



TRABAJO FIN DE GRADO

Doble grado de Educación Infantil y Educación Primaria

Programación Didáctica Anual de Religión

*“El asombro que despierta la fe: Programación de Religión
Católica inspirada en la metodología de Godly Play para 1º
de Educación Infantil”*

Marta Hervás Alcázar

Director: Jorge Burgueño López

Curso: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026



“Dejad que los niños se acerquen a mí; no se lo impidáis, porque de los que son como ellos es el Reino de Dios. En verdad os digo que el que no reciba el Reino de Dios como un niño, no entrará en él.” (Marcos 10. 13-16)

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN.....	3
3.	CONTEXTUALIZACIÓN	5
3.1.	CONTEXTO SOCIOCULTURAL.....	5
3.2.	EQUIPO DOCENTE	6
3.3.	CONTEXTO DEL GRUPO DE ALUMNOS.....	7
4.	OBJETIVOS	9
4.1.	OBJETIVOS DE ETAPA	9
4.2.	OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN	9
5.	COMPETENCIAS	12
5.1.	COMPETENCIAS CLAVE.....	12
5.2.	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	14
5.3.	DESCRIPTORES COMPETENCIALES	15
5.4.	SABERES BÁSICOS	16
5.5.	SECUENCIACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE	16
5.6.	UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	17
6.	CONTENIDOS.....	40
7.	METODOLOGÍA.....	41
7.1.	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS	41
7.2.	ESTATEGIAS METODOLÓGICAS	42
7.3.	ORGANIZACIÓN DEL AULA	43
7.4.	RECURSOS.....	44
8.	EVALUACIÓN.....	46
8.1.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	47
8.2.	MOMENTOS DE EVALUACIÓN.....	50
9.	ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	52
10.	CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	53
11.	CONCLUSIONES.....	53
12.	BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....	54
13.	ANEXOS.....	55
13.1.	DESARROLLO UD3	55
13.2.	CUADERNO DE ACTIVIDADES.....	65
13.3.	PLANO DEL AULA	71
13.4.	HORARIO DEL AULA	71

1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo Fin de Grado expondré una programación didáctica anual enfocada para el alumnado del primer curso del segundo ciclo de Educación Infantil. Esta Programación General Anual se desarrolla en el área de Religión Católica y tiene como finalidad favorecer el despertar religioso de los alumnos a través de experiencias significativas, las cuales se adaptan a las características evolutivas propias de los alumnos de 3 años.

La etapa de Educación Infantil constituye un periodo fundamental en el desarrollo integral de la persona. Durante los primeros años de vida se consolidan las bases del desarrollo emocional, social, cognitivo y moral del alumnado. Es por ello que la Religión Católica contribuye a ofrecer una visión del mundo basada en valores como el amor, el respeto, la solidaridad y el cuidado de los demás, favoreciendo así el desarrollo de la dimensión espiritual de los alumnos.

La Programación General Anual que se presenta está fundamentada en el currículo oficial que está vigente a día de hoy en la Comunidad de Madrid y se articula a través de quince unidades didácticas distribuidas a lo largo del curso escolar 2026-2027. Cada unidad didáctica se va a componer de nueve sesiones, organizadas en tres sesiones semanales, lo cual permitirá desarrollar las propuestas educativas de manera progresiva y adaptada al ritmo de aprendizaje de cada alumno.

El hilo conductor que da coherencia a toda la programación es la figura de una paloma viajera, un personaje que acompañará a los niños a durante todo el curso escolar. En cada unidad didáctica, esta paloma llegará al aula para presentar una nueva historia bíblica, introduciendo a los alumnos en los diferentes relatos de la Biblia y presentándoles a los personajes más significativos de la tradición cristiana. A través de este hilo conductor se pretende generar curiosidad, motivación y continuidad entre las distintas unidades, favoreciendo la comprensión de los contenidos de una manera cercana y accesible.

La paloma como símbolo posee un profundo significado dentro del cristianismo ya que representa la paz, la esperanza y el espíritu santo. Su utilización como hilo conductor permite introducir de manera simbólica algunos de los elementos más

representativos de la fe, adaptándolos al nivel de comprensión propio del alumnado de Educación Infantil.

Es por esto mismo que la propuesta metodológica de esta PGA se inspira en el enfoque de Godly Play, una metodología basada en la de María Montessori, la cual promueve el encuentro del niño con las historias bíblicas a través de la narración, el silencio, la reflexión y las respuestas creativas. Este enfoque además va a favorecer al desarrollo de la interioridad. El asombro y la capacidad simbólica de los niños, aspectos especialmente relevantes en el despertar religioso durante la primera infancia.

La siguiente PGA está dirigida a un grupo de 20 alumnos de tres años, teniendo en cuenta sus características evolutivas propias de esta edad, así como la diversidad de ritmos de aprendizaje presentes en el aula. Es por lo que las actividades propuestas se basan en el juego, la experimentación, la manipulación de materiales y la participación activa del alumnado, buscando siempre generar aprendizajes significativos.

En conclusión, esta PGA pretende ofrecer una propuesta educativa coherente y alineada con el currículo de Educación Infantil y con los principios pedagógicos de esta etapa, integrando el aprendizaje religioso dentro de una experiencia globalizada que contribuya al desarrollo integral del alumno.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

La PGA que se desarrolla a continuación se fundamenta en la legislación educativa vigente en España y la normativa específica de la comunidad de Madrid que regula la etapa de Educación Infantil y la enseñanza de Religión Católica.

En primer lugar, el marco normativo estatal está determinada por la Ley Orgánica 3/2020 del 29 de diciembre (LOMLOE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006 de Educación. Esta ley establece los principios generales del sistema educativo y define el currículo como los objetivos, competencias, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación que orientan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El desarrollo de esta ley, el Real Decreto 95/2022 del 1 de febrero, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de Educación Infantil. Este decreto establece los principios pedagógicos de la etapa, subrayando el carácter globalizador del aprendizaje, la importancia del juego como herramienta fundamental y la necesidad de vincular todos los aprendizajes con situaciones de la vida cotidiana.

A nivel autonómico, esta programación se ajusta al Decreto 36/2022, del 8 de junio, que regula el currículo de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid. El decreto organiza el aprendizaje en tres áreas: crecimiento en armonía, descubrimiento y exploración del entorno y comunicación y representación de la realidad.

Por otro lado, al tratarse de una PGA del área de Religión Católica, se fundamenta en la Resolución del 21 de junio de 2022, que desarrolla el currículo específico del área, estructurado en competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. Este currículo pone especial énfasis en el desarrollo de la dimensión espiritual del alumnado, así como la transmisión de valores humanos y cristianos a través de experiencias significativas adaptadas a la etapa del segundo ciclo de Educación Infantil en este caso.

Desde el ámbito de la pedagogía, esta propuesta se apoya en diferentes teorías de aprendizaje que fundamentan la práctica educativa en Educación Infantil. Por ello David Ausubel en 1968 destacó la importancia de partir de los conocimientos previos de los alumnos para construir nuevos aprendizajes coherentes y funcionales. En esta

línea, las situaciones de aprendizaje que están expuestas a continuación parten de la experiencia del niño, favoreciendo la unión entre lo aprendido y lo que van a aprender.

Por otro lado, dos de los pedagogos más influyentes en educación aportan: Jean Piaget (1979) permite comprender el desarrollo cognitivo de los alumnos en esta etapa, la cual se caracteriza por el pensamiento intuitivo y la necesidad de manipular y experimentar para suscitar el aprendizaje. Y Lev Vygotsky (1978) con su teoría sociocultural, puso de manifiesto la importancia de la interacción social y del contexto de aprendizaje, destacando el papel del docente como mediador del aprendizaje.

Sin embargo, es imprescindible basar esta fundamentación en coherencia con la metodología Godly Play, desarrollada por Jerome W. Berryman (2009), que favorece el aprendizaje a través de la narración, el simbolismo y la experiencia personal. Esta metodología resulta especialmente adecuada en Educación Infantil, ya que permite acercar los contenidos religiosos de forma significativa, favoreciendo la reflexión y el pensamiento del alumnado, así como la interiorización de los valores trabajados.

Asimismo, se incorporan durante las UD sesiones de interioridad y de expresión personal, adaptados a la edad, entendidos como espacios de clama, escucha y recogimiento, favoreciendo al desarrollo de la dimensión espiritual del alumnado. Estos momentos permiten que los alumnos tomen conciencia de sus emociones, desarrollan la autoestima y establecen relaciones positivas con los demás.

Finalmente, el hilo conductor de la programación está representado por FlyE, que actúa como elemento motivador y facilitador del aprendizaje. Este recurso favorece la continuidad y el enlace de los contenidos, la implicación de los agentes educativos y la conexión entre las UD de la PGA, contribuyendo a la construcción de aprendizajes significativos.

En definitiva, esta programación didáctica combina los principios de la normativa vigente con aportaciones pedagógicas actuales y relevantes en el mundo educativo, con el objetivo de ofrecer una propuesta educativa coherente, significativa y que se adapta a las necesidades del alumnado de Educación Infantil.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1. CONTEXTO SOCIOCULTURAL

El centro educativo en el que se enmarca la siguiente programación es el Colegio Blanca de Castilla, un centro educativo concertado en sus etapas de segundo ciclo de infantil y privado en las etapas de Escuela Infantil y Bachillerato. De carácter religioso, forma parte del grupo de colegios de la Fundación Educación y Evangelio, una de sus principales señas de identidad ya que se promueve una educación integral del alumnado basada en valores como el respeto, la solidaridad, el cuidado del entorno y la convivencia.

El centro ofrece enseñanzas en las etapas de Educación Infantil y Educación Primaria, contando con unas instalaciones adecuadas a las necesidades de los alumnos, entre las que destacan aulas amplias, espacios de juego, zonas de trabajo por rincones y recursos materiales variados que favorecen el aprendizaje activo.

Asimismo, el centro mantiene una estrecha relación con las familias, fomentando su participación en la vida escolar y promoviendo una educación compartida basada en la comunicación y la colaboración.

La programación se dirige a un grupo de Educación Infantil de 3 años, compuesto por un total de 14 alumnos. Se trata de un grupo heterogéneo, en el que se observan diferentes ritmos de aprendizaje, intereses y niveles de desarrollo, propios de esta etapa educativa.

El aula se organiza en diferentes espacios que favorecen el aprendizaje activo y la autonomía del alumnado, tales como la zona de asamblea, el rincón de juego simbólico, el espacio de expresión plástica y la zona de lectura. Esta organización permite desarrollar metodologías activas basadas en la experimentación, el juego y la interacción.

La programación se organiza en quince unidades didácticas, desarrolladas a través de situaciones de aprendizaje que parten de experiencias cercanas a los alumnos.

Como hilo conductor, se ha incorporado el personaje de FlyE, una paloma que acompaña a los alumnos a lo largo del curso, guiándoles en el descubrimiento de

diferentes relatos y valores del cristianismo. Este recurso favorece la motivación, la continuidad del aprendizaje y la conexión emocional con los contenidos.

Asimismo, se incluyen actividades interdisciplinarias y experiencias significativas, como la visita a la granja escuela, que permiten relacionar los contenidos religiosos con la vida cotidiana de los niños.

3.2. EQUIPO DOCENTE

El centro cuenta con un equipo docente amplio y coordinado que garantiza el adecuado desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la atención a la diversidad del alumnado. A continuación, se presenta la organización del equipo docente en la etapa de Educación Infantil y su relación con el conjunto del centro:

Tabla 1: Características del equipo docente

ÁMBITO	PERFIL PROFESIONAL	NÚMERO DE PROFESIONALES	FUNCIONES PRINCIPALES
Equipo directivo	Dirección general	1	Organización general del centro
	Dirección EI-EP	1	Coordinación pedagógica de Infantil y Primaria
	Dirección ESO - BTO	1	Coordinación de etapas superiores
Orientación y apoyo	Orientador	1	Atención psicopedagógica
	PT	2	Atención a la diversidad
Equipo docente Infantil	Maestras tutoras	9 (3 por nivel)	Desarrollo global del alumnado
	Maestra de apoyo	1	Refuerzo en el aula
	Especialistas de inglés	2	Desarrollo del área de lengua extranjera

	Auxiliar de conversación	1	Apoyo en lengua inglesa
	Especialista de música	1	Educación musical
Otros perfiles	Coordinación pastoral	1	Desarrollo de identidad cristiana
	Coordinadores de etapa	1+	Organización y seguimiento pedagógico
	Personal administrativo	1+	Gestión del centro
	Actividades extraescolares	1	Organización de actividades complementarias

3.3. CONTEXTO DEL GRUPO DE ALUMNOS

En cuanto al clima del aula, se promueve un ambiente seguro, afectivo y de confianza, en el que el alumnado se siente acompañado y motivado para participar en las diferentes actividades.

Los alumnos de 1º de Educación Infantil se encuentran en una etapa clave de desarrollo, en la que destacan avances significativos en el lenguaje, la motricidad, la socialización y la expresión emocional.

En este grupo, se observa que:

- El lenguaje oral se encuentra en proceso de desarrollo, siendo fundamental el uso de actividades que fomenten la expresión y la comprensión.
- Existe una gran necesidad de movimiento, exploración y juego como base del aprendizaje.
- El pensamiento es fundamentalmente concreto, por lo que requieren experiencias manipulativas y visuales.
- Se encuentran en proceso de adquisición de normas básicas de convivencia y habilidades sociales.

Estas características han sido tenidas en cuenta en el diseño de la programación, priorizando metodologías activas, experiencias significativas y actividades adaptadas a su nivel madurativo.

La presente programación didáctica se enmarca en el área de Religión Católica en el segundo ciclo de Educación Infantil, y se desarrolla a lo largo del curso escolar 2026/2027.

Se ha diseñado teniendo en cuenta la normativa vigente, especialmente el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero y la Resolución de 21 de junio de 2022, adaptando los elementos curriculares a las características del alumnado.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVOS DE ETAPA

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

4.2. OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN

Tabla 2: Objetivos de la programación

Objetivos didácticos	Objetivos de etapa	Competencias Clave	Competencias específicas
1. Descubrir lo que Dios quiere y cuida todas las personas a través de las historias presentadas por FlyE	E, F	CPSAA, CC	CE1
2. Conocer historias y personajes fundamentales de la tradición cristiana.	G	CCL	CE6
3. Desarrollar actitudes de respeto, ayuda y convivencia	F	CPSAA, CC	CE2

en las relaciones con los demás.			
4. Fomentar los valores cristianos como la solidaridad, el perdón, la cooperación y la amistad.	F	CPSAA, CC	CE3
5. Identificar a Jesús como figura central del cristianismo.	G	CC	CE6
6. Desarrollar actitudes de cuidado hacia la naturaleza y todos los seres vivos.	B, F	CC	CE4
7. Expresar emociones, vivencias y experiencias personales	E, G	CCL	CE5
8. Participar activamente en actividades grupales respetando las normas de convivencia.	D, F	CPSAA	CE2
9. Desarrollar la curiosidad e interés por la vida de Jesús	G	CCL	CE4
10. Relacionar los valores cristianos con situaciones de la vida cotidiana	F	CPSAA, CC	CE2
11. Fomentar la convivencia positiva en el aula.	F	CPSAA	CE3
12. Comprender el valor del cuidado del entorno como parte del mensaje cristiano.	B, F	CC	CE4
13. Desarrollar la interioridad y la reflexión sobre las emociones.	E	CPSAA	CE5

14. Reconocer la figura de María como modelo de amor y cuidado.	G	CC	CE6
15. Recordar y expresar los aprendizajes adquiridos durante el curso.	E, G	CCL	CE5

5. COMPETENCIAS

Las competencias constituyen un elemento fundamental del currículo ya que integran conocimientos, habilidades y actitudes que el alumno debe de desarrollar a lo largo de la etapa educativa.

Esta PGA contribuye al desarrollo de las competencias a partir de trabajar las situaciones de aprendizaje en las que el alumno participa de forma directa en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

5.1. COMPETENCIAS CLAVE

a) Competencia en comunicación lingüística. (CCL)

Esta competencia implica la capacidad de comprender, expresar e interpretar mensajes orales y escritos en diferentes contextos.

En esta PGA se desarrolla a través de la narración de historias, basadas en la metodología de Godly Play, así como en los momentos de asamblea o expresión oral, los cuales se trabajan en todas las unidades didácticas. Los alumnos participan activamente en conversaciones, expresa emociones y relata experiencias, lo que favorece al desarrollo del lenguaje.

b) Competencia plurilingüe.

La competencia plurilingüe se refiere a la capacidad de usar diferentes lenguas para comunicarse.

La presencia de esta competencia en la PGA es limitada ya que el enfoque principal es desarrollar el lenguaje oral de la lengua materna. Podría aparecer en el uso de alguna canción siempre y cuando el contexto del aula lo permita.

c) Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología.

Esta competencia implica el desarrollo del pensamiento lógico, la resolución de problemas y la comprensión del entorno.

En la programación se trabaja especialmente en unidades como la creación o Noé, a través de la clasificación de elementos, la observación de la naturaleza, la experimentación con materiales y el conocimiento del entorno.

d) Competencia digital.

La competencia digital hace referencia al uso responsable y creativo de las tecnologías.

En esta PGA su presencia es puntual, utilizándola solo para recursos audiovisuales como apoyo en algunas actividades, siempre de manera controlada y adaptada a los alumnos.

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

Esta competencia implica el desarrollo emocional, la autonomía, la autoestima y la capacidad de aprender.

Es una de las competencias más trabajadas en la programación, ya que se desarrolla a través de todas las actividades relacionadas con la expresión emocional, la interioridad, la convivencia y la reflexión personal, lo cual está presente en todas las UD.

f) Competencia ciudadana.

La competencia ciudadana implica la participación activa en la sociedad y el respeto hacia los demás.

Se trabaja a través de valores como el respeto, la ayuda, la convivencia y la cooperación, presentes en actividades de grupo, dramatizaciones y situaciones cotidianas del aula.

g) Competencia creativa.

Esta competencia implica el conocimiento y la valoración de manifestaciones culturales.

En la programación se desarrolla a través del conocimiento de tradiciones cristianas como la Navidad, la Pascua o los Reyes Magos, así como mediante actividades artísticas y expresivas.

h) Competencia cultural.

Esta competencia se relaciona con la comprensión del entorno y la realidad.

Se trabaja a través del conocimiento del entorno natural, la observación y la experimentación, especialmente en las unidades relacionadas con la creación y el cuidado del mundo.

5.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Descubrir, experimentar y expresar la identidad personal a través del conocimiento de su cuerpo y el desarrollo de sus capacidades afectivas y cualidades, mediante el acercamiento a figuras bíblicas y personas significativas, para adquirir autonomía en sus actividades cotidianas y hábitos básicos de relación.
2. Reconocer, experimentar y apreciar las relaciones personales y con el entorno, desarrollando habilidades sociales y actitudes de respeto, a través de la escucha y comprensión de narraciones bíblicas, para promover valores de la vida en comunidad y contribuir así a la fraternidad humana.
3. Observar, aceptar y disfrutar la diversidad personal y social descubriendo en sus entornos próximos situaciones en las que pueda cooperar en el cuidado de la casa común, desde el reconocimiento de los valores del mensaje y los hechos de Jesús de Nazaret, para generar espacios inclusivos y pacíficos de convivencia.
4. Explorar y admirar diferentes entornos naturales, sociales, culturales y artísticos disfrutando de sus manifestaciones más significativas y descubriendo sus valores cristianos, para desarrollar creatividad, sensibilidad estética y sentido de pertenencia.
5. Descubrir, manifestar y generar gusto por cultivar su interioridad, explorando pensamientos, emociones, sentimientos y vivencias, admirando diferentes expresiones de la tradición judeocristiana y otras tradiciones religiosas, para crecer con la libertad y seguridad necesarias que posibiliten el desarrollo de la dimensión espiritual y las bases del propio sistema de valores y creencias.
6. Conocer y apreciar la figura de Jesús de Nazaret y de la comunidad eclesial, a través de relatos bíblicos y manifestaciones religiosas del entorno, para reconocer lo específico de la tradición cristiana en un contexto social de pluralidad religiosa.

5.3. DESCRIPTORES COMPETENCIALES

Los descriptores competenciales forman parte del BOE y constituyen un elemento, ya que precisan el grado de desarrollo de las competencias clave que los alumnos deben alcanzar al finalizar la etapa educativa.

Tal y como se recoge en la Resolución del 21 de junio de 2022, los descriptores competenciales permiten establecer una conexión directa entre las competencias clave y las competencias específicas de cada área, facilitando así la planificación y la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En conclusión, los descriptores competenciales actúan como un puente entre los elementos curriculares, ya que orientan tanto el diseño de las situaciones de aprendizaje como la evaluación del alumnado, asegurando la coherencia del proceso educativo.

Teniendo en cuenta el área de Religión Católica, cada competencia específica se vincula con una serie de descriptores competenciales del perfil de salida. Esta relación permite concretar qué tipo de aprendizajes se esperan de los alumnos en función de las capacidades que se quieran desarrollar.

En esta programación, se han seleccionado aquellos descriptores que mejor se ajustan a las características de los alumnos de 1º de Educación Infantil y a las situaciones de aprendizaje propuestas.

A continuación, se presentan los principales descriptores competenciales trabajados en esta programación, vinculados con las actividades y experiencias planteadas:

- CCL1: Participa en interacciones orales sencillas, expresando ideas, emociones y experiencias.
- CCL3: Comprende mensajes orales sencillos en diferentes contextos.
- CPSAA4: Reconoce y expresa emociones propias
- CC1: Comprende normas básicas de convivencia y actúa conforme a ellas.
- CC3: Muestra actitudes de respeto hacia los demás y el entorno.
- CE1: Participa en actividades con iniciativa y creatividad.
- CCEC1: Reconoce y valora manifestaciones culturales y religiosas.
- CCEC3: Expresa ideas y emociones a través de diferentes lenguajes artísticos.

Los descriptores competenciales no se trabajan de forma aislada, sino integrados en las diferentes situaciones de aprendizaje.

5.4. SABERES BÁSICOS

- A. El valor de la persona a la luz del mensaje cristiano: autonomía y comunicación.
- B. Al encuentro y cuidado de los otros: crecer en comunión
- C. Identidad cristiana y entorno social

5.5. SECUENCIACIÓN DE LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Tabla 3: Organización temporal de las Unidades Didácticas

ORGANIZACIÓN TEMPORAL GENERAL	
UD 1	28 septiembre – 9 octubre
UD 2	13 – 23 octubre
UD3	26 octubre – 6 noviembre
UD4	9 – 20 noviembre
UD5	23 noviembre – 7 diciembre
VACACIONES DE NAVIDAD	
UD6	11 – 22 enero
UD7	25 enero – 5 febrero
UD8	8 – 19 febrero
UD9	22 febrero – 5 marzo
UD10	8 – 19 marzo
VACACIONES SEMANA SANTA	
UD11	5 – 16 abril
UD12	19 – 30 abril
UD13	3 – 14 mayo
UD14	17 – 28 mayo
UD15	31 mayo – 11 junio
FIN DE CURSO	

5.6. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

UPD 1: “Flye llega a nuestra clase”			
Trimestre:	1	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica, el alumnado vivirá una situación inicial de descubrimiento ya que llegará FlyE, la paloma viajera que acompañará a los alumnos en el proceso de aprendizaje durante el curso. FlyE aparecerá en el aula mediante un recurso motivador como una caja o un sobre, donde encontrarán una pluma blanca, una carta y un pequeño objeto simbólico, así generaremos interés y curiosidad a los niños. A partir de la exploración libre de estos elementos, se promoverá un diálogo guiado en el que el alumnado expresará hipótesis sobre quién es FlyE, de dónde viene y qué quiere enseñarles. Posteriormente, se introducirá una breve narración simbólica inspirada en la metodología GodlyPlay, en la que se presentará a FlyE como un personaje que trae historias importantes sobre el amor, el cuidado y la amistad. A lo largo de la unidad, se desarrollarán diversas experiencias de aprendizaje centradas en la adaptación al aula y la construcción de grupo, a partir de juegos de presentación, dinámicas de conocimiento, actividades donde tienen que identificar sus emociones y propuestas de expresión corporal y artística en la que los alumnos representarán cómo se sienten. Asimismo, se realizarán actividades manuales como la creación de un mural colectivo: “Nuestra Clase”, en el que cada niño tendrá que dibujarse a sí mismo, favoreciendo la construcción de la identidad personal y el sentimiento de pertenencia.</p> <p>La evaluación se llevará a cabo mediante la observación directa, atendiendo a los indicadores como la participación en las actividades, la capacidad de expresar emociones, la interacción con los compañeros y el grado de adaptación al aula.</p>		

Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptorios operativos:	CE1
Objetivos de etapa:	E, F	Objetivos de la programación	1, 3, 10
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la adaptación del alumnado al aula y al grupo. - Presentar a FlyE, quién acompañará a los alumnos durante todo el curso. - Descubrir que Dios quiere y cuida a todas las personas. - Fomentar el respeto y el cuidado a los demás 		
Saberes Básicos	Área 1	Área 2	Área 3
	-Autorregulación y cuidado de uno mismo. -Expresión de emociones y sentimientos	-Respeto y empatía hacia los demás - Valor de la convivencia y las relaciones	- Jesús como modelo de amor y cuidado
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
1		1.2 1.3	
2		2.2	

UPD 2: "Flye descubre la creación"			
Trimestre:	1	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica, FlyE aparece otra vez en clase con una caja con diferentes elementos naturales (hojas, piedras, un tarro con agua, otro con arena y flores. A partir de la exploración libre en unas mesitas sensoriales, los alumnos podrán manipular, observar y describir los objetos, favoreciendo así a la activación de conocimientos previos sobre la naturaleza. El maestro guiará un diálogo en el que los alumnos formularán hipótesis sobre el origen de esos elementos, promoviendo la expresión oral y el pensamiento crítico. Posteriormente, se presenta el relato de GodlyPlay de la creación del mundo,</p>		

	<p>utilizando materiales visuales sencillos como telas de colores, figuras o elementos simbólicos, a partir de un ritmo pausado que genere la atención y la comprensión de los niños. A continuación, se abrirá un espacio donde los niños puedan reflexionar con preguntas abiertas como: ¿Qué parte te ha gustado más? o ¿Qué fue, para ti, lo más importante que creó Dios?</p> <p>A lo largo de toda la unidad, se desarrollan actividades sensoriales con agua y arena, de clasificación, creación de murales y actividades en las que los alumnos representen el cielo, el mar o la tierra artísticamente. Aparecerán actividades de movimiento para llevar a cabo en la sala de psicomotricidad, donde tengan que representar los elementos de la naturaleza. Del mismo modo, se trabajará el cuidado de la naturaleza como elemento transversal, conectado el propio relato bíblico con experiencias cercanas a los alumnos, en su vida cotidiana, y podremos implementar talleres de reciclaje de EcoEmbes o talleres de cuidado de plantas como el de esquejes que imparten las maestras del equipo de sostenibilidad del colegio. Todas estas experiencias serán valoradas a partir de la capacidad de expresión oral y artística en relación con el contenido de trabajo. De esta manera, esta situación de aprendizaje permite integrar el conocimiento del entorno con el mensaje cristiana, favoreciendo así al desarrollo de una actitud de admiración, cuidado y respeto hacia el milagro de la creación.</p>		
Competencias clave:	CC, CPSAA CCL	Descriptorios operativos:	CE4 CCL1
Objetivos de etapa:	B, F	Objetivos de la programación	2, 6, 12
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la historia de la creación. - Identificar elementos de la naturaleza - Desarrollar el respeto y el cuidado del entorno. 		

	- Expresar los aprendizajes mediante actividades artísticas.		
Saberes Básicos	Área 1	Área 2	Área 3
	-Valor del ser humano como hijo de Dios	-Cuidado de la naturaleza como creación de Dios	-La Biblia como libro que narra la creación
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE2		2.1	
CE4		4.1, 4.2	

UPD 3: "Flye conoce a Noé"			
Trimestre:	1	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica FlyE, la paloma viajera que acompañará a los alumnos durante todo el curso llega a clase trayendo una nueva historia: la historia del Alca de Noé. A través de esta pequeña narración, los alumnos irán aprendiendo de cómo Noé confió en Dios y construyó un arca para salvar a los animales y así cuidar la creación. La historia se presenta mediante una sesión inspirada en la metodología de Godly Play, utilizando materiales visuales y elementos simbólicos que facilitan la comprensión. Las actividades de esta unidad están basadas en el juego, la experimentación y la manipulación de materiales. De esta manera vamos a favorecer el aprendizaje significativo, propio de Educación Infantil. Además, los alumnos contarán con un arca de madera para representar la historia narrada. Asimismo, la unidad se relacionará con el conocimiento de San Antón, patrón de los animales. Y como actividad significativa de la unidad, contaremos con una salida educativa a la granja escuela, donde los alumnos podrán observar y conocer distintos animales de forma directa. Por último, en la granja escuela hay una capilla de San Antón donde realizaremos la oración final.</p>		

Competencias clave:	CC, CPSAA CCL	Descriptorios operativos:	CE2 CCL1
Objetivos de etapa:	B,F	Objetivos de la programación	2, 6, 12
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la historia del Arca de Noé. - Identificar diferentes animales. - Fomentar el respeto hacia los seres vivos. - Relacionar el relato bíblico con experiencias cercanas. 		
Saberes Básicos:	Área 1	Área 2	Área 3
	-Relatos bíblicos y personajes significativos	-Cuidado de la naturaleza como creación de Dios -Narraciones bíblicas sobre solidaridad y ayuda.	-La Biblia como fuente de relatos cristianos.
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE2		2.1, 2.3	
CE3		3.2	

UPD 4: "Flye aprende a cuidar la creación"			
Trimestre:	1	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>Para esta unidad didáctica, FlyE trae a clase un montón de imágenes, objetos y materiales, que representan diferentes acciones con el entorno, como por ejemplo: tirar basura al suelo, regar plantas, cuidar animales, comprar muchos juguetes o tirar el papel albal del bocadillo al suelo, A partir de la observación y manipulación de estos elementos, se generará un diálogo y una situación de aprendizaje en la que los alumnos tengan que identificar las acciones adecuadas y las no adecuadas, conectando el aprendizaje con situaciones de su vida cotidiana. Posteriormente, se retomarán las historias trabajadas en las UD anteriores, tanto la creación</p>		

	<p>como el Arca de Noé, conectando aprendizajes, a partir de una narración basada en la metodología de GodlyPlay. A través de esta conexión, se reforzará la idea de responsabilidad hacia la naturaleza y los seres vivos desde la perspectiva cercana y significativa. A lo largo de toda esta UD se desarrollarán actividades globales como juegos de clasificación, dinámicas de reciclaje simbólico, cuidado del material del aula y obtendrán pequeñas responsabilidades. Asimismo, se propondrán las actividades de teatro en las que los alumnos representarán situaciones cotidianas relacionadas con el cuidado y el respeto, favoreciendo a la integración de conductas positivas. La evaluación de esta unidad didáctica se llevará a cabo valorando la capacidad de expresar ideas y experiencias relacionadas con el contenido trabajado. De este modo, la situación de aprendizaje favorece la construcción de hábitos básicos de respeto y cuidado, integrando así el aprendizaje religioso con experiencias concretas y significativas de primero de Educación Infantil.</p>		
Competencias clave:	CC, CPSAA CCL	Descriptor operativos:	CE2 CCL1
Objetivos de etapa:	B, F	Objetivos de la programación	3, 6, 12
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender la importancia de cuidar la naturaleza. - Identificar acciones que favorecen el cuidado del entorno. - Desarrollar actitudes de respeto y responsabilidad hacia la creación - Participar en actividades relacionadas con el cuidado del entorno cercano. 		
Saberes Básicos:	Área 1	Área 2	Área 3
	-Autorregulación y cuidado de uno mismo	-Cuidado de la naturaleza como creación de Dios	-Tradiciones cristianas relacionadas con el

		-Respeto y empatía hacia los demás	cuidado del entorno.
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE2		2.1, 2.3	
CE3		3.1	

UPD 5: “Flye anuncia una gran noticia”			
Trimestre:	1	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>Para esta unidad didáctica, FlyE llega a clase comuna pequeña caja que contiene una figura de un ángel, una tela dorada y la imagen de María, además de un mensaje muy especial, ya que va a invitar todos los alumnos a descubrir una de las historias más importantes de la vida de Jesús: la Anunciación. Será a través de una narración en la que nos niños van a conocer como el ángel Gabriel anuncia a María que va a ser la madre de Jesús. Este relato nos va a permitir trabajar la sorpresa, la alegría y la confianza, y de esa manera será más fácil que los alumnos conecten la historia con sus propias experiencias personales. A lo largo de la unidad se realizarán actividades basadas en el juego simbólico, la dramatización y la expresión artística, como la representación del encuentro del ángel Gabriel y la virgen María o la creación de elementos visuales que se encuentran relacionados con la historia. Estas propuestas van a favorecer a la comprensión del mensaje de Jesús desde la perspectiva más vivencial y significativa. Además, se promueven situaciones de diálogo en las que muchos alumnos pueden expresar sus emociones, ideas y vivencias, fomentando la escucha activa y el respeto hacia los demás. Gracias a esta situación de aprendizaje, los alumnos van a poder comprender de forma fácil el valor de la confianza y la aceptación, desarrollando actitudes positivas</p>		

	que puedan trasladar a su día a día y a sus relaciones con los demás.		
Competencias clave:	CC, CPSAA CCL	Descriptor operativos:	CE6 CCL1
Objetivos de etapa:	G	Objetivos de la programación	2, 5, 14
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el relato de la Anunciación - Identificar a María como madre de Jesús - Comprender el mensaje de alegría y confianza - Expresar lo aprendido a través del juego y la creatividad. 		
Saberes Básicos:	Área 1	Área 2	Área 3
	-Expresión de emociones y sentimientos	-Respeto y empatía hacia los demás	-La Virgen María -La Biblia como fuente de relatos
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE1		1.3	
CE6		6.1	

UPD 6: "Flye celebra el nacimiento de Jesús"			
Trimestre:	2	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta situación didáctica, FlyE introduce a los alumnos el nacimiento de Jesús, poniéndoles en el contexto de la Navidad, ya que va a ser la Unidad que se lleve a cabo justo a la vuelta de vacaciones de Navidad, como una celebración significativa en su entorno más cercano. A través de una narración y el uso de materiales visuales y manipulativos, los alumnos conocerán los elementos principales del nacimiento, como el portal con el pesebre, María, José y el Niño Jesús. La propuesta didáctica se desarrollará mediante experiencias activas y globalizadas propias de Educación Infantil, como el juego simbólico, la dramatización y el arte. Los niños</p>		

	participarán en la representación del nacimiento, la elaboración de elementos del belén y actividades musicales relacionadas con la Navidad, favoreciendo la interiorización del relato de manera significativa. Asimismo, se promoverán dinámicas de grupo que permitan trabajar valores como la alegría, el compartir y la convivencia, conectando el mensaje cristiano con situaciones de la vida cotidiana. Esta situación de aprendizaje busca el desarrollo de la dimensión emocional y social de los alumnos, fomentando la generosidad, el respeto y la participación en el entorno.		
Competencias clave:	CC, CPSAA CCL	Descriptorios operativos:	CE6 CCL1
Objetivos de etapa:	G	Objetivos de la programación	2,5,15
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la historia del nacimiento de Jesús - Identificar los personajes del Belén - Comprender el significado de la Navidad - Participar en actividades de representación y celebración. 		
Saberes Básicos:	Área 1 -Expresión de emociones y sentimientos	Área 2 -Valor de la convivencia y la amistad.	Área 3 - Jesús de Nazaret - Símbolos y celebraciones cristianas.
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE4		4.1	
CE6		6.1, 6.2	

UPD 7: "Flye sigue la estrella"			
Trimestre:	2	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	Para esta unidad didáctica, FlyE va a aparecer en clase con una estrella gigante que será la que guiará a los alumnos hacia		

	<p>la historia de los Reyes Magos y un pequeño cofre con objetos simbólicos como una corona, telas y pequeños regalos, generando una situación inicial de curiosidad y motivación. A través de esta narración, los niños van a descubrir cómo los Reyes siguieron la estrella hacia el portal y así encontrar a Jesús, entendiendo e interiorizando el significado de la búsqueda, la ilusión y el compartir. La propuesta se desarrollará mediante actividades vivenciales propias de la etapa como la dramatización del viaje de los Reyes Magos. Los alumnos participarán en experiencias que les permita representar ese recorrido de los Reyes Magos, reconocen los regalos que los Magos le ofrecen a Jesús y expresan emociones como la ilusión y la alegría.</p> <p>Además, es una unidad la cual podemos vincular con sus propias experiencias personales. A través de esta unidad se pretende trabajar valores como la generosidad, la empatía y la capacidad de compartir, favoreciendo su transferencia a la vida cotidiana.</p> <p>La evaluación se llevará a cabo mediante la observación directa y sistemática, atendiendo a la participación de los alumnos, su implicación en las actividades y la capacidad que muestren para seguir instrucciones y representar la historia.</p> <p>Finalmente, esta unidad didáctica nos ayudará a dar continuidad al relato del nacimiento de Jesús, incorporándolo a su aprendizaje religioso y creando un sentido bíblico donde todo tenga un sentido y no sean simples fragmentos bíblicos, sino un eje cronológico con sentido.</p>		
Competencias clave:	CC, CPSAA CCL	Descriptorios operativos:	CE6 CCL1
Objetivos de etapa:	G	Objetivos de la programación	2, 5, 15

Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar lo aprendido mediante actividades simbólicas y artísticas - Conocer la historia de los Reyes Magos - Identificar la estrella como símbolo de guía - Comprender el valor de compartir 		
Saberes Básicos:	Área 1	Área 2	Área 3
	-Expresión de emociones y sentimientos	-Valor de la convivencia y la amistad	- Símbolos y celebraciones cristianas - Jesús de Nazaret
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE4		4.1.	
CE6		6.1, 6.2	

UPD 8: “Flye conoce a los amigos de Jesús”			
Trimestre:	2	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica, FlyE les presenta a los a los amigos de Jesús, acercándolos así al conocimiento de los discípulos como personas que acompañaban y ayudaban a Jesús. A través de las narraciones adaptadas basadas en la metodología de GodlyPlay y las actividades de juego, los niños descubrirán la importancia de la amistad, la ayuda y la colaboración. La propuesta se desarrollará mediante actividades de dramatización donde los niños experimentarán y representarán situaciones de amistad y ayuda. Todas estas actividades donde van a conocer a los discípulos los niños trabajarán habilidades de compartir, esperar el turno y colaborar con los compañeros. De esa manera se promoverán momentos de reflexión y diálogo en los que los niños puedan identificar situaciones de su vida cotidiana relacionadas con la amistad favoreciendo la transferencia de los valores trabajados. A través de esta situación de aprendizaje, y con la ayuda de la vida de los discípulos, los niños pueden reconocer</p>		

	la importancia de ayudar a los demás, desarrollando actitudes positivas en la convivencia del aula.		
Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptorios operativos:	CE2 CCL1
Objetivos de etapa:	F	Objetivos de la programación	3, 4, 11
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer a los discípulos como amigos de Jesús - Comprender el valor de la amistad - Desarrollar actitudes de ayuda y cooperación - Participar en actividades grupales 		
Saberes Básicos:	Área 1 -Expresión de emociones	Área 2 - Valor de la amistad - Respeto y empatía	Área 3 - Jesús de Nazaret y sus discípulos
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE2		2.2, 2.3	
CE3		3.3	

UPD 9: "Flye descubre que Jesús ama a los niños"			
Trimestre:	2	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica, FlyE aparecerá en clase con un espejo y varias fotografías de niños, realizando diferentes actividades (jugando, ayudando, sonriendo). A partir del pensamiento crítico y de la exploración, se generará una situación inicial en la que los alumnos se observarán a ellos mismos en el espejo y empezarán a comentar qué ven, con o sin nuestra ayuda, ya que de esta manera favorecemos al desarrollo de la identidad personal y la expresión oral.</p> <p>Por otro lado, guiaremos un diálogo en el que los alumnos compartirán experiencias sobre sí mismos, promoviendo un clima de confianza y autoestima. Posteriormente se presenta</p>		

	<p>la narración basada en GodlyPlay, en la que se explicará cómo Jesús acogía, quería y valoraba a los niños, mostrando cercanía y cuidado hacia ellos. A través de materiales sencillos y con la narración, se pueden realizar elementos visuales muy sencillos y una narración pausada, que facilitará la comprensión del mensaje centrado en el valor de cada persona. Tras la narración, continuaremos reflexionando con preguntas abiertas como ¿Cómo te sientes cuando te cuidan? Favoreciendo a la interiorización del contenido y la expresión emocional. A lo largo de toda la unidad las actividades que realizaremos serán murales, creación de murales, manualidades, juego simbólico, creación de autorretratos y actividades de relajación que inviten a la interioridad y la escucha activa.</p> <p>Todas estas experiencias, serán evaluadas a partir de la observación directa, atendiendo a la participación del alumnado y su capacidad para expresar emociones.</p> <p>Esta situación de aprendizaje permite acercar al alumnado al mensaje de Jesús desde una perspectiva centrada en la persona.</p>		
Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptor operativos:	CE1 CLL
Objetivos de etapa:	E, F	Objetivos de la programación	1, 3, 6
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el mensaje de Jesús para los niños - Desarrollar y fortalecer la autoestima y la seguridad personal. - Identificar actitudes de cuidado y respeto. - Expresar emociones y vivencias personales. 		
Saberes Básicos:	Área 1 -Valor del ser humano	Área 2 - Respeto y empatía	Área 3 - Jesús de Nazaret

	- Expresión emocional		
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE1		1.2, 1.3	
CE2		2.2	

UPD 10: “Flye aprende a ayudar a los demás”			
Trimestre:	2	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica, la situación de aprendizaje se inicia con la llegada a clase de FlyE, quien introduce en el aula unas imágenes y diferentes objetos que representan distintas situaciones de ayuda, como por ejemplo un niño consolando a otro, compartiendo algún juguete o cuidando a alguien en general.</p> <p>Será en la asamblea donde los alumnos podrán observarlos y analizarlos y a partir de eso, el alumnado podrá participar en una conversación guiada en la que identificarán que está ocurriendo en cada escena y relacionarlo con situaciones de la vida cotidiana. Posteriormente se reerá la narración del Evangelio, adaptada, y basada en la metodología GodlyPlay, en la que se presentarán algunas acciones de Jesús relacionadas con la ayuda de los demás. Más allá del contenido narrativo, se pondrá el foco en las actitudes de cuidado, atención y ayuda que aparecen en la narración. A partir de ese momento, la UD se centrará hacia la experimentación, es decir, se realizarán actividades prácticas, como dinámicas de juego simbólico, donde los alumnos tienen que adoptar lores de situaciones cotidianas, como, por ejemplo, compartir juguetes o realizar ejercicios o fichas colaborativas como la elaboración de un mural.</p> <p>Por otro lado, se añadirán propuestas de expresión artística en las que los alumnos representarán acciones de ayuda mediante composiciones plásticas, así como actividades de</p>		

	movimiento. Estas experiencias permitirán consolidar el aprendizaje a través de diferentes lenguajes, adaptándose a las características propias de su edad. De este modo, el contenido trabajado trasciende el ámbito del aula y se proyecta en su realidad del día a día. En conclusión, esta situación de aprendizaje favorece a la interiorización de actitudes sociales y su aplicación en contextos reales, en coherencia con el desarrollo integral del alumno de primero de Educación Infantil.		
Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptorios operativos:	CE2 CCL11
Objetivos de etapa:	F	Objetivos de la programación	3, 4, 10
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer acciones en las que Jesús ha ayudado - Comprender el valor de ayudar a los demás - Desarrollar actitudes de empatía y solidaridad - Aplicar estos valores a situaciones de la vida cotidiana. 		
Saberes Básicos:	Área 1 -Expresión de emociones	Área 2 - Narraciones bíblicas sobre solidaridad - Respeto y empatía	Área 3 - Jesús de Nazaret
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE2		2.1, 2.3	
CE3		3.2	

UPD 11: "Flye comparte con los demás"			
Trimestre:	3	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	En esta unidad didáctica, FlyE va a tener preparado en clase para cuando lleguen los alumnos un pequeño espacio		

	<p>simbólico que simula una mesa compartida, acompañada de elementos sencillos con pan, vasos, velas y telas. Los alumnos se quedarán observando y tendrán un rato para observar, explorar y comentar lo que sucede cuando varias personas se reúnen en torno a una mesa. A partir de esta situación, se genera un diálogo en el que los niños comparten experiencias relacionadas con momentos en los que han compartido mesa, como celebraciones o comidas familiares.</p> <p>A partir de esta relación con la vida cotidiana, se leerá el relato basado en la metodología GodlyPlay, una narración adaptada de la Última Cena, en la que se muestra a Jesús compartiendo con sus amigos un momento muy importante. La narración está basada en la importancia de estar juntos, de compartir momentos y utilizando el lenguaje sencillo, los niños podrán interiorizar mejor el mensaje. A lo largo de la unidad todas las actividades están basadas en el valor de compartir, intercambiando materiales, esperando turnos o trabajando mucho de forma cooperativa. Paralelamente, se incorporan actividades de expresión plástica, composiciones de celebraciones compartidas, dinámicas de juegos cooperativos, y sin fin de propuestas relacionadas con esa índole.</p> <p>La evaluación será a partir de la observación directa, atendiendo a su participación y se valorará la capacidad de compartir materiales, respetar turnos y colaborar con el resto de los compañeros.</p>		
Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptorios operativos:	CE2 CCL1
Objetivos de etapa:	F	Objetivos de la programación	3, 11, 15
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el relato de la última cena. - Comprender el valor y la importancia de compartir. - Participar en actividades cooperativas 		

	- Desarrollar actitudes de convivencia positiva		
Saberes	Área 1	Área 2	Área 3
Básicos:	-Expresión emocional.	- Valor de la conciencia - Resolución práctica de conflictos	- Jesús de Nazaret - Celebraciones cristianas.
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE2		2.2, 2.3	
CE6		6.2	

UPD 12: "Flye está de Pascua"			
Trimestre:	3	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>Para el desarrollo de esta UD, FlyE presentará esta situación de aprendizaje incorporando en el aula elementos relacionados con la luz y el color, utilizando telas, brillos, linternas o materiales brillantes como la decoración de las ventanas como si fuesen vidrieras. Todos estos recursos se presentarán en la asamblea, con el fin de generar esa experiencia sensorial inicial en la que los alumnos manipulen todo y puedan expresar lo que perciben por los sentidos. A partir de esta situación, los alumnos empiezan a mantener una conversación guiada en la que los niños relacionan todos los elementos con los sentimientos. Sobre esta base se introduce la narración de la Pascua, inspirada en GodlyPlay y en la edad de los niños, transmitiéndoles de manera muy sencilla que Jesús vive y que su mensaje continúa. A partir de este momento, esta UD se centra en la expresión de emociones positivas como la alegría, la esperanza o la ilusión, es por ello que todas las actividades que se van a realizar van a estar siempre relacionadas con la expresión de emociones y la propia gestión emocional. Todas estas actividades serán</p>		

	<p>juegos, dinámicas musicales, y muchos juegos en grupo que refuercen el sentimiento de bienestar compartido.</p> <p>Paralelamente, como vamos a trabajar los juegos de luces y colores, se trabajarán propuestas de expresión plástica en la que los alumnos relacionen los colores vivos para representar la luz, y relacionarlo con la vida. También trabajaremos la calma y la relajación, favoreciendo el desarrollo de la interioridad de forma sencilla y progresiva. Por todo ello, trabajaremos paralelamente relacionándolo con situaciones de la vida cotidiana ya que será la manera de interiorizar el contenido. En conclusión, esta UD permite a los alumnos entender y aprender el significado de la Pascua desde una perspectiva vivencial, favoreciendo al desarrollo emocional y la expresión personal y vivencial de la alegría como eje central de aprendizaje.</p>		
Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptorios operativos:	CE5 CCL1
Objetivos de etapa:	E, G	Objetivos de la programación	6, 9, 13
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el significado de la Pascua. - Identificar la emoción de la alegría como la principal de la fiesta - Expresar emociones positivas - Participar en actividades de celebración. 		
Saberes Básicos:	Área 1 -Interioridad y expresión emocional	Área 2 - Convivencia y alegría compartida	Área 3 - Celebraciones cristianas - Jesús de Nazaret
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE5		5.1, 5.2	
CE6		6.1	

UPD 13: "Flve conoce a María"

Trimestre:	3	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica, FlyE va a introducir en clase a partir de una imagen grande a modo de dibujo de la virgen María el concepto de madre de Dios. Además de elementos para decorar el dibujo como pegatinas, cenizas, purpurina y demás, estará acompañada de elementos simbólicos relacionados con el cuidado, como una manta, un muñeco o situaciones de afecto entre una madre y un hijo.</p> <p>A partir de esta situación los alumnos compartirán experiencias con personas que le cuidan día a día, favoreciendo la expresión oral y la conexión emocional. Además, se presentará la narración adaptada e inspirada en la metodología GodlyPlay, en la que se recuerda quién es María y su papel como madre de Jesús. Las actividades estarán inspiradas en situaciones de la vida cotidiana, el cuidado y el afecto. Se proponen dinámicas de juego simbólico en la que los alumnos tienen que representar situaciones de cuidado como acoger, ayudar o acompañar, así como actividades cooperativas donde tengan que favorecer la atención a los demás. Las actividades plásticas serán claves, donde tendrán que dibujar a personas que cuidan de ellos. Contaremos con experiencias reales y testimoniales de madres, donde les cuentan cómo cuidan a sus hijos, todo muy simbólico para la comprensión de un niño de primero de Educación Infantil, y la lectura de cuentos donde la madre o persona que cuida sea protagonista.</p> <p>De forma progresiva, el alumno reflexionará sobre cómo cuidan a los demás, favoreciendo a la transferencia de conocimientos a la vida cotidiana. Esto permite que el mensaje trabajado se integra de manera significativa en su vida.</p> <p>En conclusión, esta situación de aprendizaje va a ayudar a los alumnos a acercarse a la figura de la Virgen María, desde una perspectiva en la que puedan sentirse identificados</p>		

	emocionalmente, favoreciendo el desarrollo de valores como el cuidado, el respeto y la empatía, los cuales deben de interiorizar en la etapa de Educación Infantil.		
Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptor operativos:	CE6 CCL1
Objetivos de etapa:	E, G	Objetivos de la programación	2, 5, 14
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer a María como la madre de Jesús - Identificar actitudes de cuidado y amor - Relacionar la figura de María con experiencias personales - Expresar emociones a través de actividades creativas 		
Saberes Básicos:	Área 1	Área 2	Área 3
	-Expresión de emociones	- Respeto y empatía	- La Virgen Marías
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE1		1.3	
CE6		6.1	

UPD 14: “Flye es un amigo de Jesús”			
Trimestre:	3	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica, FlyE tiene una misión muy importante y es que los niños descubran como Jesús está en la vida cotidiana, es decir, FlyE les presentará diferentes escenas mediante imágenes o tarjetas o pequeñas dramatizaciones como un conflicto en el aula. Estos estímulos servirán como punto de partida para generar un diálogo en el que los alumnos identifican qué ocurre en cada situación, y cómo se podría actuar, favoreciendo el desarrollo de la crítica social y aprendiendo a tomar decisiones sencillas. En la narración de esta UD se marcará mucho el concepto de cómo Jesús enseñaba a ayudar, compartir, cuidar y respetar a los</p>		

	<p>demás. Esta narración engloba todos los valores trabajados a lo largo de este curso, facilitando que los alumnos los comprendan de forma globalizada la manera en la que deben de actuar en la vida cotidiana, atendiendo a esos valores cristianos. Para ello se desarrollarán dinámicas de juego simbólico y dramatizaciones en la que los alumnos representan cómo pueden ser “amigos de Jesús” a través de sus acciones. Además de eso, los alumnos realizarán tareas y actividades basadas en el concepto de la amistad, el comportamiento y la resolución de conflictos. Para ello, FlyE incorporará en el aula el rincón de diálogo, un rincón donde los alumnos podrán acudir para resolver cualquier conflicto, que consta de un depresor con una oreja, simbolizando la escucha activa y otro depresor con una bota, simbolizando la expresión oral, ambos elementos como eje clave de la resolución de conflictos.</p>		
Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptorios operativos:	CE3 CCL1
Objetivos de etapa:	F	Objetivos de la programación	3, 4, 10
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Integrar valores aprendidos durante el curso - Aplicar actitudes de respeto, ayuda y convivencia - Participar en actividades cooperativas - Reflexionar sobre acciones cotidianas 		
Saberes Básicos:	Área 1 -Autorregulación	Área 2 - Resolución de conflictos - Convivencia	Área 3 - Jesús como modelo de vida.
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE2		2.2	
CE3		3.1, 3.2	

UPD 15: “Flye celebra el fin de curso”

Trimestre:	3	N.º de sesiones	6
Situación de aprendizaje:	<p>En esta unidad didáctica, FlyE traerá al aluna un final de curso por lo alto, realizando un recorrido por lo aprendido a lo largo del curso y generando un ambiente especial en el aula mediante una disposición de diferentes elementos simbólicos utilizados en las UD anteriores como la pluma, las estrellas, diferentes figuras, materiales naturales y demás, que invitan a recordar experiencias vividas. A partir de este contexto, se promueve un diálogo en el que los alumnos evocarán las historias trabajadas y dirán que es lo que más les ha gustado y lo que menos, construyendo un recuerdo significativo. A lo largo de la unidad, se plantean varias actividades lúdicas y cooperativas, como juegos de asociación de historias, pequeñas dramatizaciones y propuestas de expresión plástica, es decir manualidades que permitan consolidar los aprendizajes. De manera complementaria y como broche final, incorporaremos momentos de interioridad y oración personal, adaptados a su edad, generando así un espacio de clama en el aula, mediante música relajante, luz cálida, y elementos simbólicos como cojines y velas que te acerquen a esa situación. Para esos momentos, se invita a los alumnos a cerrar los ojos, a escuchar su respiración y a pensar en aquello por lo que se sienten agradecidos, hablaremos y recordaremos a las personas que cuidan de ellos y en experiencias vividas y disfrutadas a lo largo del curso. También se realizarán actividades de introspección mediante el diálogo, con la actividad de compara y contrasta lo que sabías al principio de curso y lo que sabes ahora después de todo el curso. En general, esta UD, como broche final del curso, permite cerrar el proceso educativo de manera significativa, integrando los aprendizajes adquiridos a lo largo del curso y favoreciendo en todo momento el desarrollo emocional, social y espiritual de los alumnos en consonancia</p>		

	con los objetivos trabajados y propuestos en el currículum del segundo ciclo de Educación Infantil.		
Competencias clave:	CPSAA, CC CCL	Descriptores operativos:	CE5 CCL1
Objetivos de etapa:	E, G	Objetivos de la programación	8, 9, 13
Objetivos didácticos de la UPD:	<ul style="list-style-type: none"> - Recordar e interiorizar las historias trabajadas durante todo el curso - Expresar lo aprendido mediante diferentes lenguajes - Participar en actividades grupales - Valorar positivamente el aprendizaje realizado 		
Saberes Básicos:	Área 1	Área 2	Área 3
	-Interioridad y expresión personal	- Convivencia	- Celebraciones cristianas - Jesús de Nazaret
Competencias específicas		Criterios de evaluación	
CE5		5.1, 5.2	
CE6		6.1	

6. CONTENIDOS

En la presente programación didáctica, los contenidos se concretan en los denominados saberes básicos, de acuerdo con la terminología establecida en la normativa vigente. Estos saberes básicos se obtienen de la Resolución de 21 de junio de 2022, en la que se recogen los elementos fundamentales que deben trabajarse en el área de Religión Católica en la etapa de Educación Infantil.

Los saberes básicos se organizan en diferentes bloques que permiten estructurar el aprendizaje del alumnado de manera coherente y progresiva.

- Bloque A: Identidad personal y relaciones.
 - La dignidad y valor de cada persona.
 - La importancia de las relaciones con los demás.
 - Expresión de emociones y vivencias personales.
 - El cuidado y respeto hacia uno mismo y hacia los demás.
- Bloque B: Descubrimiento del entorno y cuidado de la creación
 - Observación y conocimiento del entorno natural.
 - Valoración de la naturaleza como creación.
 - Cuidado y respeto hacia los animales.
- Bloque C: Relatos bíblicos y mensaje cristiano.
 - Conocimiento de relatos bíblicos significativos.
 - Identificación de personajes
 - Comprensión básica del mensaje cristiano.
- Bloque D: Interioridad y experiencia religiosa
 - Iniciación a la interioridad y el silencio.
 - Expresión de sentimientos religiosos.
 - Participación en oraciones sencillas
- Bloque E: Expresión simbólica y cultural
 - Uso de diferentes lenguajes
 - Representación de experiencias religiosas.
 - Valoración de tradiciones

Los saberes básicos se trabajan de forma integrada en las diferentes situaciones de aprendizaje, favoreciendo un aprendizaje globalizado, significativo y adaptado a las características del alumnado de Educación Infantil.

7. METODOLOGÍA

7.1. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

Esta programación didáctica está fundamentada en metodologías activas, globalizadas y centradas en el alumno. Es coherente con los principios pedagógicos establecidos para la etapa de Educación Infantil. El alumno de primero de Educación Infantil se concibe como el protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, atendiendo al sentido emocional y construyendo los aprendizajes a partir de la experiencia.

Para comenzar, uno de los principios metodológicos que toman más fuerza en esta programación es el principio del aprendizaje significativo, el cual consiste en construir el propio aprendizaje a partir de los conocimientos previos del alumno y así puede establecer conexiones con su realidad más cercana. Es por ello que todas las situaciones de aprendizaje que se proponen en esta unidad didáctica parten de experiencias cotidianas del alumno, facilitando la comprensión de los contenidos y así es más sencillo para él integrarlo en los esquemas de conocimiento ya existentes.

Asimismo, basamos la enseñanza en el principio de globalización, que consiste en que los aprendizajes no se presentan de forma fragmentada, sino que están integrados en todas las áreas de desarrollo propias del segundo ciclo de Educación Infantil. En el caso concreto de esta programación, los contenidos religiosos se trabajan de manera transversal, uniéndose con los contenidos sociales, emocionales, cognitivos y comunicativos.

Por otro lado, otro de los pilares metodológicos es el aprendizaje a través del juego, la herramienta fundamental de aprendizaje para los alumnos de Educación Infantil, lo cual permite a los alumnos explorar, experimentar, representar la realidad y desarrollar habilidades sociales de forma natural. Para ello, incorporaremos actividades de juego simbólico, dramatizaciones, actividades manipulativas y dinámicas cooperativas que favorecen la participación activa y el aprendizaje significativo.

De igual manera, se promueve mediante las actividades propuestas, un enfoque basado en la experimentación y la manipulación, propiciando que el alumno interactúe directamente con materiales y objetos. Gracias a este tipo de experiencias los

alumnos comprenden de mejor manera los contenidos, respetando el desarrollo evolutivo propio de la etapa.

Además, se incorpora el principio de aprendizaje basado en la experiencia, donde los alumnos aprenden a través de situaciones que han vivido, concretas y significativas. Las situaciones de aprendizaje que se exponen en esta programación parten todas de contextos reales, favoreciendo así a la transferencia de los aprendizajes a su vida cotidiana.

Al abordar esta PGA el área de Religión Católica, se incorporan los principios de interioridad y de reflexión personal, adaptado al nivel de comprensión y desarrollo del alumnado. Lo trabajaremos a partir de actividades donde los momentos de calma, recogimiento y escucha sean los momentos clave de la situación de aprendizaje. De esta manera, se favorece al desarrollo de la dimensión espiritual de forma sencilla y respetuosa, permitiendo al niño tomar conciencia de sí mismo y de sus emociones.

Por otro lado, trabajamos con especial atención al desarrollo de la dimensión emocional, promoviendo la identificación, la expresión y la gestión emocional. Trabajar este enfoque es fundamental en la etapa de Educación Infantil ya que favorece a construir relaciones positivas con los demás y el alumnado puede desarrollarse íntegramente.

Sin duda otro de los grandes puntos metodológicos de esta programación es atender el principio de atención a la diversidad, entendiendo y respetando el ritmo de aprendizaje de cada alumno y teniendo muy presente sus características propias. Es por ello que se proponen actividades flexibles, adaptadas y abiertas, las que permiten que todos los alumnos participen de igual manera y se garantice una respuesta educativa inclusiva.

7.2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La metodología de esta programación se basa en unas estrategias didácticas que permiten poner en práctica todos los principios metodológicos citados anteriormente.

En primer lugar, se utiliza a FlyE, una paloma viajera que acompaña a los alumnos a lo largo de la programación, como hilo conductor. Este recurso actúa como un elemento motivador que facilita la continuidad de los aprendizajes, permitiendo la

conexión entre las diferentes UD de la PGA. La aparición de FlyE significa una nueva situación de aprendizaje, fundamentada en objetos simbólicos, cartas y materiales que despiertan la curiosidad del alumnado y favorecen la implicación de estos desde el inicio de la UD.

Otra estrategia imprescindible es la narración de historias, el principal motor de esta programación ya que son relatos bíblicos adaptados, basados en la metodología Godly Play, la cual favorece el aprendizaje a través de simbolismo, la escucha y la reflexión personal. Esta metodología permite al alumnado acercarse a los contenidos religiosos de manera significativa, consiguiendo interiorizar los valores trabajados. Gracias a la metodología Godly Play podemos integrar el simbolismo, la narración, el juego simbólico y las actividades sensoriales para conseguir un aprendizaje significativo unido a contextos reales del alumnado.

El juego simbólico tal y como Godly Play lo plantea, se basa en el uso de figuritas y materiales de madera, como juguetes para los alumnos y así acercar a su altura el aprendizaje, todo ello para que puedan jugar, interpretar e integrar los aprendizajes.

7.3. ORGANIZACIÓN DEL AULA

La organización del aula es un elemento fundamental para el desarrollo de esta PGA, ya que influye directamente en la creación de un ambiente de aprendizaje adecuado, seguro y que lo motive. Por todo ello y debido a la influencia de la metodología Godly Play, se destaca el espacio de la zona de asamblea, concebida como el lugar principal del grupo, donde se desarrollan las rutinas, se presentan las situaciones de aprendizaje y donde se narran las historias bíblicas.

Por otro lado, encontramos en el aula dos zonas muy importantes, como la zona de trabajo individual, donde se realizan las fichas y manualidades y la zona de juego simbólico, un lugar que permite a los alumnos desarrollar sus habilidades sociales y representar situaciones que les ayuden con la gestión emocional. Además, podremos disponer del resto de espacios del colegio como el patio, el gran pabellón deportivo que tiene e incluso la capilla del colegio para poder realizar actividades que requieran de más o diferente espacio que el del aula.

En cuanto a la organización del tiempo, se considera fundamental los ritmos de trabajo de cada alumno. Todas las sesiones están distribuidas de manera equilibrada

combinando partes en las que requieren de más atención con otras que son más lúdico y activo. Cada unidad didáctica se desarrolla durante un periodo de 3 semanas con 2 sesiones semanales con una duración de cada una de 45 minutos, lo que permite un aprendizaje progresivo y una adecuada secuenciación de los aprendizajes.

Por otro lado, se opta por unos agrupamientos con una organización variada en la que los alumnos no tengan un grupo único, sino que se alternan, al igual que las agrupaciones ya que dependiendo de la actividad serán en gran grupo, en pequeño, en asamblea o de manera individual.

Esta organización, flexible en espacios, tiempos y agrupamientos permite crear un ambiente óptimo para el aprendizaje dinámico y adaptado a las diferencias individuales del alumnado, favoreciendo la participación activa y el desarrollo individual.

7.4. RECURSOS

Los recursos que se van a emplear son de gran variedad tanto materiales como personales como espaciales, los cuales van a favorecer a la participación de los alumnos y el desarrollo integral.

En relación con los recursos materiales, se priorizan el uso de materiales manipulativos y sensoriales que permitan al alumnado a aprender a través de la experimentación. La metodología Godly Play destaca por el uso de recursos materiales de madera que se encuentran al alcance de los niños y ayudan a vincular o a conectar las historias narradas con objetos que pueden tocar y jugar con ellos. Entre estos recursos materiales se incluyen materiales naturales como hojas, agua y arena, elementos simbólicos como cajas, figuritas y telas, así como materiales plásticos como pinturas, ceras, papel o plastilina. Estos recursos favorecen lo que la metodología pretende, que es unir el aprendizaje con exploración, creatividad, autonomía y expresión personal.

Por otro lado, son muy importantes también los materiales simbólicos y narrativos, en coherencia con la metodología Godly Play ya que se usan para la presentación de las historias. Entre estos recursos destacan todas las narraciones que abren las UD, imágenes, objetos representativos, que permiten construir las narraciones de forma visual y significativa, favoreciendo la comprensión de los alumnos.

En cuanto a los recursos personales, el maestro es el que desempeña un papel fundamental a la hora de transferir los conocimientos, que ya no solo es esa su labor, sino que deberá de transmitir con pasión, amor y entrega, el amor de Dios como pilar fundamental en la vida de los cristianos. Además, una tarea para el docente imprescindible es crear un clima de confianza, en el que el resto de los alumnos se integren y se favorezca así el aprendizaje social, el desarrollo del lenguaje y la adquisición de habilidades de convivencia.

Los recursos espaciales, son de igual manera fundamentales para el buen desarrollo de esta unidad didáctica ya que, además del aula, se utilizarán otros espacios como el patio, el polideportivo o la propia capilla del colegio. Asimismo, se realizarán salidas fuera del centro educativo, como la visita de una granja escuela, que permite conectar los aprendizajes con experiencias reales y significativas.

Sin embargo, los recursos digitales y audiovisuales también aparecen como elementos de la PGA, utilizados de manera complementaria para reforzar determinados contenidos o crear ambientes adecuados para el aprendizaje, como el uso de videos o música para ambientar o clarificar contenidos.

En definitiva, todos los recursos de esta programación responden a las necesidades educativas de ofrecer a los alumnos un aprendizaje basado en la manipulación, la participación y la vivencia directa, favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos.

8. EVALUACIÓN

La evaluación de esta PGA forma parte de un proceso global, continuo y formativo, en coherencia con los principios establecidos por el Real Decreto 95/2022, del 1 de febrero para el segundo ciclo de Educación Infantil.

Es por lo que, la evaluación, no forma parte de un momento puntual en el proceso educativo, sino como un progreso integrado en el desarrollo de las situaciones de aprendizaje, lo que permite poder recoger información sobre el progreso del alumno y así poder orientar la práctica educativa.

La evaluación presenta las siguientes características:

- Global: Atiende al desarrollo integral del alumnado en todos sus niveles: cognitivo, social, emocional y principalmente espiritual.
- Continua: Al realizarse a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Formativa: Ya que permite ajustar la intervención del maestro en función de las necesidades individuales del alumno.
- Cualitativa: Centrada en la observación de comportamientos y procesos, más que en los resultados cuantificables.

Asimismo, se presta especial atención al carácter individualizado de la evaluación, respetando el ritmo de aprendizaje de cada alumno, y es coherente con los principios de atención a la diversidad que se exponen en esta PGA.

En esta propuesta concretamente, la evaluación está muy ligada a lo que ocurre en las situaciones de aprendizaje, ya que, por medio de la observación, el docente recoge la información necesaria sobre el nivel de participación de los alumnos en las actividades, en la narración, en los diálogos e incluso en el juego, favoreciendo así a la construcción de una evaluación auténtica y contextualizada.

Los criterios de evaluación constituyen el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de los aprendizajes del alumnado, ya que permiten concretar qué se espera que el alumno sea capaz de hacer en relación con las competencias específicas del área.

Por otro lado, los criterios de evaluación no se entienden como elementos aislados, sino como parte de un sistema coherente que conecta los objetivos, las competencias, los saberes básicos y las situaciones de aprendizaje.

Para esta programación, los criterios de evaluación se han seleccionado a partir de los criterios establecidos en la Resolución de 21 de junio de 2022, adaptándolos a las características evolutivas de los alumnos de 1º de Educación Infantil. De este modo, se han concretado en indicadores observables, lo que permite al maestro valorar el progreso de forma realista y ajustado al segundo ciclo de Educación Infantil.

A diferencia de lo que ocurre en las etapas superiores, en Educación Infantil no se centra en la adquisición de conceptos sino en adquirir actitudes, comportamientos, participación y procesos de aprendizaje, lo que justifica la necesidad de adaptar los criterios a un lenguaje accesible y evaluable en el aula.

- En la narración de Godly Play se evalúa la escucha, la comprensión, y la expresión.
- En las actividades manipulativas y plásticas, se observa la participación y la implicación
- En los ejercicios de dramatización, se valora la expresión corporal y la interacción social.
- En la excursión a la granja, se evalúan actitudes de respeto y cuidado.
- En los momentos de oración, se observa la capacidad de interioridad y participación

De este modo, la evaluación se integra de forma natural en el desarrollo de la programación, garantizando la coherencia entre los elementos curriculares y favoreciendo un aprendizaje significativo.

8.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado requiere la utilización de diversas técnicas e instrumentos que permitan recoger información significativa de manera sistemática y contextualizada.

Es por lo que no se recurre a un solo instrumento de evaluación, sino que supone una combinación de herramientas que permiten obtener una visión global del desarrollo

del alumnado, en coherencia con el carácter global del desarrollo de los alumnos en coherencia con el objetivo de la evaluación en Educación Infantil.

En este sentido, se atiende a las características del alumno de 3 años, seleccionando técnicas e instrumentos de evaluación, priorizando aquellos que permiten evaluar a través de la observación en contextos reales de aprendizaje.

En esta programación se emplean las siguientes técnicas de evaluación:

- Observación directa y sistemática: Es la técnica más importante de Educación Infantil. Permite al maestro recoger información sobre el comportamiento, la participación, la interacción y el desarrollo del alumnado en situaciones naturales de aprendizaje.
- Interacción y diálogo: A través de preguntas abiertas, conversaciones en asamblea o intervenciones durante las actividades, el docente puede conocer el nivel de comprensión, expresión y reflexión de los alumnos.
- Análisis de producciones: Permite valorar el aprendizaje a través de las creaciones del alumnado, como dibujos, fichas o manualidades.

Por otro lado, los instrumentos de evaluación son las herramientas concretas que permiten registrar la información obtenida mediante las técnicas de evaluación. En esta PGA se utilizan los siguientes:

1. Tabla 4: Checklist

Permite verificar de manera rápida y sencilla la presencia o ausencia de determinados comportamientos o aprendizajes.

Ítem a evaluar	Sí	En proceso	No
Participa en las actividades			
Escucha las narraciones			
Identifica animales			
Interactúa con sus compañeros			
Respetar normas básicas			

2. Tabla 5: Registro anecdótico

Se utiliza para recoger situaciones significativas observadas en el aula, como, por ejemplo:

Fecha	xx-xx-xxxx
Alumno	x
Situación observada	Durante la narración de Noé, el alumno muestra gran atención y posteriormente identifica varios animales de forma espontánea
Interpretación	

3. Tabla 6: Rúbrica sencilla

Permite valorar el grado de adquisición de determinados aprendizajes.

Nivel	Participación	Expresión	Convivencia
Alto	Participa activamente	Se expresa con claridad	Respeto y ayuda
Medio	Participa con ayuda	Se expresa de forma básica	Respeto normas
Bajo	Apenas participa	No se expresa	Dificultad en convivencia

4. Actividades de los alumnos.

Se analizarán:

- Fichas
- Dibujos
- Manualidades
- Dramatizaciones

Todas estas producciones permiten ver:

- Comprensión
- Creatividad
- Implicación

La selección de estas técnicas e instrumentos responde a la necesidad de realizar una evaluación adaptada a la etapa en la que los alumnos no siempre pueden expresar sus aprendizajes de forma verbal o escrita.

Por ello, la observación, el análisis del comportamiento y las producciones se convierten en herramientas clave para comprender el proceso de aprendizaje de cada alumno.

8.2. MOMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de esta PGA se organiza en diferentes momentos a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de recoger información continua sobre el progreso del alumnado y así poder ajustar la intervención educativa.

1. *Evaluación Inicial*

Se realiza al principio de cada unidad didáctica, con el objetivo de conocer los conocimientos previos, intereses y experiencias del alumnado.

En esta programación, la evaluación inicial se lleva a cabo a través de: preguntas en la asamblea, el diálogo que se establece con los alumnos y la observación de las ideas previas. En el caso de la UD3, las preguntas como ¿Qué animales conocéis? O ¿Habéis visto alguna vez un barco grande? permiten adaptar las actividades al nivel real del alumnado.

2. *Evaluación continua*

Se desarrolla a lo largo de todas las sesiones y forma parte del eje principal del proceso evaluador.

Se basa fundamentalmente en:

- La observación directa
- La participación en actividades
- La interacción con el grupo
- La realización de tareas

Durante este proceso el maestro recoge información sobre:

- La evolución de los alumnos
- La implicación
- La adquisición de habilidades y actitudes

Un ejemplo sería: Participar en Godly Play, estar concentrado en los Bits, dramatización del arca y la visita a la granja.

Esta evaluación permite realizar ajustes en la práctica docente de manera inmediata.

3. *Evaluación Final*.

Se realiza al acabar la UD y su finalidad es valorar el grado en el cual los objetivos propuestos se han conseguido. Es cierto que, en la etapa de Educación Infantil, la evaluación no se concreta de pruebas formales, sino en una síntesis de la información recogida durante el proceso.

Se tienen en cuenta:

- Los registros de observación
 - Las producciones del alumnado
 - La participación en actividades
4. Evaluación de la práctica docente

Una vez acabada la UD, además de evaluar al alumno, se realiza una reflexión sobre la propia práctica docente, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza.

Se analizarán aspectos como:

- Adecuación de las actividades
- El nivel de motivación del alumnado
- La organización del tiempo y los espacios
- La eficacia de la metodología Godly Play

En conclusión, esta evaluación permite introducir mejoras en futuras UD y adaptar la PGA en caso de que fuese necesario, dependiendo de las realidades del aula.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La presente programación didáctica tiene en cuenta la diversidad del alumnado, entendida como una característica inherente al aula. En este sentido, se adoptan medidas que permiten ajustar el proceso de enseñanza-aprendizaje a los diferentes ritmos, intereses y necesidades de los alumnos.

Siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se proponen actividades variadas que favorecen múltiples formas de acceso al aprendizaje, así como diferentes modos de expresión, como el dibujo, la dramatización o la manipulación de materiales.

De este modo, en la programación se incluyen actividades variadas que combinan el lenguaje oral, la expresión plástica, la dramatización, el juego simbólico y la manipulación de materiales, permitiendo que cada alumno pueda participar desde sus propias capacidades. Asimismo, se fomenta un clima de aula seguro y afectivo, en el que el alumnado se siente acompañado, respetado y motivado para aprender.

Además, la organización del aula en diferentes espacios o rincones facilita la atención individualizada, permitiendo al docente acompañar de manera más cercana a aquellos alumnos que lo requieran. Del mismo modo, el uso de materiales visuales, rutinas estructuradas y apoyos manipulativos favorece la comprensión y la participación de todo el alumnado.

En relación con el grupo-clase, aunque en esta etapa no se han establecido diagnósticos formales por parte del equipo de orientación, se observa que uno de los alumnos se encuentra en seguimiento externo, asistiendo a sesiones de estimulación temprana por sospecha de TEA en horario extraescolar, ante una posible necesidad específica de apoyo educativo detectada a nivel pediátrico.

Asimismo, se cuenta con el apoyo de profesionales especializados, como las maestras de Pedagogía Terapéutica, que permite dar respuesta a posibles necesidades específicas, garantizando una educación inclusiva y equitativa.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Esta PGA contribuye al desarrollo de diferentes planes y proyectos del centro, favoreciendo una educación integral del alumnado.

En primer lugar, se relaciona con el Plan de Acción Tutorial, promoviendo valores como el respeto, la empatía y la convivencia a través de las actividades propuestas.

Asimismo, se vincula con el Plan de Pastoral, propio del centro, fomentando el conocimiento de la tradición cristiana, la interioridad y la participación en momentos de oración.

También contribuye al Plan de Convivencia, mediante el trabajo de actitudes de respeto hacia los demás y el entorno, así como el cuidado de los animales y la naturaleza.

Finalmente, se favorece el desarrollo de la educación en valores y la sensibilización hacia el entorno, en línea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente en lo relativo al cuidado del medio ambiente.

11. CONCLUSIONES

Esta PGA ha sido diseñada con el objetivo de ofrecer una propuesta educativa coherente, significativa y adaptada a las características del alumnado de Educación Infantil.

A través de un enfoque basado en experiencias, el juego y la participación, se pretende favorecer el desarrollo integral del alumnado, no solo a nivel cognitivo, sino también emocional, social y espiritual.

El uso de un hilo conductor, como el personaje de FlyE, permite dotar de sentido y continuidad al aprendizaje, facilitando la motivación y la implicación del alumnado.

En definitiva, esta programación busca contribuir al desarrollo de personas capaces de comprender la realidad desde una mirada respetuosa, solidaria y comprometida con los valores cristianos.

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.

Berryman, J. W. (1991). *Godly play: An imaginative approach to religious education*. Augsburg Fortress.

Berryman, J. W. (2009). *Teaching Godly Play: How to mentor the spiritual development of children*. Morehouse Publishing.

Coll, C., Palacios, J., & Marchesi, A. (2004). *Desarrollo psicológico y educación*. Alianza Editorial.

Congregación para la Educación Católica. (2009). *Educar juntos en la escuela católica*. Vaticano.

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad de Madrid. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE). *Boletín Oficial del Estado*.

Piaget, J. (1970). *Psychology of intelligence*. Littlefield, Adams & Co.

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*.

Resolución de 21 de junio de 2022, por la que se publican los currículos de la enseñanza de Religión Católica. *Boletín Oficial del Estado*.

Tonucci, F. (2009). *La ciudad de los niños*. Graó.

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

Zabala, A. (2007). *La práctica educativa: Cómo enseñar*. Graó.

13. ANEXOS

13.1. DESARROLLO UD3

U.D. 3: Flye conoce a Noé

SESIÓN 1: Descubrimos la historia

Temporalización: 45 minutos.

Desarrollo de la sesión:

1. Asamblea inicial

Tiempo: 10 minutos.

La sesión comienza con el alumnado sentado en asamblea, generando un clima de calma y atención. En este momento, el maestro introduce un elemento motivador que es la llegada de FlyE, que aparece en clase con una caja cerrada. Este recurso pretende despertar la curiosidad de los alumnos y favorecer su implicación desde el principio de la sesión.

El maestro inicia un diálogo guiado a partir de preguntas abiertas como: “¿Qué creéis que hay dentro de la caja?”, “¿Quién lo habrá enviado?” o “¿Para qué servirá?”. A través de estas preguntas se fomenta la anticipación, la formulación de hipótesis y la expresión oral, permitiendo además conocer las ideas previas de los alumnos.

Posteriormente, se abre la caja de manera pausada, mostrando en su interior los materiales del relato: el arca y las figuras de animales. Este momento se realiza de forma cuidada, favoreciendo la sorpresa y la atención del grupo.

2. Desarrollo de la sesión

En primer lugar, se permite al alumnado un breve tiempo de exploración libre de los materiales, en el que pueden manipular las figuras del arca y los animales. Esta fase tiene como objetivo favorecer el aprendizaje a través de la experiencia directa, permitiendo que los niños establezcan un primer contacto significativo con los elementos del relato.

Durante este tiempo, el maestro adopta un papel de guía, acompañando la exploración mediante preguntas abiertas como: “¿Qué animales ves?”, “¿Qué crees que está pasando?” o “¿Dónde pueden ir estos animales?”. Estas

intervenciones no buscan respuestas correctas, sino estimular el pensamiento y el lenguaje.

A continuación, se inicia la narración del relato del Arca de Noé, siguiendo los principios de la metodología Godly Play. El docente cuenta la historia utilizando los materiales presentados, con un tono calmado, pausas significativas y un ritmo adecuado a la edad del alumnado. La narración se centra en los elementos principales del relato, favoreciendo la comprensión y la atención.

Tras la narración, se plantea un momento de reflexión a través de preguntas abiertas características de esta metodología, como: “Me pregunto cuál es la parte que más te ha gustado”, “Me pregunto qué animal te ha llamado más la atención” o “Me pregunto cómo se sentían los animales dentro del arca”. Estas preguntas permiten al alumnado expresar sus pensamientos y emociones sin presión.

Posteriormente, se propone una actividad de expresión libre, en la que el alumnado puede representar lo que ha vivido durante la sesión a través de diferentes materiales y lenguajes. Para ello, se ofrecen varias opciones: jugar con plastilina, construcciones o dibujo. De este modo, se respeta la diversidad de intereses y formas de expresión del alumnado, favoreciendo un aprendizaje más personalizado.

Durante esta actividad, el maestro observa, acompaña y dialoga con los alumnos, recogiendo información relevante sobre su comprensión, implicación y expresión.



3. Cierre de la sesión

La sesión acaba con un momento de asamblea, en el que algunos alumnos pueden compartir sus creaciones o explicar lo que han representado. Este momento favorece la expresión oral, la escucha y el reconocimiento del trabajo propio y de los compañeros.

El maestro realiza una breve síntesis de la sesión, recordando los elementos principales del relato y reforzando la experiencia vivida. Asimismo, se anticipa de manera sencilla lo que ocurrirá en la siguiente sesión, manteniendo la motivación y la continuidad del aprendizaje.

Finalmente, la sesión acaba con un ambiente de calma, favoreciendo una transición adecuada hacia la siguiente sesión del día.

SESIÓN 2: Conocemos a Noé

Temporalización: 45 minutos.

1. Asamblea Inicial

La sesión comienza como todas, los alumnos en asamblea, retomando lo trabajado en la sesión anterior. El maestro inicia un diálogo para activar conocimientos previos, planteando preguntas como: “¿Os acordáis de lo que vimos el otro día?”, “¿Qué había dentro del arca?” o “¿Qué animales recordáis?”.

A continuación, se pasan los bits de manera rápida y clara, nombrando cada animal en voz alta. Este proceso se repite todos los días en tres momentos distintos, para favorecer la atención y la memoria visual del alumnado.

Posteriormente, se introduce el concepto clave de la sesión: “En el arca de Noé, los animales entraban... ¡de dos en dos!”

Se refuerza esta idea mediante ejemplos visuales, mostrando dos animales iguales y verbalizando “una pareja”.

En este momento, se presenta también a Noé a través de una carta de presentación que colgaremos en clase, lo que permite reforzar la conexión con el relato y dotar de significado a la actividad. A continuación, se explica de forma sencilla quién es Noé y su papel en la historia, estableciendo un vínculo entre el personaje y el concepto de cuidado de los animales.

2. Desarrollo de la sesión

En la parte principal de la sesión, los alumnos trabajan el concepto de pareja de manera más concreta y aplicada.

En primer lugar, se realiza una actividad guiada en gran grupo, en la que el docente presenta diferentes animales y pregunta al alumnado: “¿Dónde está su pareja?”. Los niños participan señalando o nombrando los animales correspondientes, favoreciendo así la comprensión del concepto.

A continuación, los alumnos realizarán una ficha individual, en la que deben identificar y rodear las parejas de animales. Esta actividad permite trasladar el aprendizaje a un formato más estructurado, reforzando la atención, la discriminación visual y la comprensión del concepto trabajado.

Durante la realización de la ficha, se acompaña al alumnado de manera individualizada, ofreciendo ayuda cuando es necesario y observando el proceso de cada alumno. Se fomenta en todo momento un ambiente tranquilo que favorezca la concentración.

3. Cierre de la sesión

Para finalizar la sesión, se propone una actividad de expresión libre, en la que el alumnado puede elegir cómo representar lo aprendido. Se ofrecen diferentes opciones, como el uso de plastilina, construcciones o hacer un dibujo, permitiendo que cada alumno exprese su comprensión del concepto de pareja. En este momento, se pretende reforzar el aprendizaje desde una perspectiva creativa y respetar los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos.

Finalmente, se realiza una breve recogida en asamblea, en la que algunos alumnos pueden compartir sus creaciones o explicar lo que han representado. Se refuerza positivamente la participación y se realiza una síntesis sencilla de lo trabajado, destacando la idea principal: “En el arca de Noé, los animales iban de dos en dos”.

SESIÓN 3: Jugamos con la historia

Temporalización: 45 minutos.

1. Asamblea Inicial

La sesión empieza con los alumnos en asamblea, retomando los aprendizajes de las sesiones anteriores, se pasan los BITS. Se inicia un breve diálogo para activar los conocimientos previos mediante preguntas como: “¿Qué animales había en el arca de Noé?”, “¿Cómo entraban los animales?” o “¿Recordáis qué hacían dentro del arca?”.

A partir de estas intervenciones, se refuerza la idea de que los animales iban en parejas y se recuerda el papel de Noé como cuidador de todos ellos.

A continuación, se introduce la propuesta de la sesión explicando que vamos a hacer una manualidad sobre la situación que pasó en el Génesis, la lluvia y la calma, lo que genera motivación y anticipación hacia la actividad. Se puede introducir con música ambiente para ver cómo suena la lluvia sin parar y la diferencia con la calma.

2. Desarrollo de la sesión

En la parte principal de la sesión, el alumno va a realizar una actividad de expresión plástica, en la que tendrán que colorear un arca, y un círculo que en la mitad de él hay un arcoíris y en la otra mitad nubes con tormenta, después lo picarán y unirán el arca al centro del círculo con un encuadernador, para que puedan darle vueltas.

El docente presenta brevemente los materiales y explica la actividad de forma clara, dejando espacio a la creatividad del alumnado. No se busca la perfección, sino una representación que favorezca la expresión libre y la imaginación.

Durante la realización de la actividad, el docente acompaña el proceso, observando, guiando cuando es necesario y fomentando el diálogo con preguntas como: “¿Qué hacéis cuando llueve?”, o “¿Tenéis un plan favorito cuando deja de llover y podéis salir a jugar a la calle?”. Estas intervenciones permiten reforzar el aprendizaje de manera natural.

Una vez finalizada la actividad plástica, se introduce un momento lúdico a través del bingo de. Cada alumno dispone de un cartón con diferentes animales, y se va nombrando o mostrando imágenes. Los alumnos deben identificar si tienen ese animal en su cartón y marcarlo.

Este juego permite reforzar el reconocimiento de los animales y la importancia de Noé y San Antón, la atención y la participación, al tiempo que se mantiene la motivación del alumnado.

3. Cierre de la sesión

Para finalizar la sesión, se realiza un momento de recogida en asamblea en el que algunos alumnos pueden enseñar a sus compañeros cómo han decorado el Arca. Este momento favorece la expresión oral, la escucha activa y el reconocimiento del trabajo propio y ajeno.

El docente realiza una síntesis de lo trabajado durante la sesión, reforzando la idea de los animales del arca y su organización en parejas, así como el cuidado que Noé tenía hacia ellos.

Finalmente, se cierra la sesión en un ambiente tranquilo, valorando positivamente la participación del alumnado y anticipando de manera sencilla las siguientes actividades relacionadas con la historia.

SESIÓN 4: Conocemos a San Antón

Temporalización: 45 minutos.

1. Asamblea Inicial

La sesión comienza con pasando los BITS en asamblea, y retomando los aprendizajes previos mediante preguntas como: “¿Quién era Noé?”, “¿Qué hizo con los animales?” o “¿Cómo entraban en el arca?”.

A continuación, se presenta el cuento del Arca de Noé, mostrándolo de forma visual y atractiva. Se realiza una narración breve y adaptada, apoyándose en

las imágenes para facilitar la comprensión y mantener la atención de los alumnos.

Tras la narración, se introduce la canción del Arca de Noé, que los alumnos escuchan y, progresivamente, acompañan con gestos o movimientos. Este recurso favorece la motivación, la participación y la interiorización del contenido.

2. Desarrollo de la sesión

En la parte central de la sesión, se introduce un nuevo personaje: San Antón. Para ello, se muestra la carta de presentación de San Antón, se explica y se cuelga junto a la de Noé. Se les cuenta que “San Antón era una persona que quería mucho a los animales y los cuidaba, igual que hacía Noé”.

Se fomenta un pequeño diálogo con el alumnado a partir de preguntas como: “¿Cómo podemos cuidar nosotros a los animales?” o “¿Tenéis mascotas en casa?”

A continuación, se realiza la ficha en la que deben colorear a Noé y a San Antón. Esta actividad permite reforzar la identificación de ambos personajes y consolidar el aprendizaje de manera visual y tranquila.

Durante la realización de la ficha, el docente acompaña al alumnado, observando su trabajo y fomentando el diálogo sobre lo que están representando.

Por último, pondremos una canción que bailaremos y cantaremos todos juntos.

3. Cierre de la sesión

La sesión finaliza con un momento de recogida en asamblea, en el que algunos alumnos pueden mostrar su ficha y comentar qué personaje le ha gustado más colorear.

El maestro realiza una breve síntesis, reforzando la idea principal de la sesión: “Noé y San Antón cuidaban a los animales, y nosotros también podemos hacerlo”.

Para finalizar, se puede repetir brevemente la canción o un fragmento de la misma, favoreciendo un cierre dinámico y positivo.

La sesión termina en un ambiente de calma, consolidando el aprendizaje y preparando al alumnado para las siguientes experiencias.

SESIÓN 5: Luces, cámara, acción.

Temporalización: 45 minutos.

1. Asamblea Inicial

La sesión comienza con los alumnos en asamblea, pasando los BITS y retomando los aprendizajes previos mediante preguntas como: “¿Quién era Noé?”, “¿Qué hacía con los animales?” o “¿Cómo entraban en el arca?”.

A continuación, se presentan las flashcards de los animales, mostrándolas de manera visual y nombrando cada uno de ellos. Se hace hincapié en que cada animal tiene su pareja, reforzando así el contenido trabajado en sesiones anteriores.

Posteriormente, se introduce la propuesta de la sesión: “Hoy vamos a convertirnos en los animales del arca de Noé”.

Este planteamiento genera motivación y prepara al alumnado para la actividad principal.

2. Desarrollo de la sesión

En la parte central de la sesión se lleva a cabo una actividad de dramatización en la que el alumnado representa el momento en el que los animales suben al arca.

Cada niño recibe una flashcard con un animal, que identifica y representa a través del movimiento y la expresión corporal. El docente asume el papel de Noé, guiando la actividad.

La dinámica consiste en que el docente va llamando a los animales:

- “Que venga el león”
- “Que venga la jirafa”

El alumno correspondiente debe desplazarse hacia el “arca” (espacio delimitado en el aula), imitando el movimiento o sonido de su animal. Posteriormente, se invita a encontrar su pareja, reforzando nuevamente este concepto. Esta actividad favorece la implicación del alumnado, el desarrollo de la expresión corporal y la comprensión vivencial del relato.

Tras la dramatización, el alumnado realiza una ficha individual, en la que aparece el arca de Noé. En esta actividad, deben colocar las pegatinas de los personajes y animales en el arca, reforzando así el contenido trabajado de manera

manipulativa. Durante esta actividad, el docente acompaña al alumnado, ofreciendo ayuda cuando es necesario y observando el proceso de cada niño.

3. Cierre de la sesión.

Para finalizar la sesión, los alumnos vuelven a la asamblea, donde se realiza una breve recogida de la experiencia. Se plantean preguntas como: “¿Qué animal eras?”, “¿Cómo has entrado en el arca?” o “¿Quién te ha gustado más?”.

Algunos alumnos pueden compartir su experiencia, favoreciendo la expresión oral y la escucha. Por último, se realiza una síntesis final, reforzando la idea principal: “Todos los animales entraron en el arca de Noé para estar seguros”. La sesión acaba en un ambiente positivo y tranquilo, valorando la participación de los alumnos y consolidando el aprendizaje a través de la experiencia vivida.

SESIÓN 6: Nos vamos de excursión.

Temporalización: Todo el día.

1. Asamblea Inicial

En primer lugar, antes de salir al autobús, reunimos a los alumnos en asamblea, ahí les pasaremos los BITS y se les harán preguntas para poner en situación a los alumnos de lo que van a vivir las próximas horas. Además, les explicaremos la relación que tiene la excursión a la granja con la UD de Noé. Asimismo, se recuerdan de forma sencilla las normas básicas de comportamiento durante la salida, fomentando actitudes de respeto hacia los animales, el entorno y los compañeros.

2. Desarrollo de la sesión.

Durante la visita a la granja, los alumnos tienen la oportunidad de observar diferentes animales en un entorno natural. El docente guía la experiencia mediante intervenciones sencillas que favorecen la conexión con lo aprendido: “Este animal también estaba en el arca de Noé” “¿Cómo creéis que lo cuidaba Noé?”

Se fomenta la observación directa, la curiosidad y el respeto, permitiendo que los alumnos interactúen con el entorno siempre que sea posible y adecuado. Este tipo de experiencia favorece un aprendizaje significativo, ya que el alumnado puede relacionar los contenidos trabajados en el aula con la realidad.

Posteriormente, se realiza un momento de oración en la capilla dedicada a San Antón, donde los alumnos participan en una breve oración guiada por el docente. Este momento se desarrolla en un ambiente de calma, invitando a los niños a dar gracias por los animales y por la naturaleza.

La oración se realiza de forma sencilla y participativa, adaptada a la edad del alumnado, permitiendo que todos puedan implicarse.

3. Cierre de la sesión.

Tras la excursión, ya de vuelta al colegio, se realiza una breve asamblea en la que los alumnos comparte sus experiencias: ¿Qué animal te ha gustado más? ¿Qué has visto en la granja?

Este momento permite verbalizar lo vivido, consolidar el aprendizaje y favorecer la expresión oral. Además, se realiza una síntesis final de la unidad, destacando la idea principal trabajada a lo largo de todas las sesiones: “Dios cuida de los animales y nosotros también podemos cuidarlos, como hizo Noé y como hizo San Antón”.

La sesión concluye en un ambiente tranquilo, cerrando la experiencia de forma significativa y emocional.

Para acabar, se les reparte a los alumnos todos los trabajos realizados en una carpeta.

13.2. CUADERNO DE ACTIVIDADES

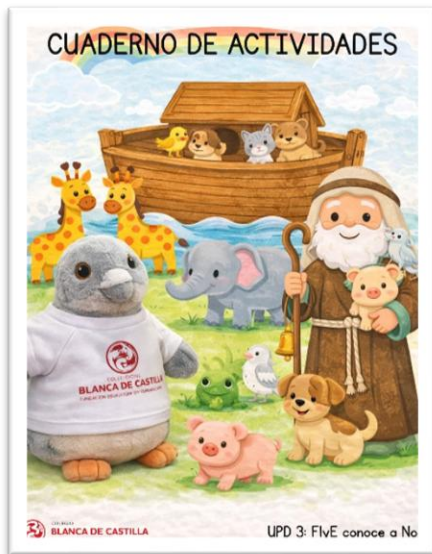


Imagen 1: Portada



UPD 3: FivE conoce a Noé

Narración basada en la metodología Godly Play del Arca de Noé

Había una vez un hombre que se llamaba Noé.
 Noé escuchaba a Dios...
 y quería hacer las cosas bien.
 (Pausa - colocas a Noé)
 Un día, Dios le dijo algo muy importante a Noé...
 Le dijo que construyera un arca.
 (Un arca es como un barco... muy grande)
 (Colocas el arca despacio)
 Noé empezó a construir "el arca"...
 trabajó mucho... poco a poco...
 (Pausa)
 Y cuando el arca estuvo lista...
 empezaron a llegar los animales.
 (Colocas animales de dos en dos)
 Venían...
 de dos en dos...
 Dos leones...
 dos elefantes...
 dos jirafas...
 (Pausa lenta mientras las colocas)

Todos entraban en el arca...
 uno... y otro...
 uno... y otro...
 (Pausa)
 Y también entró Noé...
 y su familia.
 Entonces... empezó a llover...
 (Colocas tela azul lentamente)
 Llovía...
 y llovía...
 y llovía...
 (Pausa larga)
 El agua subía...
 y subía...
 pero el arca flotaba...
 (Levantas ligeramente el arca)
 Dentro del arca, todos estaban seguros.
 Los animales...
 Noé...
 su familia...

Y después de mucho tiempo...
 la lluvia paró.
 (Pausa)
 Poco a poco...
 el agua bajó...
 Y cuando salieron del arca...
 todo estaba tranquilo.
 Todo estaba bien.
 (Pausa final)

Imagen 2: Narración Godly Play



Imagen 3: BITS



UPD 3: FivE conoce a Noé

LEÓN

Imagen 4: BITS



Imagen 5: BITS

LEONA

Imagen 6: BITS



JIRAFHA HEMBRA

Imagen 7: BITS

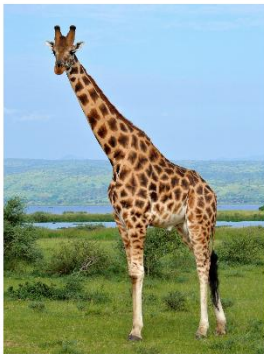


Imagen 8: BITS

JIRAFHA MACHO

Imagen 9: BITS



Imagen 10: BITS

ELEFANTE

Imagen 11: BITS

Imagen 12: BITS



Imagen 13: BITS

ELEFANTA

Imagen 14: BITS
5



Imagen 15: BITS

**PÁJARO
HEMBRA**

Imagen 16: BITS



Imagen 17: BITS

**PÁJARO
MACHO**

Imagen 18: BITS



Imagen 19: BITS

**RANA
HEMBRA**

Imagen 20: BITS



Imagen 21: BITS

RANA
MACHO



Imagen 23: BITS

PERRO
MACHO



Imagen 25: BITS

PERRO
HEMBRA



Imagen 27: Carta Presentación Noé



Imagen 28: Carta Presentación San Antón



NOÉ

SAN ANTÓN

Imagen 29: Ficha Sesión 4



Rodea las parejas de animales

Imagen 30: Ficha Sesión 2



Imagen 31: Bingo Sesión 3



Imagen 32: Bingo Sesión 3



Imagen 33: Bingo Sesión 3

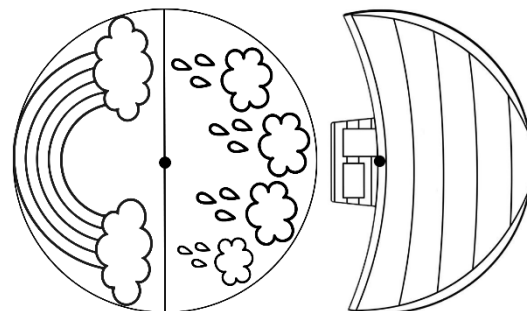
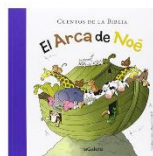


Imagen 34: Manualidad Sesión 3



Cuento: Erlace Amazon

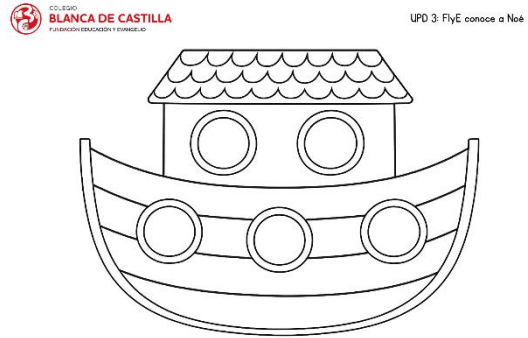


Canción: Erlace YouTube

Imagen 35: Materiales Sesión 4



Imagen 36: Flashcards Sesión 5



Colorea el Arca de Noé y pon a salvo a Noé, a San Antón y a los animales.

Imagen 37: Flashcards Sesión 5



Pegatinas para el Arca de Noé

Imagen 38: Ficha Sesión 5



Imagen 39: Pegatinas Ficha Sesión 5



Recuerdos de la visita a la Ermita de San Antón en la Granja Escuela "El Álamo"

Imagen 41: Fotos Sesión 6

13.3. PLANO DEL AULA



Plano del aula: Creado con IA y basado en la organización del aula de 1º de Educación Infantil del colegio Blanca de Castilla.

13.4. HORARIO DEL AULA

HORARIO SEMANAL

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 - 9:45	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA
9:45 - 10:30	RELIGIÓN				
10:30 - 11:00	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO	RECREO
11:00 - 11:45			RELIGIÓN		
11:45 - 12:30					RELIGIÓN
12:30 - 14:30	COMIDA Y SIESTA	COMIDA Y SIESTA	COMIDA Y SIESTA	COMIDA Y SIESTA	COMIDA Y SIESTA
14:30 - 15:30					
15:30 - 16:30					

En la elaboración de este trabajo se han utilizado herramientas digitales como ChatGPT (OpenAI) y Canva, como apoyo para la generación de ideas y la organización de la información. Su uso ha sido siempre complementario y bajo un criterio crítico, sin sustituir en ningún caso el proceso de reflexión y elaboración personal del contenido.