



# TRABAJO DE FIN DE GRADO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO 2025/2026

## **Programación didáctica para 3º de Infantil (5años). ABP: El Inspector Lupito y los pequeños detectives.**

**Autora:** Emma Molina Rubio

**Director:** Jorge Burgueño López

**Fecha:** 21/04/2026

“El juego es la forma más elevada de la investigación”. -Albert Einstein



(Imagen creada con inteligencia artificial)

## RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado consiste en el diseño y desarrollo de una programación didáctica anual dirigida al alumnado de 3º de Educación Infantil (5 años) para el centro "Colegio Nuevo Saber" en la Comunidad de Madrid. La propuesta se fundamenta pedagógicamente en el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** y el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, garantizando una respuesta educativa inclusiva y globalizada que atiende a la diversidad del aula sin necesidad de diagnósticos previos

La programación se articula mediante un **hilo conductor** narrativo centrado en la figura del Inspector Lupito, quien invita a los alumnos a convertirse en detectives para resolver diversos "casos" o misterios. A través de 15 Unidades Didácticas, se trabajan de forma transversal los objetivos de etapa, las competencias clave y los contenidos curriculares, promoviendo la autonomía, el pensamiento lógico-matemático y la expresión oral y escrita. El **sistema de evaluación** destaca por ser un proceso reflexivo y compartido que integra la observación directa, el uso de productos finales, la autoevaluación y el feedback entre iguales

En conclusión, el trabajo demuestra que la combinación de una metodología activa con una narrativa motivadora favorece un aprendizaje significativo y funcional, integrando a todo el alumnado en el centro del proceso educativo.

**Palabras clave:** Educación Infantil, Aprendizaje basado en proyectos (ABP), Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), inclusión.

## ABSTRACT

This Final Degree Project presents an annual didactic programming designed for 3rd-grade Early Childhood Education students (5 year olds) at the "Colegio Nuevo Saber" in Madrid. The proposal is pedagogically grounded in **Project-Based Learning (PBL)** and **Universal Design for Learning**, ensuring an inclusive and globalized educational response that addresses classroom diversity through flexible teaching strategies.

The programming is structured around a **narrative thread** featuring Inspector Lupito, who invites students to become detectives to solve various "cases" or mysteries. Throughout 15 Didactic Units, the project transversally covers stage objectives, key competencies, and curriculum content, fostering autonomy, logical-mathematical thinking, and both oral and written expression. The **assessment system** stands out as a reflective and shared process that integrates direct observation, the creation of final products, self-evaluation, and peer feedback.

In conclusion, this project demonstrates that combining active methodologies with a motivating narrative promotes meaningful and functional learning, placing all students at the center of the educational process.

**Key Words:** Early Childhood Education, Project- based Learning, Universal Design for Learning, inclusion.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>6</b>
<b>2. Fundamentación teórico- normativa de programación.....</b>	<b>7</b>
<b>3. Contextualización.....</b>	<b>9</b>
3.1 Contextualización del centro.....	9
3.2 Contexto del equipo docente .....	10
<b>4. Objetivos .....</b>	<b>10</b>
4.1 Objetivos de etapa .....	10
4.2 Objetivos didácticos de la programación .....	11
<b>5. Competencias .....</b>	<b>12</b>
<b>6. Contenidos.....</b>	<b>15</b>
6.1 Temporalización .....	15
6.2 Desarrollo de las Unidades Didácticas .....	17
6.2.1 Contextualización de las unidades didácticas .....	17
6.2.2 Unidades didácticas Primer Trimestre .....	17
6.2.3 Unidades Didácticas Segundo Trimestre.....	25
6.2.4 Unidades Didácticas Tercer trimestre .....	31
<b>7. Evaluación .....</b>	<b>36</b>
7.1 Evaluación del profesor hacia los alumnos. ....	36
7.2 Autoevaluación.....	38
7.3 Feedback entre iguales .....	39
<b>8. Atención a las diferencias individuales del alumnado.....</b>	<b>39</b>
<b>9. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes.....</b>	<b>41</b>
Contribución al plan de expresión oral y escrita .....	41
Contribución al Plan de Convivencia .....	42
Contribución del Plan de desarrollo del pensamiento lógico- matemático .....	42
Contribución al Plan de educación cultural y conocimiento de las festividades .....	42
Contribución al Plan de educación en valores y sostenibilidad .....	43
<b>10.Conclusiones .....</b>	<b>44</b>
<b>11. Bibliografía y webgrafía .....</b>	<b>46</b>
<b>12.ANEXOS .....</b>	<b>47</b>
Ampliación de la unidad didáctica seleccionada. ....	47
Contextualización y justificación: .....	47
Objetivos didácticos y su contribución a los objetivos de etapa y de programación. .....	47
Competencias clave .....	48

Contenidos y contenidos transversales.....	49
Metodología y recursos.....	50
Actividades de las sesiones.....	52
Recursos elaborados.....	57
Métodos de evaluación de la Programación: .....	62

## 1. Introducción

Este Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad el diseño y desarrollo de una programación anual destinada al alumnado de 3º de Educación Infantil, correspondiente a niños y niñas de cinco años de edad.

Dicha programación se fundamenta en la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), la cual sitúa al alumnado como protagonista activo de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de esta metodología, se promueve un aprendizaje globalizado, integral y transversal, permitiendo al alumnado establecer relaciones entre los distintos contenidos y áreas del currículo de Educación Infantil. Además, es una programación diseñada desde el enfoque pedagógico del Diseño Universal para el aprendizaje (DUA).

La programación se articula en torno a un hilo conductor que da unidad y coherencia a todas las situaciones de aprendizaje propuestas a lo largo del curso escolar. Este hilo conductor actúa como eje vertebrador, facilitando la interrelación de contenidos, objetivos y competencias, y favoreciendo la motivación y participación activa del alumnado en cada uno de los proyectos planteados. El hilo conductor serán los casos policiales de una clase a la que piden ayuda por sus dotes en la resolución de misterios. Los alumnos, tendrán al principio un misterio que deben resolver como detectives.

Esta programación constará de quince Unidades Didácticas todas ellas unidas por el hilo conductor de los detectives. Incentivando así su creatividad, su curiosidad y su motivación. De todas las unidades se desarrollará la número 13: El jardín secreto.

## 2. Fundamentación teórico- normativa de programación

Antes de exponer las propuestas educativas que conforman esta Programación Didáctica, resulta imprescindible realizar una referencia previa al marco teórico y normativo que la sustenta. Dicho marco constituye el fundamento sobre el cual se diseñan y justifican las decisiones pedagógicas adoptadas, garantizando su coherencia con los principios educativos vigentes y con la legislación actual.

En el presente Trabajo de Fin de Grado se toma como referencia el marco normativo vigente que regula la etapa de Educación Infantil, tanto a nivel estatal como autonómico. En primer lugar, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), establece los principios, fines y organización general del sistema educativo español, incluyendo la etapa de Educación Infantil. En desarrollo de esta ley, el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, fija la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil para todo el territorio nacional. En el ámbito autonómico, el Decreto 36/2022, de 8 de junio, establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid, concretando y adaptando lo dispuesto en la normativa estatal.

Por otro lado, esta Programación Didáctica como se ha comentado previamente, se basa en dos pilares, el DUA, y el ABP. La implementación del DUA en este TFG es ya que es un modelo didáctico esencial para garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus características, tengan oportunidades reales de aprendizaje (Alba Pastor, 2018). En esta programación esto es crucial, ya que el DUA busca superar el reto de la práctica en el aula donde la heterogeneidad de ritmos y estilos es la norma (Domínguez-Chica y Esteves-Fajardo, 2023). Al utilizar el DUA, se responde a la diversidad de esta aula, que

incluye alumnos con diferentes ritmos madurativos y señales de alerta en su desarrollo, sin necesidad de diagnósticos previos para empezar a intervenir.

Además, el DUA no es solo una estrategia pedagógica, sino un referente teórico-práctico basado en la neurociencia. Este enfoque permite que el aprendizaje sea verdaderamente significativo para todos (Domínguez-Chica y Esteves-Fajardo, 2023). Esta propuesta utiliza apoyos visuales y materiales manipulativos de forma generalizada para toda la clase, esto se alinea con la idea de diseñar para la diversidad, beneficiando así a todos.

Por otro lado, la idea del DUA de evitar adaptaciones para la diversidad creando una programación para todos se hace en esta programación mediante en ABP. Así se ofrecen múltiples formas de participación y expresión a través de los "casos" del Inspector Lupito. Esto permite una respuesta educativa flexible.

La elección del ABP en esta programación se fundamenta en los principios del constructivismo y el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, situando al niño como el protagonista activo de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. (García-Valcárcel y Basilotta, 2017). Esta metodología permite que el conocimiento no se presente de forma fragmentada, sino como un proceso globalizado y conectado con la realidad del alumnado a través de desafíos auténticos que despiertan su curiosidad y motivación intrínseca (Yáñez Taco et al., 2023).

Teóricamente, el ABP se justifica también como una herramienta estratégica para la educación inclusiva, ya que permite adaptar los enfoques de manera individualizada y facilita la participación de todos los alumnos, incluidos aquellos

con señales de alerta o necesidades específicas, fomentando su autonomía y reduciendo las barreras sociales mediante el trabajo colaborativo

Finalmente, la implementación de un hilo conductor narrativo basado en los "casos" del Inspector Lupito garantiza el compromiso emocional y el desarrollo de habilidades transversales como la comunicación y el pensamiento crítico, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia funcional donde el docente actúa como guía y supervisor del descubrimiento

### 3. Contextualización

#### 3.1 Contextualización del centro

Partimos de la base que es un centro ficticio llamado Colegio Nuevo Saber. Es un colegio concertado y bilingüe que incluye todas las etapas, desde infantil hasta bachillerato. Es un colegio laico, con un nivel socioeconómico Medio- alto situado en el centro de Madrid. Además, es un centro preferente TEA. El centro es de línea 3 en la etapa de infantil.

Las instalaciones del centro son variadas para atender a las necesidades de cada etapa. Cuenta con varios edificios. Uno para infantil y primaria y otro para ESO y Bachillerato. Además, consta con varios patios en los que puedes encontrar parques, campos de fútbol, de baloncesto y uno de vóley. Además, tiene una piscina tanto para niños pequeños como para más mayores. Incluyen sala de estimulación y psicomotricidad; gimnasio y aulas TEA.

La metodología del centro es muy innovadora. El colegio opta por educar desde el respeto a las familias, la inclusión y el niño como protagonista del aprendizaje. Pretende tener una metodología activa que facilite el compromiso del alumnado y apuesta por una educación en valores.

### **3.2 Contexto del equipo docente**

El centro dispone de una estructura organizativa compuesta por un equipo directivo, integrado por la figura del director y la jefa de estudios, así como por un coordinador en cada una de las etapas educativas, desde Educación Infantil hasta Bachillerato. Asimismo, cuenta con un responsable encargado de las funciones administrativas propias de la secretaría del centro.

El centro educativo, al tener la consideración de centro preferente, dispone de varios profesionales especializados en Audición y Lenguaje (AL) y Pedagogía Terapéutica (PT), lo que permite ofrecer una adecuada atención a la diversidad del alumnado. Dado el tamaño del colegio, estos recursos de apoyo se distribuyen a lo largo de todas las etapas educativas, incluyendo la Educación Infantil, favoreciendo así la inclusión, la detección temprana de posibles dificultades y el desarrollo integral del alumnado desde edades tempranas.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivos de etapa**

Tomamos como referencia los objetivos de Etapa del Real Decreto 95/2022, el 1 de febrero, en el que describen los logros mínimos que se esperan del alumnado de Infantil.

Aquí se establece que en la Etapa de Infantil se deben desarrollar las capacidades en los niños para que ellos puedan:

- 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.” (BOCM, 2022)

#### **4.2 Objetivos didácticos de la programación**

A continuación, se señalarán los objetivos específicos que se desarrollarán en las 15 unidades didácticas.

1. Desarrollar progresivamente la autonomía personal en las rutinas y situaciones de aprendizaje dentro del entorno escolar.
2. Fomentar la expresión y comprensión oral, ampliando el vocabulario y la capacidad de comunicar ideas, emociones y conclusiones.
3. Iniciarse en la lectoescritura de forma significativa y funcional, utilizando la lectura y la escritura como herramientas para resolver situaciones reales.
4. Desarrollar el pensamiento lógico-matemático, mediante el conteo, la comparación, la clasificación y la medida en contextos prácticos.

5. Adquirir nociones básicas espaciales y temporales, comprendiendo relaciones como derecha/izquierda, dentro/fuera y pasado/presente/futuro.
6. Conocer y valorar el entorno natural y social, incluyendo celebraciones culturales, estaciones del año y cuidado del medio ambiente.
7. Promover hábitos saludables, relacionados con la alimentación, la actividad física y el bienestar personal.
8. Estimular la creatividad y la expresión artística y musical, como medios para representar ideas y emociones.
9. Fomentar el trabajo cooperativo y la resolución pacífica de problemas, desarrollando habilidades sociales y actitudes de respeto.
10. Potenciar la curiosidad, la investigación y el aprendizaje activo.
11. Desarrollar la identificación y gestión de emociones y conflictos, aprendiendo a expresar lo que sienten, regular impulsos (como empujones) y buscar soluciones dialogadas.

## 5. Competencias

Las competencias clave, según el Real Decreto 95/2022, el 1 de febrero, las describe como los desempeños que se deben adquirir para los retos y desafíos globales.

En esta ley se establecen ocho competencias clave y se destaca su importancia y la importancia de que sean transversales a través de todas las áreas de infantil.

A continuación, voy a realizar una breve definición de cada una y añadiré cómo se trabajarán en esta programación didáctica.

**Competencia en comunicación lingüística (CCL)** se define como la capacidad de interactuar de forma coherente y adecuada en diversos ámbitos y contextos. Esta competencia permite a las personas comunicarse con distintos propósitos, movilizando conocimientos, destrezas y actitudes para lograr una interacción eficaz, cooperativa, ética y respetuosa.

En esta programación didáctica lo trabajaremos a través del inicio del trabajo en equipo, creando situaciones de llegar a acuerdos de forma autónoma y respetuosa. Además, se trabajará desde la lectoescritura y desde los trabajos orales.

**Competencia plurilingüe**, se define como la habilidad de usar diferentes lenguas de forma eficaz para la comunicación. Además, integra la dimensión histórica y cultural de la lengua fomentando el respeto de la diversidad lingüística para una convivencia.

Se trabajará la lengua extranjera, el inglés, ya que es un colegio bilingüe. A través de un método de enseñanza global y a través de los rincones. Haciendo de este aprendizaje un aprendizaje activo y muy manipulativo. Se trabajará desde un enfoque oral.

**Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería.** Consiste en la capacidad de comprender y transformar el entorno de manera comprometida, responsable y sostenible, utilizando para ello métodos científicos, el pensamiento matemático y las herramientas de la ingeniería. Aplicando la perspectiva y el razonamiento matemático para resolver diversos problemas en distintos contextos. Además, se enfoca en la comprensión y explicación del entorno natural y social.

En esta programación didáctica se trabajará a través de rincones y en asamblea. Tendrá un carácter manipulativo, basado en la observación y experimentación. Creando así un contexto en el que puedan aprender haciendo y consiguiendo que el aprendizaje sea significativo.

**Competencia personal, social y de aprender a aprender.** Se refiere a la capacidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente, colaborar con otros de forma constructiva y mantener la resiliencia y el bienestar físico y emocional.

Esto lo trabajaremos transversalmente en todo momento. Además, crearemos un espacio en las tutorías de autoevaluación y de feedback a los compañeros. Por otro lado, se desarrollará en el trabajo por parejas y por equipos.

**La competencia digital** implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías para el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad.

Aunque las tecnologías en infantil no las emplearemos mucho, sí que haremos uso responsable de la pizarra táctil con la que cuentan. Además, en los ratos de inglés, tendrán un rol de responsable de la pizarra. Haciéndolo responsable de, solo él o ella, usar la pantalla para poner los videos o canciones que se vayan a emplear en esa sesión.

**Competencia ciudadana,** es la capacidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de conceptos y estructuras sociales, económicos y políticos, así como en el compromiso democrático.

Con la metodología del colegio de *assistants* de clase (cambian cada semana y se dedican a ayudar al profesor/a) y de ecodelegados (encargados de regar, cerrar las puertas y apagar la luz) podrán desarrollar la responsabilidad social.

**La competencia emprendedora** se centra en la capacidad de actuar sobre oportunidades e ideas, transformándolas en valor para otros mediante la creatividad y la innovación. Durante todo el proyecto habrá muchas actividades enfocadas en la creación libre para que puedan desarrollar su creatividad y emprendimiento.

Por último, **la competencia en conciencia y expresión cultural** es la competencia que fomenta el conocimiento, respeto y aprendizaje de la cultura. Esta la trabajaremos transversalmente a través de bailes, de arte, de disfraces... Haciendo que el aprendizaje sea manipulativo.

## 6. Contenidos

### 6.1 Temporalización

TRIMESTRE	UNIDAD	MISTERIO A RESOLVER	¿QUÉ TRABAJAREMOS?	FECHA
Primer trimestre	1	Robo en el Colegio	Manifestaciones plásticas variadas. Autonomía.	8 de septiembre- 19 de septiembre
	2	Asalto al cumpleaños de mi amigo	Celebraciones y tradiciones.	22 de septiembre- 17 de octubre
	3	El misterio de la calabaza robada	Alimentación saludable y actividad física	20 de octubre- 7 de noviembre
	4	¡Viaje al pasado! ¡Hay que volver a casa!	Organización del tiempo. Presente, pasado y futuro. Aproximación al pasado.	10 de noviembre- 28 de noviembre

	5	Atrapamos al Grinch	Nociones espaciales básicas. Estaciones (invierno)	1 de diciembre- 22 de diciembre
Segundo trimestre	6	En búsqueda del muñeco de nieve despistado	El sonido, El código musical.	8 de enero- 23 de enero
	7	El misterio del Inspector Lupito congelado	Elementos naturales. Su comportamiento.	26 de enero- 13 de febrero
	8	Ayudamos a encontrar el corazón perdido del Inspector.	Los sentidos, el cuerpo. Expresión de emociones	16 de febrero- 27 de febrero
	9	El misterio de los disfraces cambiados	Relaciones entre las formas por tamaños, texturas...	2 de marzo- 13 de marzo
	10	¿Qué está pasando? ¡Los bosques y los árboles están cambiando!	Estaciones (primavera). Cuidado de las plantas.	16 de marzo- 27 de marzo
Tercer trimestre	11	El conejo de Pascua despistado	Celebraciones y tradiciones (Pascua)	7 de abril- 17 de abril
	12	El robo del Libro Mágico	Textos literarios escritos y poemas.	20 de abril- 1 de mayo
	13	El misterio del jardín secreto	Nociones espaciales.	4 de mayo- 15 de mayo
	14	Le roban la identidad al Inspector. ¿Quién es el verdadero?	Conteo. Medir.	18 de mayo- 29 de mayo
	15	Resolvemos el misterio	Estaciones (verano).	1 de junio- 12 de junio

## **6.2 Desarrollo de las Unidades Didácticas**

### **6.2.1 Contextualización de las unidades didácticas**

El hilo conductor del proyecto parte de una situación motivante: la visita inesperada de un policía al centro escolar para pedir ayuda ante un robo ocurrido en el colegio.

Un objeto importante ha desaparecido y el agente necesita la colaboración de los niños y niñas de 5 años para resolver distintos casos. A lo largo del proyecto, cada unidad didáctica se convertirá en una nueva misión o caso por resolver, transformando al alumnado en pequeños detectives.

El personaje que articula la historia es el Inspector Lupito, quien aparece periódicamente para plantear nuevos casos, aportar pistas y guiar las investigaciones. Cada unidad didáctica será un “caso” diferente que permitirá trabajar distintos contenidos (autonomía, conocimiento del entorno, lógico-matemáticos, lenguaje, expresión artística...), pero siempre bajo la misma misión general: ayudar al Inspector Lupito.

Como elemento central del proyecto, cada niño y niña dispone de un “Pasaporte de Detective”, un pequeño cuadernillo personal que simboliza su incorporación oficial a la investigación. En él se irán recogiendo las distintas misiones superadas. Tras resolver cada caso, el alumnado recibirá una placa de policía (pegatina, sello o insignia) que se incorporará a su pasaporte como evidencia del reto conseguido.

### **6.2.2 Unidades didácticas Primer Trimestre**

<b>UNIDAD DIDACTICA 1: Robo en el Colegio</b>	
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones
<b>Fechas</b>	8 de septiembre- 19 de septiembre

<b>Situación de aprendizaje:</b>			
Una mañana, cuando los niños y niñas llegan al cole, encuentran que en la clase está precintada con cinta amarilla de policía y hay unas huellas misteriosas en el suelo. Al entrar, aparece en la pantalla un video del Inspector Lupito. En el video, el Inspector les pide ayuda por un robo que ha habido en el colegio. Deben hacer unas pruebas para ayudar al Inspector.			
<b>Objetivos</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorecer la adaptación al aula y al centro mediante las rutinas.</li> <li>• Conocer los espacios y profesionales del colegio.</li> <li>• Expresarse mediante actividades plásticas creativas.</li> </ul>	
<b>Objetivos de programación</b>	1, 6, 8	<b>Objetivos de etapa</b>	b, d, f, g
<b>Competencias específicas</b>	Área I: 4, 4	<b>Competencias clave</b>	CCL, CPSAA, CC, CCEC
	Área II: 1		
	Área III: 3, 4, 5		
<b>Contenidos</b>			
Área I	Área II	Área III	
<p>A: Autonomía en la realización de tareas. Hábitos elementales de organización.</p> <p>C: Rutinas: planificación de las acciones para resolver una tarea, normas de comportamiento social. Mantenimiento de limpieza y orden en el entorno.</p> <p>D:</p>	<p>B: Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas.</p>	<p>A: Comunicación interpersonal: empatía y asertividad.</p> <p>C: Intención comunicativa de los mensajes para expresar y comunicar ideas y sentimientos.</p> <p>D: Aproximación al código escrito.</p> <p>G:</p>	

<p>Principales características de la escuela (miembros, dependencias, rutinas escolares...).</p>		<p>Manifestaciones plásticas variadas: representación de la figura humana diferenciando las distintas partes de su cuerpo, el uso del collage con diversos materiales, formas y colores, etc.</p>
<p><b>Criterios de Evaluación</b></p>	<p><b>Área I:</b> 3.1; 3.2; 4.5</p>	
	<p><b>Área II:</b> 1.5</p>	
	<p><b>Área III:</b> 3.1; 3.3; 3.4; 4.4; 5.5; 5.6</p>	

<p><b>UNIDAD DIDACTICA 2: Asalto al cumpleaños del Inspector Lupito</b></p>			
<p><b>Numero de sesiones</b></p>	<p>4 sesiones</p>		
<p><b>Fechas</b></p>	<p>22 de septiembre- 17 de octubre</p>		
<p>Situación de aprendizaje:</p> <p>Una mañana aparece una caja en el aula misteriosa. Dentro hay gorros de cumpleaños rotos, globos desinflados, bandejas vacías y una carta urgente del Inspector Lupito que dice:</p> <p style="text-align: center;">“¡Auxilio, detectives!</p> <p style="text-align: center;">Hoy es mi cumpleaños... pero alguien ha entrado y ha desordenado todo. Han desaparecido invitaciones, faltan globos y no sé si habrá comida para todos. Necesito vuestra ayuda para reconstruir mi fiesta.</p> <p style="text-align: center;">¿Me ayudáis a salvar mi cumpleaños?”</p>			
<p><b>Objetivos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer y valorar las celebraciones y tradiciones (cumpleaños).</li> <li>• Desarrollar el conteo y establecer relaciones de comparación.</li> <li>• Fomentar el trabajo en equipos.</li> </ul>		
<p><b>Objetivos de programación</b></p>	<p>6, 4, 9</p>	<p><b>Objetivos de etapa</b></p>	<p>f, i, j</p>

<b>Competencias específicas</b>	<b>Área I:</b> 2, 4	<b>Competencias clave</b>	CCL, STEM, CPSAA
	<b>Área II:</b> 1, 2		
	<b>Área III:</b> 1, 4		
<b>Contenidos</b>			
Área I	Área II	Área III	
<p>D:</p> <p>Habilidades sociales, afectivas y de convivencia y pautas básicas de convivencia, que incluyan el respeto a todos.</p> <p>Actitud de ayuda y cooperación, petición y aceptación de ayuda.</p> <p>Celebraciones, costumbres y tradiciones (cumpleaños).</p>	<p>A:</p> <p>Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), tamaño, textura. Relaciones de orden, seriación, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación.</p> <p>Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas: igual que, más que, menos que.</p> <p>Conteo, establecimiento de relaciones de comparación por medio de la manipulación de objetos aplicada a situaciones de su vida cotidiana.</p> <p>B:</p> <p>Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis.</p>	<p>A:</p> <p>Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</p> <p>Textos escritos en diferentes soportes: carta.</p>	
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Área I:</b> 2.2; 4.4; 4.5		

	<b>Área II:</b> 1.1; 1.2; 2.6;
	<b>Área III:</b> 1.1; 4.1

<b>UNIDAD DIDACTICA 3: El misterio de la calabaza robada</b>			
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones		
<b>Fechas</b>	20 de octubre- 7 de noviembre		
<b>Situación de aprendizaje:</b>			
<p>Al llegar al aula, los niños encuentran semillas de calabaza en el suelo... huellas naranjas que conducen a la tarima de la asamblea y una nota urgente del Inspector Lupito:</p> <p style="text-align: center;">“Detectives... tenemos un nuevo caso.</p> <p style="text-align: center;">La gran calabaza saludable del cole ha desaparecido.</p> <p style="text-align: center;">Era muy importante porque con ella íbamos a preparar una merienda sana para Halloween.</p> <p style="text-align: center;">Sin esa calabaza, la fiesta puede llenarse de chuches poco saludables...</p> <p style="text-align: center;">Necesito vuestra ayuda para recuperarla y demostrar que los detectives también saben cuidarse.”</p>			
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferenciar alimentos saludables y menos saludables.</li> <li>• Valorar la importancia de la actividad física diaria.</li> <li>• Participar en juegos cooperativos.</li> <li>• Expresarse plásticamente en relación con la temática de Halloween.</li> </ul>		
<b>Objetivos de programación</b>	7, 8, 9	<b>Objetivos de etapa</b>	d, e, f
<b>Competencias específicas</b>	<b>Área I:</b> 1, 2, 3, 4	<b>Competencias clave</b>	CCL, CPSAA
	<b>Área II:</b> 2		
	<b>Área III:</b> 1, 3		
<b>Contenidos</b>			
Área I	Área II	Área III	

<p>A: Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder.</p> <p>B: Estrategias de ayuda y colaboración en contextos de juego y rutinas.</p> <p>C: Hábitos y prácticas responsables con la alimentación.</p>	<p>B: Iniciativa en la búsqueda de acuerdos en la toma de decisiones. Actitud de escucha y colaboración.</p>	<p>A: Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.</p> <p>C: El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción social.</p> <p>G: Técnicas y procedimientos plásticos como medio de comunicación y representación. Las técnicas básicas de la expresión plástica: dibujo, pintura, modelado.</p>
<p><b>Criterios de Evaluación</b></p>	<p><b>Área I:</b> 1.4; 2.2; 3.1; 4.1</p>	
	<p><b>Área II:</b> 2.6</p>	
	<p><b>Área III:</b> 1.1; 3.2; 3.4</p>	

<p><b>UNIDAD DIDACTICA 4: ¡Viaje al pasado! ¡Hay que volver a casa!</b></p>	
<p><b>Numero de sesiones</b></p>	<p>4 sesiones</p>
<p><b>Fechas</b></p>	<p>10 de noviembre- 28 de noviembre</p>
<p><b>Situación de aprendizaje:</b></p> <p>Al llegar a clase encuentran la clase “antigua”, llena de objetos de antes (teléfonos viejos, fotos en blanco y negro, ropa antigua...), sin pantalla digital, con música antigua. Suena el teléfono, es el Inspector Lupito que dice:</p> <p style="text-align: center;">“¡Detectives!</p> <p style="text-align: center;">Estaba investigando una pista cuando activé una máquina del tiempo...</p> <p style="text-align: center;">¡Y ahora estoy atrapado en el pasado!</p> <p>Todo es diferente aquí: no hay tablets, los coches son distintos y las casas no</p>	

<p>son iguales.</p> <p>Necesito que aprendáis cómo era antes el mundo para ayudarme a volver al presente.</p> <p>¡El tiempo corre!"</p>			
<b>Objetivos</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar nociones básicas de presente, pasado y futuro.</li> <li>• Organizar secuencias temporales.</li> <li>• Comparar elementos antiguos y actuales.</li> </ul>	
<b>Objetivos de programación</b>	4, 5	<b>Objetivos de etapa</b>	b, e, f, i
<b>Competencias específicas</b>	Área I: 4	<b>Competencias clave</b>	CCL, STEM, CC
	Área II: 1		
	Área III: 3, 4		
<b>Contenidos</b>			
Área I	Área II	Área III	
<p>A:</p> <p>El cuerpo y el entorno: referencias temporales (duración, orden)</p>	<p>A:</p> <p>Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Antigüedad. Relaciones de orden y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación.</p> <p>Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas: más antiguo/ nuevo que, menos antiguo/ nuevo que.</p> <p>El tiempo y su organización: calendario.</p> <p>Aproximación a los principales hechos del pasado: modos de vida en el pasado, inventos.</p>	<p>C:</p> <p>Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos.</p> <p>Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. El uso de tiempos verbales (presente y pasado).</p> <p>D:</p> <p>Textos escritos en diferentes soportes: revistas, periódicos, carteles.</p> <p>Comprensión de imágenes secuenciadas cronológicamente.</p>	

	C: Observaciones, descubrimiento y descripción del entorno: la realidad histórica.	
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Área I:</b> 4.1	
	<b>Área II:</b> 1.1; 1.2	
	<b>Área III:</b> 3.1; 3.2; 4.2	

UNIDAD DIDACTICA 5: Atrapamos al Grinch			
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones		
<b>Fechas</b>	1 de diciembre- 22 de diciembre		
Situación de aprendizaje: Al volver del recreo los niños se encuentran con el aula muy desordenada. El árbol de navidad sin adornos, las decoraciones han desaparecido y unas pistas del Inspector sobre quien ha hecho todo eso... ¡El Grinch!			
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y utilizar nociones espaciales básicas: Izquierda / derecha; Delante / detrás; Cerca / lejos.</li> <li>• Reconocer características del invierno.</li> <li>• Relacionar cambios estacionales con la ropa y el entorno.</li> <li>• Participar en juegos motores con orientación espacial.</li> </ul>		
<b>Objetivos de programación</b>	4, 6	<b>Objetivos de etapa</b>	b, d, f, i
<b>Competencias específicas</b>	<b>Área I:</b> 1, 4	<b>Competencias clave</b>	CCL, STEM, CPSAA
	<b>Área II:</b> 1		
	<b>Área III:</b> 1, 3		

Contenidos		
Área I	Área II	Área III
<p>A: El cuerpo y el entorno: referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca/lejos, derecha/izquierda).</p> <p>Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros)</p> <p>Juegos reglados. Aceptación e integración de las normas de juego. Saber ganar y perder. Rutinas asociadas al juego: guardar.</p> <p>D: Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.</p>	<p>A: Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones: cerca-lejos, izquierda-derecha.</p> <p>El tiempo y su organización: estaciones (invierno).</p>	<p>A: El lenguaje oral en situaciones cotidianas: juegos de interacción social.</p>
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Área I:</b> 1.4; 4.4	
	<b>Área II:</b> 1.3	
	<b>Área III:</b> 1.1; 3.1; 3.3; 3.6	

### 6.2.3 Unidades Didácticas Segundo Trimestre

UNIDAD DIDACTICA 6: En búsqueda del muñeco de nieve despistado	
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones
<b>Fechas</b>	8 de enero- 23 de enero
<p><b>Situación de aprendizaje:</b> Al llegar a clase en enero, la clase está completamente en silencio... demasiado silencioso... Además, hay copos de nieve de papel por el suelo, y unas gotas enormes y charquitos de agua, ¿qué está pasando? Hay una nota en el suelo en un sobre que pone Urgente en rojo... Pone: “¡Detectives! Nuestro amigo, el muñeco de nieve del patio, ha desaparecido.</p>	

<p>Creo que está desorientado...                  Dice que solo puede encontrar el camino si escucha correctamente los sonidos del invierno.                  Necesitamos entrenar nuestro oído y aprender el código musical secreto para rescatarlo antes de que se derrita.”</p>			
<b>Objetivos</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer cualidades del sonido: fuerte/suave, largo/corto, rápido/lento.</li> <li>• Seguir secuencias rítmicas.</li> <li>• Conocer los estados del agua (hielo, líquido, gas)</li> <li>• Participar en actividades musicales corporales.</li> </ul>	
<b>Objetivos de programación</b>	6, 8	<b>Objetivos de etapa</b>	a, b, c, e, g, i
<b>Competencias específicas</b>	Área II: 2 Área III: 3, 5	<b>Competencias clave</b>	CD, CPSAA, CCEC
Contenidos			
Área I	Área II	Área III	
	C: Elementos naturales (agua)	F: Posibilidades sonoras, expresivas y creativas de la voz, el cuerpo, los objetos cotidianos de su entorno y los instrumentos musicales.  Propuestas musicales en distintos formatos. (Audio, vídeo, música en directo)  El sonido, el silencio y sus cualidades. Diferenciación entre ruido, silencio, música.	
<b>Criterios de Evaluación</b>		<b>Área II: 2.3</b> <b>Área III: 3.7, 5.5</b>	

UNIDAD DIDACTICA 7: El misterio del Inspector Lupito congelado	
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones
<b>Fechas</b>	26 de enero- 13 de febrero
Situación de aprendizaje: al llegar a clase los niños y niñas se encuentran al Inspector Lupito atrapado dentro de un hielo... ¡está congelado!	

<b>Objetivos</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar elementos naturales: agua, aire, tierra, fuego.</li> <li>• Observar cambios en la materia (líquido → sólido).</li> <li>• Participar en pequeñas experiencias científicas.</li> </ul>	
<b>Objetivos de programación</b>	6, 10	<b>Objetivos de etapa</b>	b, c, d, f, g
<b>Competencias específicas</b>	Área I: 1	<b>Competencias clave</b>	CCL, STEM, CPSAA
	Área II: 2, 3		
	Área III: 3		
<b>Contenidos</b>			
<b>Área I</b>	<b>Área II</b>	<b>Área III</b>	
<p>A: El juego espontáneo y dirigido como actividad placentera y fuente de aprendizaje. Juego sensorial.</p> <p>B: Aceptación de errores. Error como oportunidad de aprendizaje.</p>	<p>B: Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis.</p> <p>Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</p> <p>Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.</p> <p>C: Elementos naturales (agua, tierra, aire, fuego).</p>	<p>C: El lenguaje oral en situaciones cotidianas: conversaciones, juegos de interacción. Uso progresivo del léxico y pronunciación clara.</p> <p>Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. Exposición clara y organizada de las ideas.</p>	
<b>Criterios de Evaluación</b>		<b>Área I: 1.4</b>	
		<b>Área II: 2.3; 2.6; 3.3</b>	
		<b>Área III: 3.1; 3.3</b>	

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 8: Ayudamos a encontrar el corazón perdido del Inspector.</b>	
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones
<b>Fechas</b>	16 de febrero- 27 de febrero
<b>Situación de aprendizaje:</b>	

<p>Llegan a clase los alumnos y se encuentran que la clase que habíamos decorado por San Valentín está desordenada... Hay un mensaje del Inspector:</p> <p style="text-align: center;">“Detectives... algo extraño ha ocurrido. Mi corazón ha desaparecido. Sin él no puedo sentir alegría, amistad ni cariño. Creo que alguien lo ha escondido justo el día de San Valentín... Solo podréis ayudarme si descubris dónde se esconden los corazones de verdad.”</p>			
<b>Objetivos</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y expresar emociones básicas.</li> <li>• Identificar los 5 sentidos y las partes del cuerpo.</li> <li>• Expresarse a través del lenguaje oral y la plástica.</li> </ul>	
<b>Objetivos de programación</b>	2, 8, 11	<b>Objetivos de etapa</b>	a, e, f, g
<b>Competencias específicas</b>	Área I: 1, 2	<b>Competencias clave</b>	CCL, CPSAA
	Área III: 3		
<b>Contenidos</b>			
Área I	Área II	Área III	
<p>A: Imagen segmentada del cuerpo. Representación gráfica del esquema corporal.</p> <p>Los sentidos y sus funciones.</p> <p>B: Herramientas para la gestión de las emociones: identificación y expresión.</p> <p>D: La amistad como elemento protector, fomentando las relaciones sociales y las buenas acciones.</p>		<p>C: Intención comunicativa de los mensajes para comunicar sentimientos.</p> <p>G: Expresión de sentimientos y emociones a través de distintos materiales y manifestaciones artísticas.</p>	
<b>Criterios de Evaluación</b>		Área I: 1.1; 2.1	
		Área III: 3.3; 3.4	

### UNIDAD DIDACTICA 9: El misterio de los disfraces cambiados

<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones
---------------------------	------------

<b>Fechas</b>	2 de marzo- 13 de marzo		
<b>Situación de aprendizaje:</b> Llegan al aula y encuentran un vídeo sobre el Carnaval. Al final del vídeo el Inspector les pide ayuda para que se pueda llevar a cabo Carnaval este año. Les dice que alguien ha cambiado todos los disfraces de sitio y que incluso los ha escondido. Las formas ya no coinciden, los tamaños están desordenados, las telas no están en su lugar...			
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y comparar formas básicas.</li> <li>• Reconocer y diferenciar tamaños (grande/pequeño, largo/corto).</li> <li>• Explorar y describir texturas (suave, rugoso, áspero, liso).</li> <li>• Establecer relaciones y clasificaciones.</li> </ul>		
<b>Objetivos de programación</b>	4	<b>Objetivos de etapa</b>	i, g
<b>Competencias específicas</b>	<b>Área I: 4</b> <b>Área II: 1</b> <b>Área III: 3</b>	<b>Competencias clave</b>	CCL, CPSAA, CD
<b>Contenidos</b>			
<b>Área I</b>	<b>Área II</b>	<b>Área III</b>	
D: Celebraciones, costumbres y tradiciones. (Carnaval)	A: Cualidades o atributos de los objetos y materiales. Color, forma, tamaño, y textura. Relaciones de orden, seriación, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación.	G: Intención expresiva de producciones plásticas y pictóricas. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (forma, color, textura). I: Aplicaciones y herramientas con distintos fines: comunicación.	
<b>Criterios de Evaluación</b>		<b>Área I: 4.5</b>	
		<b>Área II: 1.1</b>	
		<b>Área III: 3.4</b>	

**UNIDAD DIDACTICA 10: ¿Qué está pasando? ¡Los bosques y los árboles están cambiando!**

**Numero de sesiones**      4 sesiones

<b>Fechas</b>	16 de marzo- 27 de marzo		
<b>Situación de aprendizaje:</b>			
Al llegar al aula, la clase está llena de hojas, de flores en las mesas, de ramitas, de fotos de árboles y un mensaje urgente del Inspector Lupito: “Detectives... algo extraño está ocurriendo en el bosque cercano al colegio. Los árboles están cambiando, aparecen flores nuevas y los colores ya no son los del invierno. Pero he descubierto que algunas plantas no están creciendo bien... Necesitamos investigar qué está pasando y aprender a cuidar la naturaleza. El bosque nos necesita.”			
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar características de la primavera.</li> <li>• Comprender necesidades básicas de las plantas (agua, luz, tierra).</li> <li>• Desarrollar actitudes de respeto y cuidado hacia el medio ambiente.</li> <li>• Participar en acciones sencillas de cuidado.</li> </ul>		
<b>Objetivos de programación</b>	6	<b>Objetivos de etapa</b>	b, e, g, i
<b>Competencias específicas</b>	Área I: 3	<b>Competencias clave</b>	CCL, CC, CPSAA
	Área II: 2, 3		
	Área III: 4		
<b>Contenidos</b>			
Área I	Área II	Área III	
C: Hábitos y prácticas responsables con el medio ambiente. D: La actividad humana en el medio.	A: El tiempo y su organización: estaciones (primavera). B: Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación y búsqueda en distintas fuentes de información. C:	E: Utilización de la biblioteca como fuente de información. I: Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de los medios.	

	Influencia de las acciones de las personas en el medio físico.  Respeto y protección del medio natural.	
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Área I:</b> 3.1	
	<b>Área II:</b> 2.3; 3.1	
	<b>Área III:</b> 4.3	

#### 6.2.4 Unidades Didácticas Tercer trimestre

UNIDAD DIDACTICA 11: El conejo de Pascua despistado			
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones		
<b>Fechas</b>	7 de abril- 17 de abril		
<b>Situación de aprendizaje:</b> Al llegar al aula, los detectives encuentran huevos con letras escritas, sobres cerrados, una cesta llena de huevos, huellas pequeñas en el suelo... Y un mensaje urgente: “Detectives... el conejo de Pascua ha perdido el camino y ha mezclado todos los huevos. Algunos tienen mensajes secretos, pero están desordenados y no se entienden. Necesitamos leer, descifrar y escribir correctamente para ayudarlo.”			
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer elementos culturales básicos de la Pascua.</li> <li>• Desarrollar la escritura en pautas más pequeñas</li> <li>• Participar en producciones escritas colectivas e individuales.</li> <li>• Clasificar y organizar elementos.</li> </ul>		
<b>Objetivos de programación</b>	3, 4, 6	<b>Objetivos de etapa</b>	b, i
<b>Competencias específicas</b>	<b>Área I:</b> 4	<b>Competencias clave</b>	CCL, CPSAA, CCEC, STEM
	<b>Área II:</b> 1		
	<b>Área III:</b> 4		
Contenidos			
Área I	Área II	Área III	
D:	A: Cualidades o atributos de los objetos y materiales.	D: Los usos sociales de la lectura y la escritura como	

Celebraciones, costumbres y tradiciones. (La Pascua).	Color, forma, tamaño, textura y su comportamiento físico (caer, rodar). Relaciones de orden, seriación, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación.	medio de comunicación, información y disfrute.  Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia.
<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Área I:</b> 4.5	
	<b>Área II:</b> 1.1	
	<b>Área III:</b> 4.1; 4.4	

UNIDAD DIDACTICA 12: El robo del Libro Mágico			
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones		
<b>Fechas</b>	20 de abril- 1 de mayo		
Situación de aprendizaje: Al llegar a clase ven que la biblioteca de clase está súper desordenada... Y ven que hay un cofre vacío.  "¡Detectives! Ha ocurrido algo gravísimo... El Libro Mágico de las historias ha desaparecido. Sin él, los cuentos se quedan sin final y los poemas pierden su música."			
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memorizar y recitar pequeños poemas.</li> <li>• Comprender breves textos literarios.</li> </ul>		
<b>Objetivos de programación</b>	3	<b>Objetivos de etapa</b>	d, e, f, i, j
<b>Competencias específicas</b>	<b>Área I:</b> 4 <b>Área III:</b> 3, 4	<b>Competencias clave</b>	CCL, CPSAA, CCEC
Contenidos			
Área I	Área II	Área III	
A: Hábitos elementales de atención, concentración, iniciativa y esfuerzo en la propia actividad. B: Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y		A: Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad. D:	

<p>actitudes de esfuerzo, constancia, atención e iniciativa.</p> <p>D: Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.</p>		<p>Los usos sociales de la lectura y la escritura como medio de comunicación, información y disfrute.</p> <p>Textos escritos en diferentes soportes: cuentos, poemas, tebeos.</p> <p>Situaciones de lectura individual o a través de modelos lectores de referencia.</p> <p>E: Textos literarios infantiles orales y escritos (cuentos, poesías, rimas) adecuados al desarrollo infantil. Memorización y recitado de algunos textos literarios disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima y la belleza de las palabras producen.</p>
<p><b>Criterios de Evaluación</b></p>	<p><b>Área I:</b> 4.4</p>	
	<p><b>Área III:</b> 3.2; 4.1; 4.4</p>	

<p><b>UNIDAD DIDACTICA 13: El misterio del jardín secreto</b></p>	
<p><b>Numero de sesiones</b></p>	<p>4 sesiones</p>
<p><b>Fechas</b></p>	<p>4 de mayo- 15 de mayo</p>
<p>Situación de aprendizaje: Al llegar a clase, hay en la pizarra digital proyectado un mapa del colegio. Nos llega un mensaje del Inspector: “Detectives... he descubierto la existencia de un jardín secreto en el colegio. Pero su entrada está escondida y solo se puede encontrar siguiendo correctamente las indicaciones del mapa. ¡Vamos a buscarlo!”</p>	
<p><b>Objetivos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar nociones espaciales: delante/detrás, dentro/fuera, cerca/lejos.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciarse en el uso de derecha e izquierda en el propio cuerpo.</li> <li>• Interpretar indicaciones sencillas en un mapa.</li> </ul>	
<b>Objetivos de programación</b>	4, 5, 9	<b>Objetivos de etapa</b>	a, b, f, i
<b>Competencias específicas</b>	Área I: 1	<b>Competencias clave</b>	STEM, CPSAA
	Área II: 1		
Contenidos			
Área I	Área II	Área III	
<p>A: El cuerpo y el entorno: referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos)</p> <p>El movimiento: control de la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros en diferentes ejes)</p>	<p>A: Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo: dentro-fuera, encima-debajo, cerca-lejos, de frente-de lado-de espaldas, izquierda-derecha.</p> <p>B: Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.</p>		
<b>Criterios de Evaluación</b>		Área I: 1.1	
		Área II: 1.3	

UNIDAD DIDACTICA 14: ¡Roban la identidad al Inspector!	
<b>Numero de sesiones</b>	4 sesiones
<b>Fechas</b>	18 de mayo- 29 de mayo
<p>Situación de aprendizaje: Al llegar a clase, está llena de imágenes del Inspector Lupito... Les cuento que están intentando robar la identidad del Inspector, debemos ayudar a identificar al verdadero.</p>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar cantidades (más que, menos que, igual que).</li> <li>• Utilizar nociones básicas de medida (más largo, más corto, más alto, más bajo).</li> <li>• Medir con unidades no convencionales (bloques, pasos, palmas, cuerdas).</li> </ul>

<b>Objetivos de programación</b>	2, 4	<b>Objetivos de etapa</b>	i
<b>Competencias específicas</b>	Área I: 2	<b>Competencias clave</b>	STEM, CPSAA
	Área II: 1		
Contenidos			
Área I	Área II	Área III	
B: Aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro, control de la frustración, error como oportunidad de aprendizaje.	A: Cualidades o atributos de los objetos. Relaciones de orden, clasificación y comparación a través de la manipulación, observación y experimentación.  Uso de cuantificadores básicos en situaciones contextualizadas		
<b>Criterios de Evaluación</b>		Área I: 2.1	
		Área II: 1.1; 1.2; 1.4	

UNIDAD DIDACTICA 15: Resolvemos el gran misterio			
<b>Numero de sesiones</b>	4		
<b>Fechas</b>	1 de junio- 12 de junio		
<b>Situación de aprendizaje:</b> El Inspector Lupito les envía un vídeo diciendo: “Detectives... ha llegado el momento. Durante todo el curso alguien ha estado provocando pequeños misterios. El robo del libro, la identidad falsa, la calabaza desaparecida... Todas las pistas llevan a la misma persona. Necesito vuestra ayuda para descubrir quién es el causante... antes de que escape en verano.”			
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresarse oralmente con coherencia.</li> <li>• Preparar el final de etapa y la llegada del verano.</li> </ul>		
<b>Objetivos de programación</b>	2	<b>Objetivos de etapa</b>	e, g, i
<b>Competencias específicas</b>	Área I: 2	<b>Competencias clave</b>	CCL, CPSAA
	Área III: 3		
Contenidos			
Área I	Área II	Área III	
B:	A:	C:	

<p>Valoración del trabajo bien hecho. Aceptación de correcciones para mejorar sus acciones.</p>	<p>El tiempo y su organización: verano.</p>	<p>El lenguaje oral en situaciones cotidianas: expresión de vivencias. Uso progresivo del léxico, estructuración gramatical, entonación, ritmo y tono adecuado y pronunciación clara.</p> <p>Intención comunicativa de los mensajes para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos.</p> <p>Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada. Exposición clara y organizada de las ideas. Utilización de oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas e interrogativas), y el uso de tiempos verbales (presente, pasado y futuro).</p>
<p><b>Criterios de Evaluación</b></p>	<p><b>Área I: 2.1</b></p>	
	<p><b>Área III: 3.1; 3.2</b></p>	

## 7. Evaluación

La evaluación será desde tres perspectivas distintas. Habrá una evaluación por parte del profesorado hacia los alumnos y alumnas. Será una evaluación de cada producto final, ya que habrá un mini producto final en cada unidad didáctica. Además, harán una autoevaluación y evaluación de los compañeros.

### 7.1 Evaluación del profesor hacia los alumnos.

En cada situación de aprendizaje el alumnado elaborará un producto final relacionado con el misterio planteado y que muestre el resultado de los objetivos

planteados. Estos productos permitirán comprobar si los niños y niñas han aplicado los conocimientos y habilidades trabajados durante el proceso.

En la Tabla 1 se muestra cada unidad didáctica de la programación con sus objetivos y el producto final evaluable:

UNIDAD DIDÁCTICA	OBJETIVOS QUE TRABAJAR	PRODUCTO FINAL	MÉTODO DE EVALUACIÓN
Robo en el Colegio	Desarrollar la autonomía en el aula y expresarse mediante diferentes manifestaciones plásticas.	Creación del carnet y placa de detective con una producción plástica personal.	Lista de cotejo (checklist) y observación directa
Asalto al cumpleaños de mi amigo	Conocer y valorar celebraciones y tradiciones cercanas.	Organización y representación del cumpleaños del Inspector mediante un mural colectivo.	Rúbrica sencilla y observación directa
El misterio de la calabaza robada	Identificar hábitos de alimentación saludable y la importancia de la actividad física.	Elaboración de un mural sobre alimentos saludables y actividades físicas.	Lista de cotejo (checklist)
¡Viaje al pasado! ¡Hay que volver a casa!	Comprender nociones temporales básicas: pasado, presente y futuro.	Creación de una línea del tiempo sencilla con imágenes de momentos de su vida.	Observación directa y registro anecdótico
Atrapamos al Grinch	Comprender nociones espaciales básicas y reconocer características del invierno.	Realización de un recorrido espacial en el aula siguiendo instrucciones.	Lista de cotejo (checklist) y observación directa
En búsqueda del muñeco de nieve despistado	Explorar el sonido y aproximarse al código musical.	Creación e interpretación de una pequeña secuencia musical con símbolos.	Lista de cotejo (checklist)
El misterio del Inspector Lupito congelado	Identificar elementos naturales y observar su comportamiento.	Experimento con hielo y registro gráfico de lo observado.	Observación directa y registro anecdótico
Ayudamos a encontrar el corazón perdido del Inspector	Reconocer partes del cuerpo, los sentidos y expresar emociones.	Creación de una tarjeta o mensaje emocional.	Observación directa

El misterio de los disfraces cambiados	Establecer relaciones entre formas, tamaños y texturas.	Clasificación y presentación de disfraces según sus características.	Lista de cotejo (checklist)
¿Qué está pasando? ¡Los bosques y los árboles están cambiando!	Conocer características de la primavera y aprender a cuidar las plantas.	Plantación y cuidado de una planta en el aula.	Observación directa y diario de aula
El conejo de Pascua despistado	Conocer la celebración de la Pascua y aproximarse a la lectoescritura.	Búsqueda de huevos con pistas escritas sencillas.	Lista de cotejo (checklist)
El robo del Libro Mágico	Conocer y disfrutar de textos literarios y poemas.	Creación colectiva de un pequeño poema o cuento.	Rúbrica de expresión oral
El misterio del jardín secreto	Desarrollar nociones espaciales y orientación básica.	Elaboración de gymkana donde encuentran un mapa final del jardín	Lista de cotejo (checklist)
Le roban la identidad al Inspector. ¿Quién es el verdadero?	Realizar conteo y aproximarse a la medida.	Resolución de un reto matemático para identificar al verdadero Inspector.	Rúbrica sencilla y observación directa
Resolvemos el misterio	Reconocer características del verano y recordar lo aprendido durante el curso.	Creación del álbum final del detective con los misterios resueltos.	Rúbrica final del proyecto y autoevaluación

Tabla 1: Relación entre Unidades Didácticas, Objetivos de Trabajo y Producto Final

## 7.2 Autoevaluación

Con el objetivo de favorecer la toma de conciencia sobre su propio aprendizaje, el alumnado participará en pequeñas actividades de autoevaluación adaptadas a su edad.

Estas se realizarán principalmente a través de:

- Asambleas de reflexión al finalizar las actividades.
- Paneles visuales con iconos (caras contentas, neutras o tristes).
- Preguntas sencillas como:

- ¿He ayudado a resolver el misterio?
- ¿He trabajado bien con mis compañeros?
- ¿Qué ha sido lo que más me ha gustado?
- ¿Qué me ha resultado más difícil?

Este tipo de dinámicas permiten que los niños y niñas identifiquen sus logros, expresen sus dificultades y valoren su propio esfuerzo de forma comprensible y motivadora.

### **7.3 Feedback entre iguales**

Como he adelantado previamente, se fomentará la evaluación entre compañeros, entendida como una forma de aprendizaje cooperativo y de desarrollo de habilidades sociales.

El alumnado tendrá oportunidades de observar y comentar el trabajo de sus compañeros, siempre desde una perspectiva positiva y respetuosa. Para ello se utilizarán dinámicas sencillas como:

- Compartir los productos finales en gran grupo.
- Explicar cómo han resuelto el misterio.
- Señalar algo que les ha gustado del trabajo de otro compañero o grupo.

El docente guiará estas interacciones para que el alumnado aprenda a expresar opiniones constructivas. De esta manera se promueve un clima de aula basado en el respeto, la cooperación y el reconocimiento del trabajo de los demás.

## **8. Atención a las diferencias individuales del alumnado**

El alumnado de Educación Infantil presenta una gran diversidad en cuanto a ritmos de aprendizaje, intereses, estilos cognitivos, desarrollo madurativo y experiencias previas. Por ello, la intervención educativa debe partir del reconocimiento de estas diferencias individuales y ofrecer respuestas flexibles que permitan que todos los niños y niñas participen activamente en el proceso de aprendizaje.

La atención a las diferencias individuales en esta programación se plantea desde una perspectiva inclusiva, entendiendo que todo el alumnado puede presentar necesidades específicas en determinados momentos de su proceso educativo. No solo se tendrán en cuenta aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE), sino también las diferencias derivadas de los distintos ritmos de aprendizaje, intereses, motivaciones o contextos personales.

Para ello, la práctica educativa se fundamenta en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), un enfoque pedagógico que propone diseñar las situaciones de aprendizaje desde el inicio para que resulten accesibles y significativas para todo el alumnado (Alba Pastor, 2018).

Para garantizar una respuesta educativa adecuada a las necesidades del alumnado, se aplicarán diversas medidas organizativas y metodológicas, entre las que destacan:

- Uso de metodologías activas y manipulativas, que favorecen la participación de todo el alumnado.
- Organización flexible del aula mediante trabajo individual, en pequeño grupo y en gran grupo.
- Utilización de apoyos visuales y materiales manipulativos que faciliten la comprensión.
- Adaptación del ritmo de trabajo según las necesidades del alumnado.
- Refuerzo positivo y acompañamiento individualizado cuando sea necesario.
- Coordinación con el equipo docente y, en caso necesario, con los profesionales de orientación del centro.

En el caso concreto de este grupo-aula, se han detectado que dos alumnos presentan algunos signos de alerta en su desarrollo, aunque todavía no han sido sometidos a la evaluación psicopedagógica, es decir, no cuentan con diagnóstico, ni medidas específicas de atención educativa. Ante esta situación, se harán medidas ordinarias que faciliten su aprendizaje.

Se harán a través de adaptaciones en el ritmo de trabajo, la simplificación o fragmentación de las instrucciones cuando sea necesario, el uso de muchos

apoyos visuales y manipulativos. Todo ello hecho para toda la clase cumpliendo así el enfoque pedagógico del DUA.

Paralelamente, se realizará una observación sistemática de su evolución en el aula y se mantendrá una comunicación fluida con las familias y con el equipo de orientación del centro, con el fin de seguir el progreso de estos alumnos y de recabar información para la evaluación psicopedagógica.

De este modo, la programación pretende garantizar que todo el alumnado del grupo pueda participar activamente en las situaciones de aprendizaje propuestas y progresar en función de sus capacidades y necesidades, promoviendo un entorno educativo inclusivo en el que la diversidad se entienda como una oportunidad de enriquecimiento para todo el grupo.

## **9. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes**

La programación didáctica presentada se entiende como una propuesta educativa integrada en el proyecto educativo del centro y alineada con su enfoque metodológico activo e inclusivo. En este sentido, las distintas situaciones de aprendizaje diseñadas contribuyen al desarrollo de diversos planes y programas educativos del colegio, favoreciendo un aprendizaje globalizado y coherente con las características de la etapa de Educación Infantil.

### **Contribución al plan de expresión oral y escrita**

Uno de los ejes fundamentales de esta programación es el desarrollo de las habilidades comunicativas del alumnado. A lo largo de las diferentes unidades didácticas se promueven múltiples situaciones de comunicación oral, especialmente durante las asambleas, las explicaciones de los misterios y la exposición de los productos finales.

El alumnado tiene la oportunidad de verbalizar hipótesis, explicar cómo ha resuelto cada caso o compartir ideas con sus compañeros, favoreciendo así la ampliación del vocabulario, la estructuración del discurso y la escucha activa. Asimismo, se realizan aproximaciones a la lectura y la escritura a través de actividades significativas como la lectura de pistas, la interpretación de mensajes

o la elaboración de producciones escritas colectivas, lo que contribuye al desarrollo progresivo de la competencia comunicativa.

### **Contribución al Plan de Convivencia**

La programación contribuye de manera significativa al desarrollo del plan de convivencia del centro. En este último año de infantil es el inicio del trabajo en equipo y del compañerismo. La metodología basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos fomenta el trabajo cooperativo, la toma de decisiones conjunta y la resolución pacífica de conflictos.

Durante las actividades en equipo, el alumnado aprende a respetar turnos de palabra, escuchar a los demás, expresar opiniones y buscar soluciones comunes para resolver los distintos misterios planteados. Asimismo, el trabajo sobre las emociones, la empatía y la amistad presente en algunas unidades didácticas favorece la creación de un clima de aula positivo basado en el respeto y la colaboración.

### **Contribución del Plan de desarrollo del pensamiento lógico- matemático**

La programación también contribuye al desarrollo del pensamiento lógico-matemático del alumnado mediante actividades manipulativas, de observación y experimentación. A través de las diferentes unidades didácticas se trabajan habilidades como el conteo, la comparación de cantidades, la clasificación de objetos, la seriación, la identificación de formas o las nociones básicas de medida.

Estas habilidades se desarrollan dentro de contextos significativos vinculados a los misterios planteados, lo que permite que el alumnado utilice el razonamiento matemático para resolver problemas reales. De este modo, se favorece un aprendizaje funcional y motivador que fomenta la curiosidad, la investigación y el pensamiento lógico desde edades tempranas.

### **Contribución al Plan de educación cultural y conocimiento de las festividades**

La programación también contribuye al conocimiento y valoración de las tradiciones y festividades culturales, aspecto importante para el desarrollo de la identidad cultural y social del alumnado. A lo largo del curso se trabajan

diferentes celebraciones presentes en la vida del alumnado, como Halloween, Carnaval, Navidad o la Pascua.

Estas festividades se integran en las situaciones de aprendizaje y en los misterios que el alumnado debe resolver, permitiendo abordar contenidos relacionados con las costumbres, tradiciones y manifestaciones culturales. De esta forma, el alumnado no solo conoce estas celebraciones, sino que también participa activamente en ellas mediante actividades artísticas, juegos, dramatizaciones o producciones plásticas.

### **Contribución al Plan de educación en valores y sostenibilidad**

Finalmente, la programación también contribuye a la educación en valores y al desarrollo de actitudes responsables hacia el entorno. A través de diferentes unidades didácticas se trabajan aspectos como el cuidado del medio ambiente, la alimentación saludable, la cooperación y el respeto hacia los demás.

Actividades como la plantación y el cuidado de plantas, la reflexión sobre hábitos saludables o la resolución cooperativa de los misterios fomentan la responsabilidad, la autonomía y la participación activa del alumnado en su entorno.

En conjunto, esta programación didáctica contribuye al desarrollo integral del alumnado y se integra de manera coherente en los diferentes planes educativos del centro, reforzando una educación basada en la participación, la inclusión y el aprendizaje significativo.

## 10. Conclusiones

El presente Trabajo de Fin de Grado ha tenido como finalidad el diseño de una programación didáctica anual dirigida al alumnado de 3º de Educación Infantil, concretamente a niños y niñas de cinco años. A través de esta propuesta se ha pretendido desarrollar un modelo educativo coherente con los principios pedagógicos actuales, basado en metodologías activas y centrado en el papel protagonista del alumnado dentro de su propio proceso de aprendizaje.

La programación se ha estructurado a partir de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), articulada a través del hilo conductor del Inspector Lupito. Se consolida como una herramienta eficaz para situar al como protagonista activo de su propio aprendizaje. Al convertir cada unidad didáctica en un "caso" o misión, se logra un aprendizaje globalizado e integral que conecta los contenidos curriculares con la realidad y los intereses de los niños, evitando una enseñanza fragmentada. Esta estructura no solo incentiva la curiosidad y la motivación constante, sino que permite que el alumnado establezca relaciones significativas entre las distintas áreas de conocimiento a lo largo de todo el curso escolar.

Otro aspecto fundamental, es la implementación en esta programación del DUA. Esto demuestra que es posible alcanzar una educación inclusiva real en el contexto del Colegio Nuevo Saber. El uso de apoyos visuales, materiales manipulativos y la adaptación de los ritmos de trabajo garantizan que todos los niños y niñas, incluidos aquellos con diferentes ritmos madurativos o señales de alerta en su desarrollo, progresen en igualdad de condiciones. De este modo, la diversidad del aula se integra como un elemento de enriquecimiento mutuo, asegurando una respuesta educativa flexible y accesible para todo el grupo.

Por otra parte, cabe destacar la evaluación como proceso reflexivo y compartido que va más allá de la calificación para convertirse en una herramienta de aprendizaje cooperativo. Al integrar la autoevaluación y el feedback entre iguales mediante asambleas y paneles visuales, se fomenta en los alumnos la toma de conciencia sobre sus propios logros y el respeto por el trabajo de sus compañeros desde edades tempranas. El diseño de productos finales para cada misterio resuelto permite asegurar que los objetivos didácticos se cumplan de manera funcional.

Finalmente, la propuesta muestra una sólida coherencia institucional al alinearse directamente con los planes estratégicos del centro educativo. La programación contribuye de manera transversal al desarrollo de la expresión oral, la convivencia pacífica, el pensamiento lógico-matemático y la educación en valores y sostenibilidad. Esta integración asegura que la práctica docente no sea un elemento aislado, sino una pieza fundamental que refuerza la identidad pedagógica de un centro comprometido con la innovación y el respeto al desarrollo integral de la infancia.

En definitiva, esta programación didáctica pretende ofrecer una propuesta educativa motivadora, inclusiva y coherente con los principios pedagógicos actuales de la Educación Infantil. A través de ella se busca fomentar el aprendizaje activo, la curiosidad, la creatividad y el trabajo cooperativo, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado y sentando las bases para su futuro proceso educativo.

## 11. Bibliografía y webgrafía

Alba Pastor, C. (2018). Diseño Universal para el Aprendizaje: Un modelo didáctico para proporcionar oportunidades de aprender a todos los estudiantes. *Padres y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (374), 21–27. <https://doi.org/10.14422/pym.i374.y2018.003>

Decreto 36/2022, de 8 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil. *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid*, (136), 9 de junio de 2022. [https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2022/06/09/BOCM-20220609-1.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/06/09/BOCM-20220609-1.PDF)

Domínguez-Chica, M. B., y Esteves-Fajardo, Z. I. (2023). El Diseño Universal del Aprendizaje: Referente teórico práctico para la educación inclusiva. *Cienciamatria*, 9(1), 370–385. <https://doi.org/10.35381/cm.v9i1.1067>

García-Varcácel, A., y Basilotta, V. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): Evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113–131. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, (340), 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>

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

Yáñez Taco, D. J., Salvatierra Moreira, J. L., Estrada Chango, X. A., Paredes Mancheno, W. R., y Montiel Zumba, S. I. (2023). Beneficios del Aprendizaje basado en Proyectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes con NEE. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 10185–10202. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8569](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8569)

## 12.ANEXOS

### Ampliación de la unidad didáctica seleccionada.

#### Contextualización y justificación:

La unidad didáctica a desarrollar en este TFG es la Unidad Didáctica 13: El jardín secreto. La situación de aprendizaje de esta unidad didáctica tiene como objetivo iniciar a los alumnos en el uso de las nociones espaciales básicas por medio de mapas sencillos y diferentes directrices. Estos aprendizajes son imprescindibles para el desarrollo óptimo del alumnado.

Esta unidad didáctica está situada a finales del curso ya que se trabajarán contenidos más complicados (derecha- izquierda). Además, se trabajará siguiendo el hilo conductor del Inspector Lupito, siguiendo así una historia que motive al alumnado y promueva su participación activa y su aprendizaje significativo.

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

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE ETAPA	OBJETIVOS DE PROGRAMACIÓN
Utilizar nociones espaciales: delante/detrás, dentro/fuera, cerca/lejos.	i-Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas	4. Desarrollar el pensamiento lógico-matemático en contextos prácticos. 5.Adquirir nociones básicas espaciales comprendiendo relaciones como derecha/izquierda.
Iniciarse en el uso de derecha e izquierda en el propio cuerpo.	a- Conocer su propio cuerpo y el de otros, así como sus posibilidades de acción. Adquirir una	5.Adquirir nociones básicas espaciales comprendiendo

	imagen ajustada de sí mismos.	relaciones como derecha/izquierda.
Interpretar indicaciones sencillas en un mapa.	b- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.	5.Adquirir nociones básicas espaciales comprendiendo relaciones como derecha/izquierda.
Trabajar en equipo con respeto y comunicando sus ideas.	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.	9.Fomentar el trabajo cooperativo y la resolución pacífica de problemas, desarrollando habilidades sociales y actitudes de respeto.

### Competencias clave

Las competencias clave que se trabajan en esta unidad didáctica son sobre todo dos, la competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería y la competencia personal, social y de aprender a aprender.

La primera mencionada se desarrollará a través del aprendizaje de conceptos de nociones espaciales (derecha e izquierda), a través de pequeños mapas e indicaciones de orientación en el espacio. Por otro lado, se potenciará también la exploración del entorno, la investigación y la experimentación, habilidades que forman parte del desarrollo de esta competencia.

Por otro lado, la competencia personal, social y de aprender a aprender se trabajará mediante el trabajo en equipo. En las sesiones habrá actividades que

serán en sus equipos, desarrollarán sus habilidades de comunicación, de colaboración y de iniciación a llegar a acuerdos.

#### Competencias específicas- relación contenidos y objetivos

Una vez establecidas las competencias clave, nos podemos adentrar en lo más concreto, las competencias específicas. En esta unidad didáctica se buscará desarrollar dos áreas, el área I: crecimiento en armonía y el área II: descubrimiento y exploración del entorno. Las competencias específicas que trabajarán y su relación con los objetivos son:

COMPETENCIA ESPECÍFICA	OBJETIVOS DIDÁCTICOS
<p>Área I:</p> <p>1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir su imagen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciarse en el uso de derecha e izquierda en el propio cuerpo.</li> </ul>
<p>Área II:</p> <p>1. Establecer relaciones, mediante la exploración, y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico- matemáticas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar indicaciones sencillas en un mapa.</li> <li>• Utilizar nociones espaciales: delante/detrás, dentro/fuera, cerca/lejos.</li> </ul>

#### Contenidos y contenidos transversales.

En la siguiente tabla se muestran los contenidos del Decreto 36/2022 que se trabajarán a lo largo de las sesiones de esta unidad didáctica divididos en sus áreas.

CONTENIDOS	
Área I	Área II
<p><b>Bloque A:</b></p> <p>El cuerpo y el entorno: referencias espaciales en relación con el propio cuerpo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca- lejos)</p>	<p><b>Bloque A:</b></p> <p>Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo: dentro-fuera, encima-debajo, cerca-lejos, de</p>

	frente-de lado-de espaldas, izquierda-derecha.
<p><b>Bloque A:</b> El movimiento: los desplazamientos. Habilidades motrices básicas de locomoción (saltos y giros en diferentes ejes)</p>	<p><b>Bloque B:</b> Pautas para la investigación en el entorno: interés, respeto, curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento.</p>

En esta Unidad Didáctica se trabajan de manera integrada varios contenidos transversales, fundamentales para el desarrollo integral del alumnado en la etapa de Educación Infantil.

En primer lugar, se fomenta la educación en valores y la convivencia, promoviendo actitudes de respeto, cooperación y ayuda entre iguales a través de las actividades en equipo. El alumnado aprende a escuchar a sus compañeros, respetar turnos de palabra y tomar decisiones conjuntas para la resolución de los retos planteados.

Asimismo, se desarrolla la educación emocional, favoreciendo la expresión de sentimientos, la gestión de la frustración y la valoración del esfuerzo propio y del grupo. A través de los juegos cooperativos, los niños y niñas experimentan situaciones en las que deben regular sus emociones y reforzar su autoestima.

También se integra la educación para la salud, mediante actividades de movimiento que contribuyen al desarrollo físico, la coordinación, el equilibrio y la adquisición de hábitos activos y saludables.

Finalmente, se promueve el desarrollo de la competencia digital de forma básica, en el caso de utilizar recursos como la pizarra digital para la presentación de mapas o mensajes del personaje guía, siempre desde un uso responsable y adaptado a la etapa.

### **Metodología y recursos.**

La metodología empleada en esta Unidad Didáctica coincide con la explicada en el apartado “metodología” de la programación anual, es decir, aprendizaje por proyectos (ABP). Planteando un reto final que da sentido a las actividades

desarrolladas a lo largo de la unidad, promoviendo un aprendizaje funcional y contextualizado.

Asimismo, se emplea la organización por estaciones o rincones, especialmente en la sesión final, lo que permite al alumnado trabajar en pequeños grupos, rotar por diferentes actividades y desarrollar su autonomía mediante propuestas accesibles y con apoyo visual.

El trabajo cooperativo se estructura mediante la asignación de roles dentro de los equipos (guía, portavoz, encargado de material, entre otros), los cuales forman parte de la dinámica habitual del aula. Estos roles son rotativos y se adaptan a cada unidad didáctica, favoreciendo la participación equitativa y el desarrollo de habilidades sociales.

**Actividades de las sesiones**  
**SESIÓN 1**

ACTIVIDAD	TEMPORALIZACIÓN Y AGRUPACIÓN	EXPLICACIÓN DETALLADA	MATERIAL
Situación de aprendizaje (Motivación) + decisión de grupos	10 minutos Asamblea	Empieza con la situación de aprendizaje, en la que, al llegar a clase, hay en la pizarra digital proyectado un mapa del colegio. Nos llega un mensaje del Inspector: <i>“Detectives... he descubierto la existencia de un jardín secreto en el colegio. Pero su entrada está escondida y solo se puede encontrar siguiendo correctamente las indicaciones del mapa. ¡Vamos a buscarlo!”</i> Deciden en su equipo del trimestre los diferentes roles que tendrán durante esta situación de aprendizaje (portavoz, encargado del material, coordinador, moderador, animador)	Pizarra digital
Asamblea de repaso	5 mins Asamblea	Repasamos todos juntos el vocabulario, delante, detrás, arriba, abajo, dentro fuera. Para derecha e izquierda lo repasamos y además, recuerdo que están puestos carteles en la clase.	
Detective dice...: Para prepararnos para entender el	10 mins Asamblea	Juego dirigido en el <b>aula de psicomotricidad</b> . Con aros en el suelo. Juego del “simon says”. El docente da directrices usando el vocabulario de orientación. Ej: “detective dice poned las	Aros Aula de psicomotricidad

mapa y las directrices del detective, nos ha dejado un juego para dominar las órdenes.		manos arriba”; “detective dice saltad dentro del aro”. Solo deben hacer la acción si se sice previamente “detective dice...”.	
Escondemos al muñeco	10 mins Gemelos	Eligen un muñeco por pareja y se ponen en una mesita. Deben darse entre ellos pequeñas órdenes de dónde colocar su muñeco. Ej: “pon el muñeco detrás de la mesa”...	Muñeco Mesa
Cierre de la sesión	10 mins Asamblea	Preguntas guiadas sobre la sesión. Sobre si les ha parecido fácil o difícil, si les ha gustado, algo que han aprendido...	

## SESIÓN 2

ACTIVIDAD	TEMPORALIZACIÓN Y AGRUPACIÓN	EXPLICACIÓN DETALLADA	MATERIAL
¿Derecha o izquierda?- Nunca hemos visto bien cual es la derecha y la izquierda. ¡El Detective nos hace saber mediante una	5 mins Asamblea	Empezamos iniciándonos en ello poniéndonos una pegatina roja en la derecha y azul en la izquierda. Y repetimos derecha rojo, izquierda azul. Docente hace mini comprobación de que lo han entendido haciéndoles levantar la mano izquierda y la derecha.	

<p>nota que le llega al profesor que es necesario!</p>			
<p><b>Tarjetas espaciales</b></p>	<p>20 mins Grupos</p>	<p>En el <b>patio</b>. El guía recibe unas pequeñas tarjetas con indicaciones. Ej: “poneos a la izquierda de la portería” con la palabra <b>izquierda</b> en el color de la pegatina. Además de apoyo visual con un dibujo por detrás para que sea accesible a todos los niños. El guía debe leersele a sus compañeros y entre todos ver donde ir. Tendrán 1 min y medio para ir. Al acabar el tiempo comprobaré que todos están bien y recibirán todos los equipos la siguiente tarjeta. Serán 5 mins de explicación y 15 mins de juego. Así podrán hacer 6 tarjetas.</p>	<p><a href="#">Tarjetitas de indicaciones</a></p>
<p><b>Robots detectives</b></p>	<p>10 mins Asamblea</p>	<p>Hacemos un corro grande, sale uno al centro y debe hacer una acción y decirla en alto. Ej: “levanto la mano derecha”. Todos como son robots deben imitarle. Al hacer un par de acciones sale otro al centro</p>	
<p><b>Cierre</b></p>	<p>5 mins</p>	<p>Nos tumbamos para volver a la calma y hacemos respiraciones. Pensando también en lo que hemos hecho hoy.</p>	

**SESIÓN 3**

ACTIVIDAD	TEMPORALIZACIÓN Y AGRUPACIÓN	EXPLICACIÓN DETALLADA	MATERIAL
<p><b>¿Cómo usamos un mapa?!</b></p> <p>No sabemos usar un mapa hoy que el detective nos ha entregado uno a cada equipo, deberemos aprender</p>	<p>10 mins</p> <p>Asamblea</p>	<p>Es un mapa de la sala de psicomotricidad. Hay un camino marcado por flechas y elementos reconocibles de la sala. Debemos llegar en equipos al otro lado. Se dan pautas importantes a seguir (todos deben participar e ir juntos a todos los lados y solo deben coger un totem de cada estación)</p>	<p><u>4 mapas</u></p>
<p><b>Siguiendo el mapa</b></p>	<p>15 mins</p> <p>Equipos</p>	<p>Siguen las indicaciones, cada equipo tiene un trayecto diferente. En cada estación, cada equipo recibe un totem del jardín secreto (hay 1 por equipo). El docente solo observa.</p>	<p>Tótems</p>
<p><b>Comprobamos y mejoramos</b></p>	<p>10 mins</p> <p>Equipos</p>	<p>Al final del recorrido, les doy una lista de los tótems que deberían tener, si los tienen todos lo han hecho bien. Deben sentarse en equipo y pensar en cosas que han hecho bien y cosas a mejorar en equipo.</p>	<p>Lista de tótems</p>
<p><b>Cierre</b></p>	<p>10 mins</p> <p>Asamblea</p>	<p>Hablamos sobre qué tal lo hemos hecho y qué cosas ha hecho el equipo muy bien.</p>	

**SESION 4:** sesión final (60 mins excepcionalmente)

ACTIVIDAD	TEMPORALIZACIÓN Y AGRUPACIÓN	EXPLICACIÓN DETALLADA	MATERIAL
<b>Gymkana (producto final)</b> Estamos a punto de encontrar el jardín, deberán pasar por 4 estaciones para recuperar las 4 piezas del mapa del jardín secreto.	45 mins (10 mins por estación) Equipos	Estación 1: con materiales deben reproducir el modelo de una tarjeta.	Aros, conos, picas, cajas, telas
		Estación 2: juego de posiciones. Tarjetitas con retos, uno dentro del aro y dos fuera; uno delante del cono y tres detrás; todo el equipo a la derecha de la pica...	
		Estación 3: secuencia de instrucciones (id delante 2 pasos, gira a la izquierda, da tres pasos a la derecha). El guía crea la secuencia el resto ejecuta	
		Estación 4: pequeños mapas de aros. Deben pasar todo el equipo por los mapitas.	
		FINAL: juntan las piezas del mapa y ven que el jardín secreto está en el patio de abajo...	
<b>Vamos al jardín secreto</b>	15 mins	Vamos al jardín y vemos que está decorado con una puerta con telas, con un montón de flores de cartulina, con mariposas, con lucecitas, piedras... En el rincón después de investigar les damos su insignia de otro misterio conseguido.	Jardín decorado <a href="#">Insignia</a> nueva del pasaporte de detective

**Recursos elaborados**

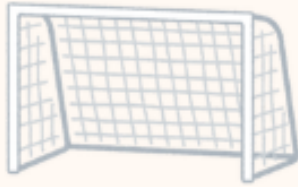
**Tarjetas de indicaciones sesión 2:**

Parte de adelante:

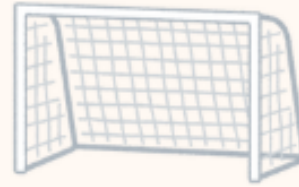
Izquierda de la portería	Derecha de la portería
Izquierda del huerto	Derecha del huerto
Izquierda del columpio	Derecha del columpio
Izquierda del tobogán	Derecha del tobogán

Parte de detrás:

Izquierda de la portería



Derecha de la portería



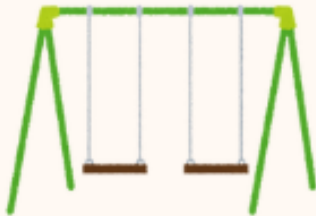
Izquierda del huerto



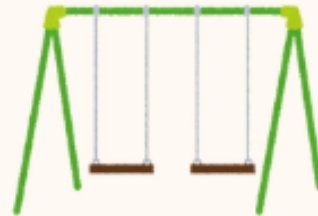
Derecha del huerto



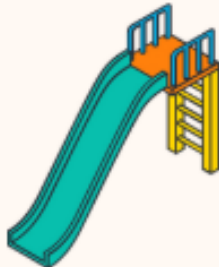
Izquierda del columpio



Derecha del columpio



Izquierda del tobogán

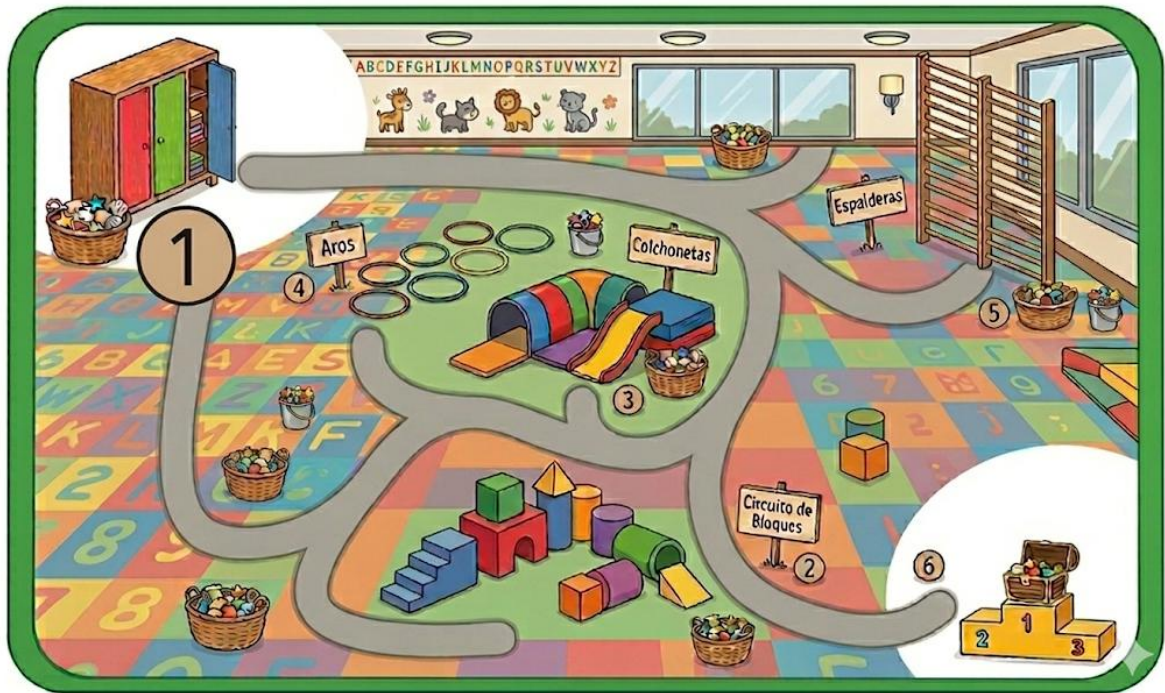


Derecha del tobogán

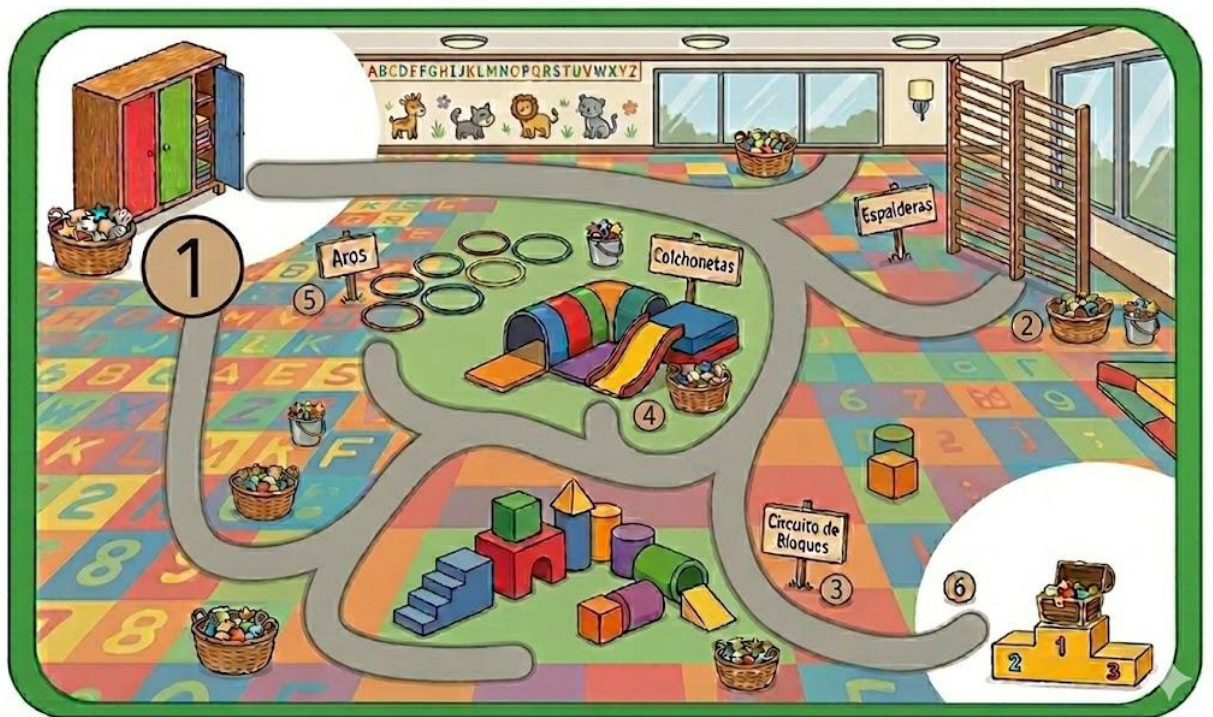


**Mapas sesión 3:**

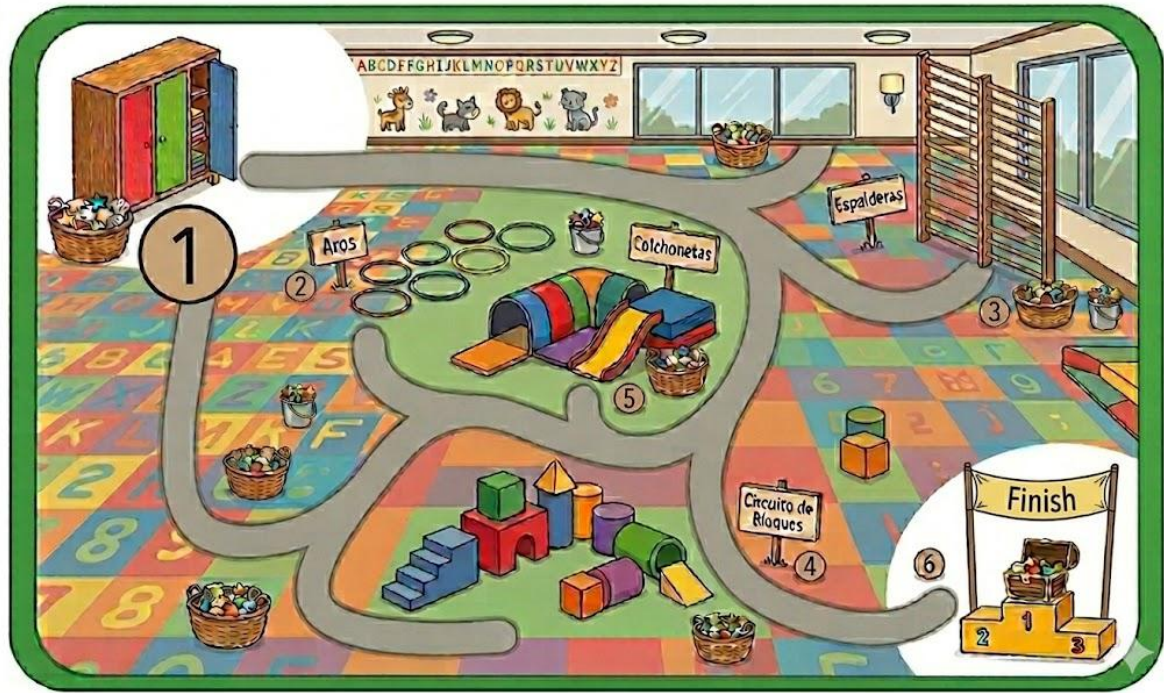
Mapa equipo 1:



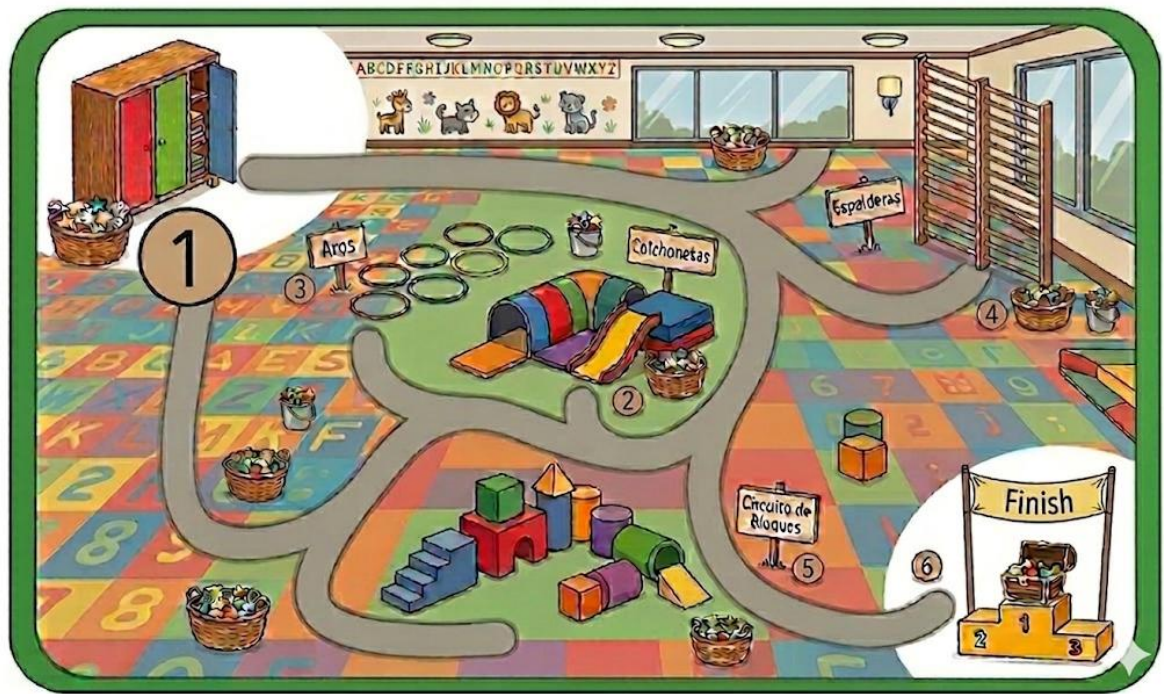
Mapa equipo 2:



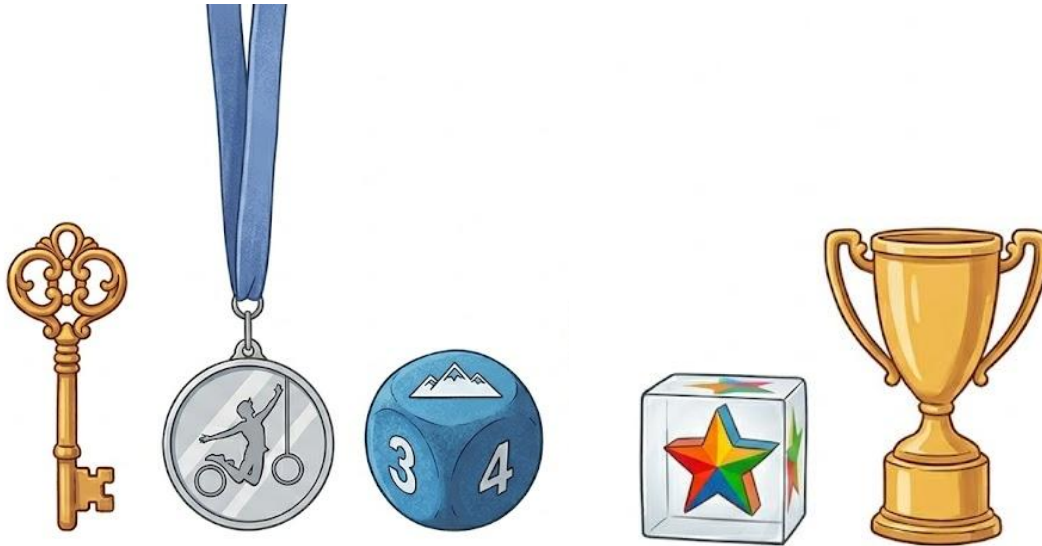
Mapa equipo 3:



Mapa equipo 4:



Tótems que van a encontrar:



**Tótem del Armario:** La llave dorada antigua.

**Tótem de los Aros:** La medalla

**Tótem de las Colchonetas:** El dado

**Tótem de las Espalderas:** El cubo transparente.

**Tótem de los Bloques de Gomaespuma:** La pequeña copa

**Insignia de la Unidad Didáctica**

La pegarán en su pasaporte de detective



**Métodos de evaluación de la Programación:**

Método de evaluación de la Unidad Didáctica 1: Checklist

<b>Ítem a observar</b>	<b>Sí</b>	<b>En proceso</b>	<b>No</b>
Participa en la actividad con interés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Usa los materiales de forma adecuada	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trabaja de manera autónoma (con poca ayuda)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigue instrucciones sencillas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Expresa ideas propias en su carnet/placa (dibujo, color, decoración)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestra creatividad en su producción	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Finaliza su trabajo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cuida y recoge los materiales al terminar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Método de evaluación Unidad Didáctica 2: rúbrica sencilla

<b>Criterio</b>	<b>Lo hace muy bien</b>	<b>En proceso</b>	<b>Necesita ayuda</b>
Comprende la celebración del cumpleaños	Reconoce elementos (tarta, velas, fiesta...) y su significado	Reconoce algunos elementos	No reconoce los elementos
Colabora en el mural colectivo	Comparte materiales y coopera con sus compañeros	Colabora con ayuda	Le cuesta colaborar

Criterio	Lo hace muy bien	En proceso	Necesita ayuda
Expresión plástica	Se expresa con creatividad (colores, dibujos, ideas propias)	Se expresa de forma sencilla	Le cuesta expresarse
Respeto normas y turnos	Respeto turnos y normas siempre	A veces respeta	Le cuesta respetar
Autonomía en la tarea	Trabaja solo/a la mayor parte del tiempo	Necesita algo de ayuda	Necesita ayuda constante

Método de evaluación de la Unidad Didáctica 3: checklist

Ítem a observar	Sí	En proceso	No
Participa en la actividad con interés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce alimentos saludables (frutas, verduras...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica actividades físicas (correr, saltar, jugar...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diferencia entre hábitos saludables y no saludables	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aporta ideas al mural	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se expresa mediante dibujos, colores o recortes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Colabora con sus compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Usa los materiales con actitudes de cuidado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Método de evaluación de la Unidad Didáctica 5: checklist

<b>Ítem a observar</b>	<b>Sí</b>	<b>En proceso</b>	<b>No</b>
Comprende nociones espaciales (arriba/abajo, delante/detrás, dentro/fuera)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigue instrucciones sencillas durante el recorrido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se orienta correctamente en el espacio del aula	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce elementos del invierno (frío, ropa, nieve...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relaciona el recorrido con el invierno (ej. moverse como si hiciera frío)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Participa respetando turnos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Método de evaluación Unidad Didáctica 6: checklist

<b>Ítem a observar</b>	<b>Sí</b>	<b>En proceso</b>	<b>No</b>
Participa en la actividad con interés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explora diferentes sonidos (voz, cuerpo, instrumentos)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce símbolos sencillos (notas, silencio)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crea una pequeña secuencia musical	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interpreta la secuencia (solo o en grupo)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigue un ritmo simple	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Presta atención durante la actividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Método de evaluación de la Unidad Didáctica 9: checklist

<b>Ítem a observar</b>	<b>Sí</b>	<b>En proceso</b>	<b>No</b>
Participa en la actividad con interés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce diferentes formas (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifica tamaños (grande/pequeño)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Percibe y diferencia texturas (suave, rugoso...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clasifica disfraces según una característica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explica cómo ha clasificado (con palabras o gestos)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Colabora con sus compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Método de evaluación de la unidad Didáctica 11: checklist

<b>Ítem a observar</b>	<b>Sí</b>	<b>En proceso</b>	<b>No</b>
Participa en la actividad con interés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconoce elementos de la Pascua (huevos, conejo, historia de Jesús)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escucha y comprende pistas sencillas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Intenta leer o interpretar palabras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relaciona la pista con el lugar correcto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sigue instrucciones durante la búsqueda	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<b>Ítem a observar</b>	<b>Sí</b>	<b>En proceso</b>	<b>No</b>
Colabora con sus compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestra interés por la lectoescritura	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Método de evaluación Unidad Didáctica 12: rúbrica

<b>Criterio</b>	<b>Lo hace muy bien</b>	<b>En proceso</b>	<b>Necesita ayuda</b>
<b>Participa en la actividad oral</b>	Participa con entusiasmo	Participa cuando se le dice	Le cuesta participar/ no participa
<b>Expresión oral</b>	Se expresa con claridad y se le entiende bien	Se expresa con dificultad a veces	Le cuesta expresarse. No se le entiende bien.
<b>Aporta ideas al cuento/poema</b>	Aporta ideas propias y creativas	Aporta pocas ideas	No aporta ideas
<b>Escucha a los demás</b>	Escucha con atención y respeta turnos	A veces escucha	Le cuesta escuchar
<b>Disfruta de los textos literarios</b>	Muestra interés y disfruta la actividad	Muestra algo de interés	Poco interés
<b>Uso del lenguaje</b>	Utiliza palabras adecuadas y variadas	Usa vocabulario sencillo	Usa muy pocas palabras

Método de evaluación de la Unidad Didáctica 13: checklist

<b>Ítem a observar</b>	<b>Sí</b>	<b>En proceso</b>	<b>No</b>
Participa en la gymkana con interés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprende nociones espaciales (delante/detrás, cerca/lejos, derecha/izquierda)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se orienta en el espacio de psicomotricidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Colabora con sus compañeros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relaciona el recorrido del mapa con la habitación real	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Muestra autonomía en la actividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Completa el recorrido	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Método de evaluación de la Unidad Didáctica 14: rúbrica

<b>Criterio de Evaluación</b>	<b>Detective en Formación (1)</b>	<b>Investigador Junior (2)</b>	<b>Inspector Experto (3)</b>
<b>Conteo de Evidencias</b>	Cuenta elementos de forma errática o salta números con frecuencia.	Cuenta hasta 10 (o 20) con ayuda o comete errores mínimos de correspondencia.	Cuenta colecciones de objetos con precisión (correspondencia uno a uno).

Criterio de Evaluación	Detective en Formación (1)	Investigador Junior (2)	Inspector Experto (3)
<b>Uso de Números</b>	No identifica la grafía de los números necesarios para resolver el reto.	Identifica algunos números, pero se confunde con los que tienen forma similar (ej. 6 y 9).	Identifica y utiliza correctamente los números para señalar al sospechoso.
<b>Aproximación a la Medida</b>	No comprende conceptos de tamaño (más largo/corto) o peso.	Compara dos objetos visualmente pero le cuesta usar unidades no convencionales (palmos, pasos).	Mide distancias o huellas usando unidades no convencionales con coherencia.
<b>Resolución de Problemas</b>	Espera a que se le dé la respuesta o abandona el reto fácilmente.	Intenta resolver el reto mediante el ensayo y error, requiriendo pistas del docente.	Analiza las pistas y llega a una conclusión lógica para identificar al Inspector.
<b>Comunicación de Hallazgos</b>	No logra explicar por qué eligió a un sospechoso sobre otro.	Explica su elección con frases cortas (ej: "Porque es este").	Describe el proceso: "Es el Inspector porque su huella mide 4 clips y tiene 5 lupas".

Método de evaluación de la Unidad Didáctica 15: Rúbrica y autoevaluación

Criterio de Evaluación	Detective en Formación (1)	Investigador Junior (2)	Inspector Experto (3)
<b>Características del Verano</b>	No identifica elementos del verano o los confunde con otras estaciones.	Identifica elementos básicos (sol, calor) pero le cuesta explicar por qué son del verano.	Identifica y describe ropa, clima y actividades propias del verano con claridad.
<b>Memoria del Curso</b>	No logra recordar los misterios pasados, incluso viendo las fotos o dibujos.	Recuerda algunos hitos del curso con ayuda de preguntas o pistas visuales.	Evoca con detalle los retos superados y narra anécdotas de lo aprendido en el curso.
<b>Organización del Álbum</b>	El álbum no tiene un orden lógico y le faltan muchas evidencias de los retos.	Incluye la mayoría de los misterios, aunque el orden es un poco aleatorio.	Recopila todos los retos de forma ordenada, mostrando el progreso de sus investigaciones.
<b>Expresión Creativa</b>	Muestra poco interés en decorar o personalizar su material de detective.	Decora su álbum siguiendo el modelo, usando colores y materiales básicos.	Personaliza su álbum con dibujos y detalles originales que reflejan su identidad de detective.

Criterio de Evaluación	Detective en Formación (1)	Investigador Junior (2)	Inspector Experto (3)
<b>Relación de Conceptos</b>	No conecta lo aprendido con su vida diaria fuera del aula.	Empieza a relacionar algún aprendizaje con situaciones de su casa o el patio.	Explica cómo usará sus "poderes de detective" durante las vacaciones de verano.

Nombre: \_\_\_\_\_

## ¡MI SUPER LISTA DE DETECTIVE!

 <p>¿Trabajé con muchas ganas en mis misterios?</p>	<p>1. LO HICE MUY BIEN</p>  <input type="checkbox"/>	<p>2. LO INTENTÉ MUCHO</p>  <input type="checkbox"/>	<p>3. NECESITO AYUDA</p>  <input type="checkbox"/>
 <p>¿Pude resolver todos los misterios del curso?</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 <p>¿Me divertí mucho siendo detective?</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

☆☆ ¡ERES UN INSPECTOR GENIAL! ☆☆