alumnos representarán situaciones sencillas como tomar la temperatura, escuchar el corazón, poner una venda o acompañar a un paciente.</p>
	<p>Rincón 2. Lógico-matemático. “Brochetas saludables” (Anexo 13.10)</p> <p>Objetivos que se trabajan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atención, secuenciación y pensamiento lógico. 	<p>Se trabajarán seriaciones y clasificación a partir de trozos de frutas. Cada alumno tendrá palos de brocheta donde deberá ir metiendo las frutas y colocándolas, siguiendo una serie marcada por una tarjeta modelo, Después podrán crear una serie propia.</p>
	<p>Rincón 3. Lectoescritura. “Palabras de la salud”</p> <p>Objetivos a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asociación imagen-palabra. - Conciencia fonológica. 	<p>En este rincón se colocarán tarjetas con imágenes grandes del proyecto. Debajo de cada imagen habrá huecos. Los alumnos tendrán letras móviles y deberán formar la palabra correspondiente. Al darle la vuelta a las imágenes sabrán si lo han hecho bien.</p>
	<p>Rincón 4. Artístico. “Rellenamos al policía”</p> <p>Objetivos a trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reforzar la motricidad fina. 	<p>Cada alumno tendrá un dibujo grande de un policía. Tienen que rellenarlos con plastilina azul, negra, blanca o roja, reforzando así la motricidad fina y la identificación visual de los servicios de ayuda.</p>
Religión	<p>Siguiendo la programación de Godly Play (método pedagógico cristiano basado en principios Montessori que fomenta la espiritualidad infantil a través del juego, la narración de historias bíblicas con materiales manipulativos). En la sesión de hoy se trabajará “La Sagrada Familia”.</p>	
Juego libre	<p>El “Assistant” de ese día elige los juguetes que quiera y con ellos, todos los alumnos juegan libremente.</p>	
Baño y merienda	<p>Este es el momento de ir al baño en pequeños grupos y posteriormente y según vayan regresando, merendaran un bocadillo de pan con embutido.</p>	

Sesión 4: jueves 29 de enero.		
Asamblea en inglés	Comienza la asamblea como todos los días, hoy en inglés. Cantamos la canción de por la mañana, después con un micrófono que van pasándose de uno en uno se les pregunta cómo se sienten hoy, se dice el día mes y estación, el menú del día en el comedor, se elige al "Assistant" de ese día y por último se reza la oración diaria.	
Matemáticas	Los alumnos van a clasificar imágenes, vehículos y edificios según el tipo de servicio y después contarán cuántos hay de cada categoría. Ponen y colorean según el número que haya. <i>(Anexo 13.11)</i> .	
Psicomotricidad	Se va a realizar un circuito simulando unas calles de la ciudad en la que a través de juegos motores se trabajarán señales simples como parar, correr, esperar o pedir ayuda.	
Rincones	El trabajo por rincones de esta sesión se organizará en tres grupos heterogéneos de cinco alumnos, y un grupo de 6, que irán rotando por los cuatro espacios preparados. Cada rincón tendrá una duración aproximada de 12-15 minutos, con un aviso por parte de la profesora para hacer el cambio. Antes de empezar, la profesora explicará a todos en grupo lo que se va a hacer en cada espacio. El desarrollo de los rincones que se van a llevar a cabo son los siguientes:	
	Rincón 1. Juego simbólico "Parque de bomberos" Objetivos a trabajar: - Lenguaje oral y cooperación. - Comprensión del papel de los bomberos.	En este rincón se organizará un parque de bomberos con cascos de juguete, chalecos, cuerdas, bloques para construir una estación, mangueras simbólicas hechas con cuerda o tubos flexibles y tarjetas con pequeñas emergencias dibujadas. Los alumnos representarán escenas sencillas como apagar un incendio, rescatar a una persona o acudir con el camión de bomberos.
	Rincón 2. Lógico-matemático. "Ordenamos números" Objetivos que se trabajan: - Secuenciación de los números.	Habrán tarjetas plastificadas con números del 0 al 50 boca abajo y todas mezcladas; los alumnos deberán ordenarlos.
	Rincón 3. Lectoescritura. "Formamos palabras con plastilina" <i>(Anexo 13.12)</i> Objetivos a trabajar: - Identificación visual de la palabra. - Conciencia fonológica.	En este rincón se colocarán tarjetas con imágenes de bomberos, policía, ayuda, fuego, sirena y ambulancia. Debajo de cada una aparecerá la palabra en mayúscula. Los alumnos tendrán plastilina para formar las letras una a una y colocarlas sobre las tarjetas
	Rincón 4. Artístico. "Los semáforos de la ciudad" Objetivos a trabajar:	Cada alumno tendrá una ficha o plantilla grande de semáforo. Con pintura de dedos, gomets o papel de seda deberán completar los colores

	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridad vial. - Uso de diferentes materiales. 	rojo, amarillo y verde en el lugar correspondiente. Después se comentará qué significa cada color y qué debemos hacer cuando lo vemos en la calle.
Música	Se escuchará y bailará la canción de “Un poco loco” de la película “Coco” posteriormente todos juntos seguiremos con el dedo, el musicograma (<i>Anexo 13.13</i>) de la canción que se proyectará en la pizarra digital.	
Juego libre	El “Assistant” de ese día elige los juguetes que quiera y con ellos, todos los alumnos juegan libremente.	
Baño y merienda	Este es el momento de ir al baño en pequeños grupos y posteriormente y según vayan regresando, merendaran una pieza de fruta y un vaso de leche.	

Sesión 6: lunes 2 de febrero.		
Asamblea	Comienza la asamblea como todos los días, hoy en español. Cantamos la canción de por la mañana, después con un micrófono que van pasándose de uno en uno se les pregunta cómo se sienten hoy, se dice el día mes y estación, el menú del día en el comedor, se elige al “Assistant” de ese día y por último se reza la oración diaria.	
Lectura	Se leen y se explican en gran grupo las diferentes tarjetas con imágenes de las normas básicas de la ciudad en cuanto a seguridad y ayuda (<i>Anexo 13.14</i>).	
Grafomotricidad	Introducimos la canción de Letrilandia titulada: “El payaso R y su hermano el atleta R”. En el suelo se dibuja con tiza diferentes trazos de la escritura de la letra r y los alumnos deben borrarlas con una toallita siguiendo el trazo con atención.	
Oratoria	Cada niño explicará, con ayuda de una imagen, a qué profesional llamaría en una situación concreta. Se modelarán frases como “Si alguien se hace daño, llamamos a...” “Si hay un incendio, vienen...” “Si vemos a una persona mayor desubicada, acudimos a...” etc.	
Retos	Se divide la clase en dos. En un lado de la clase van a haber dos imágenes grandes de un niño sano y otro niño “enfermo” con muchas comidas tanto saludables como no saludables a su alrededor, según su criterio deberán recortar y pegar las comidas en la imagen correspondiente. (<i>Anexo 13.15</i>). El otro grupo al otro lado de la clase tendrán dos imágenes también, una de un diente sano y otra de un diente con caries, a su alrededor habrá muchas comidas tanto saludables como no saludables y con una pinza deberán poner cada alimento en el diente que corresponda. (<i>Anexo 13.16</i>).	
Inglés	Leemos el cuento <i>Pete the Cat: Firefighter Pete</i> – James Dean y se destacan las palabras principales de los “Firefighter”.	
Juego libre	El “Assistant” de ese día elige los juguetes que quiera y con ellos, todos los alumnos juegan libremente.	
Baño y merienda	Este es el momento de ir al baño en pequeños grupos y posteriormente y según vayan regresando, merendaran una pieza de fruta y un yogur.	

Sesión 8: miércoles 4 de febrero.	
Asamblea	Comienza la asamblea como todos los días, hoy en español. Cantamos la canción de por la mañana, después con un micrófono que van pasándose de uno en uno se les pregunta cómo se sienten hoy, se dice el día mes y estación, el menú del día en el comedor, se elige al "Assistant" de ese día y por último se reza la oración diaria.
Lectura	Trabajamos la educación emocional y la gestión del miedo con el cuento: <i>Cuando tengo miedo</i> – Tracey Moroney. Editorial: SM.
Grafomotricidad	En la pantalla digital se ponen diferentes palabras con la letra r, los niños uno por uno tendrán que reconocer las r que vean y hacer un círculo donde haya una.
Oratoria	Los alumnos hablarán sobre una vez en la que se hicieron daño o se pusieron enfermos y alguien les ayudó. Se reforzará la expresión emocional: "Me dolía...", "Me ayudó...", "Me sentí...". etc.
Retos	Cada niño individualmente hace un botiquín. Previamente se ha preparado con cartulina roja la forma del botiquín. Los alumnos deben buscar en las imágenes que habrá por la clase las diferentes cosas que le van a meter a su botiquín, una vez las tengan deben punzar para recortarlas y luego pegarlas en su cartulina. (<i>Anexo 13.17</i>).
Inglés	Leemos el cuento <i>I want to Be a Police Officer</i> – Laura Driscoll y se destacan las palabras principales de los "Police Officer".
Juego libre	El "Assistant" de ese día elige los juguetes que quiera y con ellos, todos los alumnos juegan libremente.
Baño y merienda	Este es el momento de ir al baño en pequeños grupos y posteriormente y según vayan regresando, merendaran una pieza de fruta y un yogur.

Sesión 10: viernes 6 de febrero.	
Asamblea	Comienza la asamblea como todos los días, hoy en español. Cantamos la canción de por la mañana, después con un micrófono que van pasándose de uno en uno se les pregunta cómo se sienten hoy, se dice el día mes y estación, el menú del día en el comedor, se elige al "Assistant" de ese día y por último se reza la oración diaria. En esta asamblea se explicará que el proyecto final de esta SDA será una pequeña dramatización titulada "La Ciudad que nos cuida", por lo que el día de hoy se centrará en el ensayo de esta.
Lectura	Se lee el breve guión y se les introduce a los alumnos. (<i>Anexo 13.18</i>).
Grafomotricidad	Completar con letras los huecos vacíos de las palabras que están escritas. Estas serán las más importantes y relevantes de la SDA 7. (<i>Anexo 13.19</i>).
Oratoria	Diálogo guiado sobre lo que hemos aprendido en esta SDA. Se tratarán los conceptos más importantes trabajados dentro del ámbito de salud, seguridad y ayuda.
Retos	En este momento los alumnos van a ir uno por uno con la profesora de apoyo ensayando su frase o actuación para el teatro "La Ciudad que nos cuida".
Taller de Inter-niveles	Los alumnos presentan su teatro al resto de los alumnos de Educación Infantil y posteriormente se sigue con la programación de los inter-niveles que son diferentes actividades programadas en las que se hacen pequeños grupos mezclando los tres cursos de Educación Infantil.

Evaluación

A continuación, se exponen los recursos con diferentes indicadores que se van a utilizar para evaluar a los alumnos:

ESCALA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO				
Indicadores	Nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre
Participa en dramatizaciones de servicios (hospital, policía, bomberos).				
Asume un rol dentro del juego (médico, policía, ciudadano...).				
Interactúa con otros compañeros durante el juego.				
Representa situaciones de ayuda o emergencia de forma coherente.				
Utiliza vocabulario trabajado (ayuda, médico, policía...).				
Respeto turnos y normas del juego.				

ANÁLISIS DE PRODUCCIONES GRÁFICAS Y ESCRITA			
Indicadores	Bajo	Medio	Alto
Representa gráficamente servicios de la ciudad.			
Representa gráficamente servicios de la ciudad.			
Escribe o reconoce palabras trabajadas.			
Incluye elementos relevantes (ambulancia, hospital...)			
Muestra comprensión de situaciones de ayuda.			
Presenta cuidado y organización en la tarea.			

REGISTRO DE PARTICIPACIÓN ORAL EN ASAMBLEAS				
Alumno/a	Expresa ideas con claridad	Responde a preguntas	Usa vocabulario del proyecto	Respeto turnos
X...				
X...				
X...				
X...				
X...				
X...				
X...				

LISTA DE COTEJO: IDENTIFICACION DE SERVICIOS		
Indicadores	SI	NO
Identifica el hospital como lugar de atención sanitaria		
Reconoce la función del médico y enfermero.		
Identifica a la policía como servicio de seguridad.		
Reconoce a los bomberos y su función		
Relaciona cada servicio con una situación concreta.		
Identifica el número de emergencias 112.		
Distingue situaciones en las que necesita ayuda.		

Atención a las diferencias individuales

La atención a las diferencias individuales se plantea como un principio transversal que orienta toda la intervención educativa en esta Situación de Aprendizaje. Partiendo de las características del grupo, se diseñan propuestas flexibles que permiten la participación real de todo el alumnado, ajustando la enseñanza a sus ritmos, intereses y necesidades.

Desde el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), Se ofrecen múltiples formas de acceso a la información, de participación y de expresión. Esto se concreta en el uso sistemático de apoyos visuales, como pictogramas de ARASAAC, la organización de la jornada mediante una agenda visual, la anticipación de actividades y cambios, y la presentación de consignas breves claras y secuenciadas. El trabajo por rincones facilita una atención más individualizada, ya que permite adaptar las actividades en función del nivel de cada alumno, ofrecer distintos grados de ayuda y observar de forma más directa su proceso de aprendizaje. Además, se emplean agrupamientos flexibles que favorecen la cooperación y el apoyo entre iguales.

En el caso del alumno con rasgos compatibles con TEA, se refuerza especialmente la estructuración del espacio y del tiempo, el uso de secuencias visuales para anticipar las actividades, y el modelado previo en situaciones de juegos simbólico y dramatización. Se priorizan tareas manipulativas ideadas y se reduce la incertidumbre mediante rutinas estables. Para el alumno con posible TDAH, se plantean actividades dinámicas y manipulativas, se alternan momentos de trabajo con movimiento, y se utilizan consignas concretas y tiempos ajustados. Asimismo, se le asignan pequeños roles dentro del grupo que favorecen su implicación y participación activa.

Estas medidas no se aplican de forma aislada, sino integradas dentro de la dinámica del aula, garantizando que todo el alumnado Participe en las mismas experiencias de aprendizaje. El objetivo es adaptar al contexto educativo, no separar al alumno del grupo.

Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

La presente Situación de Aprendizaje contribuye de forma directa al desarrollo de los distintos planes y proyectos del centro, estableciendo una coherencia clara entre la programación de aula y el proyecto educativo.

- En relación con el Plan de Atención a la Diversidad, se aplican medidas inclusivas basadas en el DUA, que permiten ajustar la intervención educativa a las necesidades del alumnado, garantizando su participación activa en todas las actividades.
- Respecto al Plan de Convivencia, la SDA favorece el desarrollo de valores como la ayuda, la empatía, el respeto y la cooperación. A través de las dramatizaciones, los retos y el juego simbólico, el alumnado aprende a actuar ante situaciones de necesidad, a respetar normas y a comprender la importancia de cuidar a los demás.
- En cuanto al Proyecto Bilingüe, se integra el uso del inglés de forma funcional, trabajando vocabulario relacionado con los servicios de la ciudad en contextos reales de comunicación, lo que favorece una adquisición significativa del lenguaje.
- En relación con el Plan de Acción Tutorial, se abordan aspectos claves como la educación emocional, la gestión del miedo, la seguridad personal y la confianza en los adultos y en los servicios de ayuda. Esto contribuye al desarrollo integral del alumnado.
- Asimismo, la SDA se vincula con el Proyecto de Apertura al Entorno y Ciudadanía; al acercar al alumnado a los servicios reales de la ciudad favoreciendo la comprensión de su funcionamiento y el desarrollo de una actitud de ciudadanía responsable.

Finalmente, esta Situación de Aprendizaje contribuye de manera específica al desarrollo del Objetivo de Desarrollo Sostenible 3: *Salud y Bienestar*, al trabajar hábitos de cuidado, prevención y seguridad, así como el conocimiento de los servicios

sanitarios y de emergencia. A través de experiencias prácticas y significativas, el alumnado comprende que el bienestar personal y colectivo depende tanto de las acciones individuales como de la existencia de servicios que protegen a la ciudadanía.

13.6 Aviso del Centro de Exploradores.

<https://canva.link/aviso>

13.7 Imágenes (Flashcards) – Área de la Salud en inglés y español.

<https://canva.link/flashcardsalud-ing-esp>

13.8 Bandejas sensoriales – “Orden de virus por colores” y “¡Fuera virus!”

<https://canva.link/bandejassensovirus>

13.9 Lista de problemas matemáticos y material.

<https://canva.link/problemasymaterial>

13.10 Brochetas de fruta.

<https://canva.link/vntm8wxk10xgdak>

13.11 Clasificación y conteo de imágenes según el tipo de servicio.

<https://canva.link/x23pnaqcyi67vrr>

13.12 Plantillas de palabras para hacer con plastilina.

<https://canva.link/3y6y4atvey6pld8>

13.13 Musicograma “Un poco loco” – Película “Coco”

<https://canva.link/musicogramacoco>

13.14 Imágenes (Flashcards) – Normas básicas de la ciudad.

<https://canva.link/6xnq1jrmat8eamr>

13.15 Póster niño sano y “enfermo”.

<https://canva.link/znp2ti0edwi4qq2>

13.16 Póster diente sano y con caries.

<https://canva.link/0aatzbnx9ha6y87>

13.17 Botiquín individual.

<https://canva.link/q8rlew8xfpf1c7r>

13.18 Guion “La Ciudad que nos cuida”.

<https://canva.link/qjrtovbi39c2khy>

13.19 Rellenar los huecos de las palabras de la SDA 7.

<https://canva.link/lry8wewcr12bold>