



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado en Educación Primaria y Educación Infantil

*Programación didáctica para
3º de Educación Infantil*

“La maleta de las emociones.”

Autora: Paula de Paz Vivas

Directora: María Teresa Espinosa Expósito

Curso académico: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.	3
2.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA.	4
2.1.	Fundamentación Teórica.	4
2.2.	Fundamentación Normativa.	8
3.	CONTEXTUALIZACIÓN.	8
3.1.	Contexto del Centro.	8
3.2.	Contexto del equipo docente.	10
3.3.	Contexto del aula.	11
4.	OBJETIVOS.	13
4.1.	Objetivos de etapa:	13
4.2.	Objetivos didácticos:	13
5.	COMPETENCIAS.	15
5.1.	Competencias clave:	15
5.2.	Competencias específicas:	17
6.	CONTENIDOS.	18
6.1.	Hilo conductor:	18
6.2.	Temporalización:	19
6.3.	Contenidos transversales:	21
6.4.	Desarrollo de los contenidos:	23
7.	METODOLOGÍA.	30
7.1.	Principios metodológicos:	30
7.2.	Horario:	32
7.3.	Recursos:	33
8.	EVALUACIÓN.	33
8.1.	Criterios de evaluación:	33
8.2.	¿Cuándo se evalúa?	35
8.3.	Agentes de la evaluación:	36
8.4.	Instrumentos de evaluación:	38
9.	ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.	41
9.1.	Diseño Universal para el Aprendizaje:	41
9.2.	Medidas de atención a la diversidad:	42
9.3.	Actividades de refuerzo y ampliación:	44
10.	CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.	45

11. CONCLUSIÓN.	46
12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.	48
13. ANEXOS:	51
13.1. Contextualización y fundamentación:	52
13.2. Objetivos:	52
13.3. Competencias:	53
13.4. Contenidos:	54
13.5. Metodología y recursos:	54
13.6. Sesiones:	56
13.7. Evaluación:	66
13.8. Atención a las diferencias individuales:	67
13.9. Recursos elaborados:	68
13.10. Conclusión:	70

1. INTRODUCCIÓN.

En un mundo en el que las tecnologías, las máquinas y la inteligencia artificial han tomado un papel protagonista, existe un ámbito en el que nunca podrán alcanzar el nivel humano, y ese es el ámbito emocional.

Las emociones mueven a las personas. Son aquello que nos hace estar vivos y una parte fundamental que caracteriza a los seres humanos, ya que nos acompañan en todo momento, y aprender a diferenciarlas, aceptarlas y gestionarlas es necesario para poder entenderse a uno mismo y a todo aquello que nos rodea.

El proceso por el cual se desarrollan las habilidades emocionales se conoce como educación emocional, y debe fomentarse desde los primeros años de vida, tanto en el núcleo y el contexto familiar como en el colegio. Este último tiene una gran responsabilidad, que es educar a los niños para lograr su correcta incorporación en la sociedad (Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, s.f.).

De esta responsabilidad surge la motivación de este proyecto, centrado en la educación emocional como eje fundamental de la formación y educación de los niños y niñas de la sociedad del futuro y como medio de aprendizaje para el resto de las áreas del currículo.

En él se propone una programación anual para el tercer curso de Educación Infantil que consta de 15 unidades didácticas con sus respectivos objetivos, contenidos, criterios de evaluación..., de las cuales desarrollaremos la ..., con el objetivo general de trabajar la gestión emocional de los alumnos desde la primera infancia. Para ello también las familias y maestros deben ser partícipes y trabajar su propia educación

emocional, ya que, sin autoconocimiento y autogestión por parte de los adultos será mucho más difícil que los niños logren un correcto desarrollo en este ámbito.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA.

2.1. Fundamentación Teórica.

Antes de hablar de educación emocional, es imprescindible definir qué es una emoción. En el Diccionario de Neurociencia de Mora y Sanguinetti (2004) describen este término como «una reacción conductual y subjetiva producida por una información proveniente del mundo externo o interno (memoria) del individuo».

Por su parte Ekman (1999) afirma que las emociones son respuestas con un origen biológico y son universales, ya que se expresan a través del cuerpo sin ser determinadas por factores culturales. Este mismo psicólogo fue el primero en hablar de las seis emociones básicas: alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa y asco. De estas seis parten el resto de las emociones que se conocen actualmente.

Las emociones sirven para afrontar situaciones cuya complejidad impide que sean resueltas únicamente con el razonamiento intelectual. Son las encargadas de guiar las decisiones y las relaciones de las personas, con el fin de favorecer a su supervivencia (Goleman, 1995).

La educación emocional, como explica Bisquerra (2011), busca el bienestar como objetivo imprescindible para la vida, tanto personal, como social. Para lograrlo, esta debe empezar desde el inicio de la vida de todas las personas y mantenerse a lo largo de los años.

Educación emocionalmente implica el reconocimiento y validación de las emociones, desarrollar la empatía con las personas, enseñar a identificar las emociones, poner límites y expresarlos de forma respetuosa, aceptarse tal y como uno es y proporcionar herramientas para la gestión y resolución de conflictos (López Cassà, 2005). Hacerlo desde la etapa de Educación Infantil puede ser determinante, ya que es una etapa crítica en la que, si se potencia la educación de las emociones, esta influirá positivamente en el desarrollo de los alumnos en los diferentes ámbitos de su vida (Fernández-Martínez & Montero-García, 2025).

Para conseguir que esta intervención temprana sea efectiva, es imprescindible que esté fundamentada en la inteligencia emocional, ya que esta tiene beneficios muy positivos en el ámbito de la educación (Fernández Berrocal & Cabello, 2021). Al hablar de inteligencia emocional, cabe destacar a Peter Salovey y John Mayer, quienes definieron este concepto como la “capacidad de percibir, usar, comprender y regular las emociones propias y ajenas” (Salovey & Mayer, 1990).

Aunque ellos fueron quienes instauraron el término, fue Daniel Goleman quien lo popularizó en 1995 con su libro “La inteligencia emocional”, en el que hablaba de la gran importancia de educar a niños emocionalmente inteligentes (Goleman, 1995).

El desarrollo de estas competencias no depende únicamente del docente y el colegio. Bach (2001) asegura que el primer contexto en el que un niño experimenta por primera vez sus emociones y vive las respuestas de los demás hacia ellas es en el entorno familiar. De ahí la importancia de que padres sean conscientes y sepan manejar sus propias emociones, para así poder permitir que sus hijos se desarrollen emocionalmente de la manera más integral posible.

En este caso, los docentes juegan un papel esencial, ya que los padres, en muchos casos, no tienen la formación necesaria respecto al ámbito de las emociones. Aunque esta debería empezar en el nacimiento, normalmente no es así. Por este motivo, a través de charlas, talleres o las propias actividades organizadas en el centro, el entorno escolar puede ser de gran ayuda para mejorar las relaciones con sus hijos (Bisquerra Alzina & Pérez Escoda 2012).

Para que las familias puedan acompañar a sus hijos en su educación emocional, es necesario implementar programas en todos los cursos, no únicamente en Infantil, que incluyan a la familia en el contexto escolar, dejando que participen en el desarrollo de los alumnos (Vivas García, 2003).

El desarrollo de esta Programación Didáctica para el tercer curso de Educación Infantil se basa en la aplicación de diferentes metodologías activas, esenciales para potenciar la motivación, el interés y la autonomía de los alumnos, así como para convertirlos en los protagonistas de su propio aprendizaje y hacerles partícipes activos del mismo en todo momento (Escarbajal Frutos & Martínez Galera, 2023).

Una de estas metodologías activas, la que más peso tiene en este trabajo, es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), que surge a partir de los trabajos e ideas de algunos autores constructivistas como Vygostky, Piaget, Bruner o Dewey (Galeana, 2006). El ABP consiste en una serie de tareas que se organizan en torno a la resolución de un problema o pregunta, en las que el alumno se implica de manera activa y prácticamente autónoma en los procesos de investigación, y que termina con la presentación de un producto final elaborado a lo largo del proyecto (Sánchez, 2013).

Otra metodología fundamental en la etapa de Educación Infantil es el trabajo por rincones, basada en la organización de la clase en varios espacios definidos y concretos en los que los alumnos trabajan de manera simultánea en torno al mismo proyecto, permitiendo de esta manera respetar los diferentes ritmos de trabajo del alumnado y trabajando su zona de desarrollo próximo de forma motivadora (Rodríguez Torres, 2011).

Por otra parte, en esta etapa y a lo largo de la vida de todas las personas, el juego es esencial para generar conexiones con el entorno y potenciar la estabilidad emocional, ya que, además de la función didáctica, tiene una función más social (Martín Ollero, 2023). Es por ello por lo que, como explican Danniels & Pyle (2018), el aprendizaje basado en el juego, sobre todo si hablamos de juego libre y juego guiado, es una herramienta cuyos beneficios pueden ser muy extensos. Pero cabe destacar, como señalan las mismas autoras, que en esta metodología el juego debe llevar implícito un aprendizaje, de lo contrario, es simplemente jugar.

Por último, otra metodología muy presente en esta programación es la gamificación, definida por Werbach & Hunter (citado en Borrás, 2015) como el uso de las diferentes técnicas y elementos del diseño del juego en otros contextos. Sin embargo, no se trata de plantear juegos en clase, sino de implementar las estructuras de estos: retos, enigmas, puntuaciones... (Romero Rodríguez & Espinosa Gallardo, 2019).

Todas estas metodologías funcionan como el engranaje perfecto para que esta programación dé como resultado aprendizajes permanentes que surjan de la combinación de nuevos conocimientos con los ya existentes.

En resumen, las metodologías activas elegidas conscientemente para esta programación serán el motor que facilite a los alumnos realizar aprendizajes significativos a lo largo del proyecto.

2.2. Fundamentación Normativa.

Para el diseño de esta programación se han tenido en cuenta como marco legal los siguientes documentos legislativos estatales y de la Comunidad de Madrid:

Tabla 1: *Marco legal del sistema educativo (creación propia).*

LEGISLACIÓN NACIONAL
1. LOE: Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
2. LOMLOE: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación (LOE).
3. REAL DECRETO 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
LEGISLACION DE LA COMUNIDAD DE MADRID
0. 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.
1. ORDEN 460/2023, de 17 de febrero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Infantil en la Comunidad de Madrid.
2. DECRETO 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid.

3. CONTEXTUALIZACIÓN.

3.1. Contexto del Centro.

El colegio para el que se ha diseñado esta programación es un centro ficticio con características bastante definidas. Se trata de un colegio concertado, católico y bilingüe, situado en el barrio madrileño de Chamberí.

El Proyecto Educativo del Centro está enfocado en el desarrollo de personas justas, íntegras, con pensamiento crítico y, sobre todo, buenas. A través de la educación, se

pretende formar a buenos ciudadanos, que aporten conciencia y compromiso social, haciendo del mundo del presente y del futuro un lugar para todos.

Además, otro de los objetivos principales del centro es desarrollar de forma integral las destrezas, competencias y habilidades de cada uno de los alumnos para así alcanzar su máximo potencial y convertirse en personas capaces y resolutivas, con la premisa de que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje.

El nivel socioeconómico de las familias es medio-alto, en parte, por la zona en la que este se encuentra. En general, están muy involucradas en la educación de sus hijos y, también desde el centro, se busca que la relación familia-escuela sea cercana, bidireccional y con un mismo sentido: sacar lo mejor del alumno. Es por ello por lo que a lo largo del año se llevan a cabo diferentes actividades en las que se busca la implicación de los padres y las familias, parte fundamental de la educación de los niños.

El centro abarca todas las etapas educativas, desde Educación Infantil, hasta Bachillerato, y cuenta con dos líneas por curso. En total hay 774 alumnos, de los cuales 132 forman parte de la etapa de Infantil.

Las instalaciones del centro se dividen en tres edificios principales: uno pequeño para la etapa de Infantil, otro para Primaria y el último para Secundaria y Bachillerato. Además, dispone de un gimnasio, un polideportivo exterior, un salón de actos, una capilla, un laboratorio de ciencias, una sala de relajación, un huerto escolar y un comedor, además de dos patios.

El colegio tiene en marcha diferentes planes educativos, entre los que se encuentra el Plan de Convivencia y Bienestar Emocional. Este plan persigue unos objetivos claros y definidos y se rige por los principios de respeto, dignidad, inclusión y

prevención de acoso. Trabaja con la educación emocional como eje transversal de todos los aprendizajes y pretender desarrollar competencias socioemocionales como la autoconciencia, la autorregulación, la autoestima o la conciencia social. Este plan cuenta con programas y acciones para llevar a cabo dentro del aula a lo largo de todas las etapas educativas, así como talleres y encuentros para las familias. Además, los profesores están en constante formación para poder llevarlo a cabo de forma correcta y poder evaluar y mejorar aquellos aspectos que no estén bien atados.

3.2. Contexto del equipo docente.

El colegio cuenta con un equipo formado por maestros, especialistas, orientadores, secretarios y un equipo humano encargado del servicio de limpieza, conserjería y del comedor. Todos ellos trabajan con un objetivo común, lograr el mejor desarrollo de los alumnos en todos sus aspectos.

Además del director general, hay tres jefes de estudios en las etapas de Infantil, Primaria y Secundaria y Bachillerato. En cada etapa hay uno o varios coordinadores, un tutor por aula y varios profesores. En total, hay 62 profesores desde Infantil hasta Bachillerato.

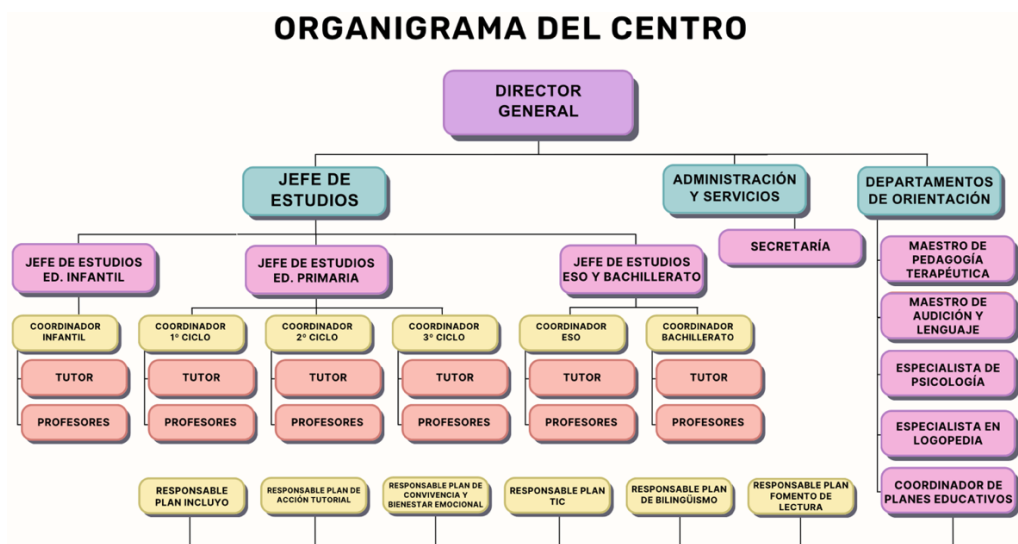
Por otro lado, el centro tiene un departamento de orientación, en el que encontramos maestros de PT (Pedagogía Terapéutica) y AL (Audición y Lenguaje), dos psicólogos, un logopeda y un coordinador encargado de gestionar los diferentes planes educativos del colegio (Plan de Fomento de la Lectura, Plan de Bilingüismo, Plan de TIC y Plan de Convivencia y Bienestar Emocional), con sus respectivos encargados.

También cuenta con un equipo de Secretaría dentro del departamento de Administración y Servicios, que se encarga de toda la gestión académica, económica y de atención público, así como de la organización interna y apoyo a dirección.

Concretamente, en la etapa de Educación Infantil hay un total de 6 grupos (dos por nivel) con sus respectivos tutores, un especialista de inglés, un auxiliar de conversación, un especialista de Psicomotricidad y un especialista de Música.

Además, los maestros de PT y AL y el Logopeda juegan un rol muy importante en esta etapa, por lo que dedican una gran parte de su jornada a los alumnos de esta etapa y a coordinarse con tutoras y familias cuando es requerido.

Imagen 1: Organigrama del centro (creación propia con el programa Canva).



3.3. Contexto del aula.

La programación desarrollada en este trabajo está destinada para una clase de 3º de Educación Infantil, 5 años, en la que nos encontramos 20 alumnos (8 alumnos y 12 alumnas) con perfiles bastante diversos. Todos los alumnos llevan desde 1º de Infantil en el colegio, a excepción de uno que se ha incorporado este año que, hasta este curso, estaba en una escuela infantil, pero se ha adaptado muy bien al ritmo de la clase y a sus compañeros.

En líneas generales, es un grupo bastante cohesionado y apenas hay conflictos, más allá de los propios de la edad. Es a nivel de aprendizaje donde se presentan más

diferencias, ya que en este curso algunos empiezan a leer y escribir, pero es propio de esta etapa que los alumnos lleven diferentes ritmos. Aun así, cabe destacar dos perfiles para tener en cuenta a la hora de plantear las programaciones y actividades del aula:

- Alumno con diagnóstico de **Trastorno del Espectro Autista** de 1^{er} nivel, con un lenguaje relativamente bueno, pero con una comunicación algo literal y poco interés para iniciar conversaciones con sus compañeros. Además, presenta una gran ansiedad ante los cambios poco anticipados.
- Alumna con sospecha de **Altas Capacidades Intelectuales** que destaca especialmente en el área verbal y en el razonamiento lógico y que se frustra y se aburre con facilidad cuando se le presentan actividades repetitivas o poco estimulantes. Socialmente se relaciona bien, pero no tiene un grupo de amigos de referencia y prefiere relacionarse con adultos o niños más mayores.

El aula cuenta con un espacio amplio y luminoso que permite trabajar de múltiples formas y agrupamientos. El mobiliario está adaptado a la altura de los alumnos, para fomentar su autonomía y el material está visible y etiquetado para anticipar su organización. En el aula hay diferentes rincones o áreas de aprendizaje, entre las que destacan la biblioteca de cuentos, el rincón de la calma, el rincón de juego simbólico (con cocinita, muñecos, disfraces...) y las mesas de trabajo. Además, el aseo está conectado con el aula, de tal forma que no tienen que salir para ir al baño o lavarse las manos o los dientes.

4. OBJETIVOS.

4.1. Objetivos de etapa:

Según el Decreto 36/2022 de la Comunidad de Madrid, los objetivos que se han de desarrollar a lo largo de la etapa son:

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

4.2. Objetivos didácticos:

A continuación, se presenta una lista formada por los 15 objetivos didácticos definidos para la programación:

1. Reconocer y expresar las emociones básicas propias.
2. Identificar las emociones básicas en los demás, mostrando empatía y respeto.
3. Desarrollar la conciencia emocional para lograr un bienestar personal y social.
4. Aplicar estrategias de regulación emocional ante posibles conflictos.
5. Desarrollar habilidades sociales como el diálogo, la escucha o la resolución de conflictos.
6. Generar vínculos y fomentar un clima positivo en el grupo-clase y hacia los adultos.
7. Potenciar la comunicación entre la escuela y la familia, haciendo a estos últimos partícipes del aprendizaje de los alumnos.
8. Expresar y comunicar emociones a través del cuerpo y el movimiento.
9. Relacionar las emociones básicas con la cultura y las experiencias.
10. Reconocer los continentes e identificar algunos de sus rasgos culturales.
11. Mostrar curiosidad e interés por otras culturas a través del respeto a la diversidad.
12. Expresar de manera oral las emociones, ideas y descubrimientos que surjan durante el proyecto.
13. Iniciar la expresión escrita mediante símbolos, dibujos y pequeñas producciones gráficas.
14. Potenciar el desarrollo de la creatividad a través de la expresión musical y artística.
15. Participar de forma activa y con iniciativa en actividades colectivas.
16. Explorar y reconocer diferentes elementos geográficos (país, ciudad, pueblo, isla, monte).

17. Expresar los elementos del viaje a través de representaciones sencillas del espacio (mapas, maquetas...).
18. Desarrollar la orientación espacial básica mediante las representaciones del viaje en mapas y maquetas.
19. Entender que las personas viven en otros lugares del mundo y que en todos se sienten emociones.
20. Explorar diferentes lugares del mundo y sus características, mostrando curiosidad por otros entornos y culturas.

5. COMPETENCIAS.

5.1. Competencias clave:

- a) Competencia en comunicación lingüística: el objetivo es desarrollar la capacidad de comprensión, expresión y comunicación de ideas y emociones, tanto de forma oral, como escrita. En esta programación se trabajará a través de asambleas, cuentos, conversaciones sobre las experiencias vividas a lo largo del proyecto y expresión de aprendizajes en relación con las emociones y los continentes.
- b) Competencia plurilingüe: el objetivo es iniciar a los alumnos en el aprendizaje de otras lenguas, desde el respeto y la valoración de la diversidad. En esta programación los alumnos descubrirán lenguas habladas en otros continentes, así como lenguaje relacionado con las emociones.
- c) Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería: el objetivo es lograr el desarrollo del pensamiento lógico, así como la comprensión del entorno y el mundo que les rodea. En esta programación se trabajará a través

de la ubicación de los continentes en el mapa, el descubrimiento de las diferentes culturas del mundo y la clasificación de las emociones básicas.

- d) Competencia digital: el objetivo es fomentar el uso responsable y funcional de los recursos digitales, guiados por los adultos, y haciendo de ellos una herramienta más para el aprendizaje. En esta programación se hará uso de diferentes recursos digitales para el aprendizaje de conceptos relacionados con las emociones y con los continentes, todo bajo la supervisión de los adultos (profesores y familias) favoreciendo un uso crítico y educativo.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender: el objetivo es favorecer el autoconocimiento, la autorregulación y la convivencia de los alumnos. En esta programación se logra gracias a la educación emocional como eje del proyecto, la reflexión sobre las emociones propias y ajenas y la cooperación con los compañeros en las diferentes actividades.
- f) Competencia ciudadana: el objetivo es introducir a los alumnos valores esenciales como el respeto, la igualdad, la convivencia y la inclusión. En esta programación se trabajará a través del descubrimiento de diferentes culturas, el respeto a las diferencias, la gestión de conflictos y el trabajo cooperativo.
- g) Competencia emprendedora: el objetivo es impulsar la creatividad, la autonomía, la iniciativa y la toma de decisiones. En esta programación se trabaja a través de la resolución de diferentes retos emocionales, la implicación en las tareas, la creación de productos finales y la participación activa a lo largo del proyecto.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales: el objetivo es desarrollar la expresión artística, estética y cultural a través del respeto a la diversidad. En esta programación se trabaja a través del conocimiento de las diferentes

expresiones culturales del mundo (música, bailes, tradiciones...) y de la expresión de las emociones a través del cuerpo y el juego simbólico.

5.2. Competencias específicas:

Tabla 2: *Competencias específicas por áreas (creación propia).*

Área I. Crecimiento en armonía.
<ol style="list-style-type: none"> 2. 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. 3. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva. 4. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades, para promover un estilo de vida saludable y responsable. 5. Establecer interacciones sociales para construir su identidad y personalidad en libertad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía.
Área II. Descubrimiento y exploración del entorno.
<ol style="list-style-type: none"> 2. Desarrollar los procedimientos básicos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder a las situaciones y retos que se plantean. 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.
Área III. Comunicación y representación de la realidad.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones. 2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno. 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos. 5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.

6. CONTENIDOS.

6.1. Hilo conductor:

El hilo conductor de esta programación parte de la idea de la educación emocional y el aprendizaje de conceptos relacionadas con esta como un “viaje” en el que los alumnos también descubrirán diferentes lugares del mundo, así como sus costumbres, tradiciones, música, bailes o personalidades relevantes.

De esta forma, los alumnos empezarán conociendo las emociones básicas relacionadas con cada uno de los continentes (Europa – alegría, África – tristeza, América – ira, Asia – miedo, Oceanía – sorpresa, Antártida - asco). Después, se presentarán a lo largo del “viaje” otros conceptos, estrategias y recursos emocionales que serán imprescindibles en el desarrollo emocional y social del alumnado.

En todo este viaje emocional, se contará con diferentes elementos como el “**pasaporte del viajero**”, en el que se recogerán sellos durante las unidades; la “**maleta de la emociones**”, en la que se guardarán tarjetas de emociones, fotos o dibujos de los alumnos, cuentos, trabajos y objetos utilizados a lo largo de la programación; el **Monstruo de las Emociones**, que cada lunes irá a casa de uno de los alumnos (el protagonista de la semana) y su **cuaderno viajero**, en el que cada alumno contará su experiencia, con ayuda de las familias, qué hizo con él, cómo se sintió y alguna foto con el peluche; y un mural con un gran mapa del mundo, en el que se trabajarán los conceptos relativos a los continentes y el entorno. Además, habrá un **Rincón del Prota**, en el que cada semana un alumno podrá poner fotos de su familia, aficiones o lugares favoritos. Ese alumno será el “protagonista” de la semana y se llevará también a la mascota con el cuaderno viajero a casa.

Por último, con el objetivo de hacer a las familias partícipes en el desarrollo emocional íntegro de sus hijos, cada viernes por la tarde, la familia del alumno protagonista de la semana, preparará un taller relacionado con la temática del proyecto que se esté estudiando en cada momento. De esta forma la implicación será mucho más sencilla y accesible, y todos los niños tendrán un momento especial en el que verán como su familia forma también parte de su proceso de aprendizaje en la escuela.

Además, en cada trimestre se dedicará una tarde a la “Celebración del aprendizaje”, en la que las familias podrán asistir al colegio y ver en primera persona los avances y aprendizajes de sus hijos.

6.2. Temporalización:

La programación se divide en 15 unidades didácticas que se distribuyen al largo del curso escolar, 5 por cada trimestre. Para su diseño se ha tenido en cuenta el calendario escolar de la Comunidad de Madrid del curso 2025-2026. En las siguientes tablas se presenta la distribución de las unidades correspondientes a cada trimestre y las fechas aproximadas en las que se llevarían a cabo.

- **1^{ER} TRIMESTRE: “ME CONOZCO”.**

En el primer trimestre se desarrollarán 5 unidades (1-5) y empezará el viaje emocional. Durante estos primeros meses se introducirá el concepto de emoción y se empezarán a trabajar la alegría, la tristeza, la ira y el miedo. Lo principal será el autoconocimiento y la experimentación e identificación de las diferentes emociones. También se trabajarán los primeros continentes.

El 12 de diciembre tendrá lugar la “Celebración del aprendizaje”, en la que las familias podrán ver de primera mano los avances de los alumnos, su trabajo y las creaciones que se llevarán a cabo a lo largo del trimestre.

Tabla 3: Organización del primer trimestre (creación propia).

1º TRIMESTRE – “ME CONOZCO”.			
U. D.	TÍTULO	PRODUCTO FINAL	FECHA
1	“Hacemos la maleta: empieza nuestro viaje”	Pasaporte emocional de viajero.	22 sept. – 10 oct.
2	“Europa sonríe”	Mural de la alegría.	14 – 24 oct.
3	“África con sentimiento”	Baobab para la gestión de la tristeza.	27 oct. – 7 nov.
4	“América y el volcán de la ira”	El volcán para la gestión de la ira.	10 – 21 nov.
5	“Asia y el valor de sentir miedo”	Escudo de Samurái.	24 nov. – 5 dic.
	“Celebración del aprendizaje” con las familias.		12 dic.

- **2º TRIMESTRE: “SENTIMOS JUNTOS”.**

Durante este trimestre, también formado por 5 unidades (6-10), se trabajarán las emociones de sorpresa y asco, con sus correspondientes continentes, y se hará hincapié en la convivencia, la empatía y la resolución de conflictos.

El 25 de marzo se llevará a cabo la segunda “Celebración del aprendizaje”, en el que los alumnos presentarán a las familias un pequeño teatro sobre la autoestima y el bienestar, producto final de la unidad 10. Además, después de la representación podrán pasar por el aula y ver el trabajo de los alumnos en estos últimos meses y su progreso desde la anterior visita.

Tabla 4: Organización del segundo trimestre (creación propia).

2º TRIMESTRE – “SENTIMOS JUNTOS”			
U. D.	TÍTULO	PRODUCTO FINAL	FECHA
6	“Sorpresas de Oceanía”	Baile Haka Nueva Zelanda.	12 – 23 enero.
7	“Las sensaciones de la Antártida”	Póster de higiene y cuidados.	26 enero – 6 feb.
8	“La isla de la empatía”	Canción de la empatía.	9 – 20 feb.
9	“El monte de la calma”	Rincón de la calma.	23 feb. – 6 marzo.

10	“Un refugio donde estar bien”	Teatro sobre la autoestima y el bienestar.	9 – 20 marzo.
	“Celebración del aprendizaje” con las familias.		25 marzo.

- **3^{ER} TRIMESTRE: “SENTIMOS EL MUNDO”.**

El último trimestre constará también de 5 unidades (11-15) y dará una visión más amplia de las emociones, mostrando la diversidad del mundo, la identidad propia y de los demás y el respeto por todas las personas y las diferentes culturas.

El 19 de junio, aprovechando el final del curso, tendrá lugar la última “Celebración del aprendizaje”, en la que las familias podrán visitar el “Museo emocional” preparado por los alumnos a partir de todo lo aprendido y trabajado a lo largo del curso.

Tabla 5: Organización del tercer trimestre (creación propia).

3º TRIMESTRE – “SENTIMOS EL MUNDO”			
U. D.	TÍTULO	PRODUCTO FINAL	FECHA
11	“Un país lleno de diversidad”	Creación de un cuento: “Somos diferentes, todos sentimos”.	13 – 24 abril.
12	“La ciudad donde nos cuidamos”	Cartas a ancianos de una residencia.	27 abril – 8 mayo.
13	“El pueblo de las emociones”	Maqueta del pueblo emocional.	11 – 22 mayo.
14	“El mapa de un gran viaje”	Mapa del viaje emocional.	25 mayo – 5 junio.
15	“Hacemos la maleta: volvemos a casa”	Museo del viaje y entrevistas emocionales.	8 – 17 junio.
	“Celebración del aprendizaje” con las familias.		19 junio.

6.3. Contenidos transversales:

A lo largo del periodo de Educación Infantil es esencial trabajar contenidos transversales que permitan la integración y conexión de los aprendizajes de las diferentes áreas. La globalización de los contenidos es clave para su integración y para el desarrollo de los alumnos de forma más profunda.

En el artículo 12 del *DECRETO 36/2022*, se habla de los siguientes contenidos transversales:

1. Para asentar las bases de la democracia, se introducirán contenidos que potencien la educación en valores, el respeto, la empatía, la igualdad, la libertad y la no violencia.
2. Identificación de hechos sociales de la propia cultura y las costumbres de la Comunidad de Madrid y valoración del medio ambiente.
3. Experiencias que faciliten el reconocimiento y la gestión emocional.
4. Potenciar la curiosidad, imaginación, creatividad, iniciativa e indagación para favorecer el pensamiento crítico, estratégico y constructivo.
5. Incorporar hábitos saludables relacionados con el cuidado del propio cuerpo, la prevención de accidentes y la seguridad vial en la vida cotidiana.

Además de los mencionados y también con el objetivo de adquirirlos, en esta programación se trabajarán de forma transversal áreas como la psicomotricidad, a través de bailes típicos de otras culturas, deportes practicados en otros lugares del mundo o la creación de trabajos artísticos donde desarrollen la motricidad fina; el inglés, aprovechando el descubrimiento de los continentes de América y Oceanía, además de otros idiomas hablados en Europa o Asia; la música, utilizando instrumentos, canciones y bailes típicos de las diferentes culturas, a través de los cuales podrán expresar y reflejar sus emociones; y, por último, la expresión artística, trabajando con diferentes técnicas, materiales y artistas, expresando también a través de ello cómo se sienten.

6.4. Desarrollo de los contenidos:

Tabla 6: *Unidad Didáctica 1. Primer trimestre (creación propia).*

UNIDAD 1. HACEMOS LA MALETA: EMPIEZA NUESTRO VIAJE.			
Temporalización	22 sept. – 10 oct.	Nº Sesiones	12
Objetivo General	Reconocer el concepto de emoción, empezar a identificar las primeras emociones propias y construir su identidad como viajero emocional, participando activamente en el inicio del proyecto.		
Objetivos de Etapa	a, e.	Objetivos Didácticos	1, 12, 15.
Competencias Clave	CCL, CPSAA, CE.		
Competencias Específicas	Área 1. 2	Área 2. 2	Área 3. 1, 3.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1.	Área 2. 2.1., 2.6.	Área 3. 1.1., 1.4., 3.1., 3.2.
Criterios de Calificación	60%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	40%		Registro.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de emociones propias. - Iniciativa e implicación en el proyecto. - Juego simbólico: representación de viajeros. - Habilidades sociales, afectivas y de convivencia: el trabajo en grupo con respeto. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación del entorno: curiosidad, interés y deseo de conocimiento. - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos, conectándolos con los previos y relacionándose con los iguales y el entorno. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral en situaciones cotidianas: juegos, asambleas, interacciones entre iguales... - Intención comunicativa para explorar el entorno y expresar emociones. - Aprendizaje y comunicación a través de aplicaciones y herramientas digitales. 		

Tabla 7: *Unidad Didáctica 2. Primer trimestre (creación propia).*

UNIDAD 2. EUROPA SONRIE.			
Temporalización	14 – 24 oct.	Nº Sesiones	9
Objetivo General	Identificar y expresar la alegría como emoción y relacionarla con las propias experiencias y con diferentes expresiones culturales de Europa.		
Objetivos de Etapa	e, f, g, h.	Objetivos Didácticos	1, 9, 10, 13.
Competencias Clave	CCL, CP, CD, CPSAA, CCEC.		
Competencias Específicas	Área 1. 2, 4.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 3, 5.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1., 2.3., 4.1., 4.5.	Área 2. 2.3., 2.6., 3.3., 3.4.	Área 3. 3.4., 3.8., 5.1., 5.2., 5.5.
Criterios de Calificación	40%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	60%		Rúbrica.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento y expresión de la alegría como emoción básica. - Identificación de situaciones y estrategias que generan bienestar. - Desarrollo de una actitud positiva hacia uno mismo, los demás y el entorno. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Acercamiento al continente europeo y sus diferentes países. - Reconocimiento de diversas manifestaciones culturales sencillas. - Relación entre los contextos culturales y las emociones. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de las experiencias emocionales a través del lenguaje oral. - Representación de la alegría en obras artísticas plásticas. - Participación en las diferentes dinámicas grupales. - Aproximación y expresión de emociones en lenguas extranjeras. 		

Tabla 8: Unidad Didáctica 3. Primer trimestre (creación propia).

UNIDAD 3. ÁFRICA CON SENTIMIENTO.			
Temporalización	27 oct- 7 nov.	Nº Sesiones	9
Objetivo General	Identificar la tristeza como una emoción natural de las personas y construir herramientas para expresarla y transitarla a través de elementos culturales africanos.		
Objetivos de Etapa	c, e, f, i.	Objetivos Didácticos	1, 8, 10, 11.
Competencias Clave	CCL, CD, CPSAA, CE, CCEC.		
Competencias Específicas	Área 1. 1, 2.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 2, 3.
Criterios de Evaluación	Área 1. 1.1., 1.2., 1.4., 2.1., 2.2.	Área 2. 2.1., 2.4., 2.6., 3.1., 3.3.	Área 3. 2.2., 2.3., 3.5., 3.7.
Criterios de Calificación	50%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	50%		Diana de aprendizaje.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento y expresión de la tristeza como emoción básica. - Reconocimiento de la tristeza en diferentes situaciones. - Estrategias de escucha y consuelo para ayudar a los demás. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento del continente africano y sus elementos básicos. - Descubrimiento y exploración de diferentes elementos culturales. - Conexión entre las emociones y el entorno. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral y escrita de experiencias personales que implican tristeza. - Representación simbólica de la tristeza (baobab emocional). - Acercamiento a los ritmos y obras musicales de la cultura africana. 		

Tabla 9: Unidad Didáctica 4. Primer trimestre (creación propia).

UNIDAD 4. AMÉRICA Y EL VOLCÁN DE LA IRA.			
Temporalización	10 – 21 nov.	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Identificar la ira y emplear diferentes estrategias sencillas para la expresión respetuosa del enfado y la autorregulación en diferentes contextos desde la geografía americana.		
Objetivos de Etapa	a, c, e, f, h.	Objetivos Didácticos	1, 4, 5, 10.
Competencias Clave	CCL, STEM, CD, CPSAA, CC.		
Competencias Específicas	Área 1. 2, 4.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 1, 3.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1., 2.2., 4.1., 4.3., 4.4., 4.5.	Área 2. 2.1., 2.2., 2.3., 3.1., 3.3.	Área 3. 1.1., 1.2., 1.3., 3.2., 3.4.
Criterios de Calificación	60%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	40%		Diana de aprendizaje.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento y expresión de la ira como emoción básica. - Iniciación en regulación emocional. - Estrategias para el desarrollo del autocontrol. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Aproximación al continente americano. - Relación entre emociones (ira) y fenómenos naturales (volcán). - Exploración del entorno físico, la naturaleza y la cultura de diferentes lugares de América. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de conflictos a través de la expresión oral. - Utilización del lenguaje en situaciones de conflicto. - Representación gráfica de emociones intensas como la ira. - Aproximación y expresión de emociones en lenguas extranjeras. 		

Tabla 10: Unidad Didáctica 5. Primer trimestre (creación propia).

UNIDAD 5. ASIA Y EL VALOR DE TENER MIEDO.			
Temporalización	24 nov. – 5 dic.	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Reconocer el miedo como una emoción de protección y desarrollar recursos para potenciar la confianza y la seguridad apoyándose en la cultura asiática.		
Objetivos de Etapa	b, e, j.	Objetivos Didácticos	1, 4, 7, 10.
Competencias Clave	CCL, CD, CPSAA, CC, CCEC.		
Competencias Específicas	Área 1. 2, 4.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 3, 5.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1., 2.3., 4.1., 4.3., 4.4.	Área 2. 2.1., 2.4., 3.1., 3.3.	Área 3. 3.2., 3.4., 5.4., 5.6.
Criterios de Calificación	50%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	50%		Rúbrica.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento del miedo como emoción de protección. - Búsqueda de ayuda y apoyo en los iguales y los adultos. - Desarrollo de la confianza en uno mismo y en los demás. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento del continente asiático. - Conocimiento de elementos culturales y tradicionales de Asia. - Relación entre las emociones y la cultura. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión y verbalización de los miedos de forma oral. - Representación simbólica del valor a través del “escudo protector”. - Uso de cuentos e historias como medio para conocer otras culturas. 		

Tabla 11: Unidad Didáctica 6. Segundo trimestre (creación propia).

UNIDAD 6. SORPRESAS DE OCEANÍA.			
Temporalización	12 – 23 enero.	Nº Sesiones	6
Objetivo General	Identificar la emoción de la sorpresa como parte imprescindible del aprendizaje, expresándola mediante el cuerpo y el movimiento a través de la cultura de Oceanía.		
Objetivos de Etapa	a, e, h, i.	Objetivos Didácticos	1, 8, 10, 14.
Competencias Clave	CP, CD, CPSAA, CE, CCEC.		
Competencias Específicas	Área 1. 1, 2.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 3, 5.
Criterios de Evaluación	Área 1. 1.1., 1.2., 2.1.	Área 2. 2.3., 3.1.	Área 3. 3.5., 3.6., 5.2., 5.5.
Criterios de Calificación	40%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	60%		Rúbrica.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de la sorpresa como emoción básica. - Expresión de emociones a través del cuerpo y el movimiento. - Coordinación, equilibrio y desplazamientos controlados de forma individual y en grupo. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrimiento de Oceanía y su variedad de fauna, flora y costumbres. - Conocimiento de manifestaciones culturales del continente. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión a través del movimiento y el cuerpo, participando en actividades rítmicas. - Uso del lenguaje musical. - Aproximación a lenguas extranjeras. 		

Tabla 12: Unidad Didáctica 7. Segundo trimestre (creación propia).

UNIDAD 7. LAS SENSACIONES DE LA ANTÁRTIDA.			
Temporalización	26 enero – 6 feb.	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Reconocer el asco en diferentes sensaciones corporales y ser consciente de su función de protección desarrollando hábitos de higiene.		
Objetivos de Etapa	a, d, e.	Objetivos Didácticos	1, 10, 20.
Competencias Clave	CCL, STEM, CD, CPSAA, CC.		
Competencias Específicas	Área 1. 2, 3.	Área 2. 3.	Área 3. 3.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1., 2.3., 3.1., 3.2.	Área 2. 3.1., 3.3.	Área 3. 3.1., 3.4., 3.8.
Criterios de Calificación	60%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	40%		Registro.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento y expresión del asco como emoción básica. - Identificación de diferentes sensaciones corporales. - Cuidado del cuerpo y desarrollo de hábitos de higiene. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las características diferenciales de la Antártida. - Relación entre las sensaciones corporales y el entorno. - Descubrimiento de entornos naturales extremos. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de los cuidados de forma oral. - Representación gráfica de las rutinas y hábitos saludables. - Comprensión de símbolos e imágenes secuenciadas en orden cronológico. 		

Tabla 13: Unidad Didáctica 8. Segundo trimestre (creación propia).

UNIDAD 8. LA ISLA DE LA EMPATÍA.			
Temporalización	9 – 20 feb.	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Identificar emociones ajenas y desarrollar la capacidad de ponerse en el lugar de los demás, a través del respeto y la comprensión.		
Objetivos de Etapa	e, f, g, i.	Objetivos Didácticos	2, 6, 14, 16.
Competencias Clave	CCL, CPSAA, CC, CE.		
Competencias Específicas	Área 1. 2, 4.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 2, 5.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1., 2.2., 4.1., 4.4.	Área 2. 2.4., 2.6., 3.1.	Área 3. 2.1., 2.2., 5.3., 5.5.
Criterios de Calificación	50%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	50%		Rúbrica.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de emociones en los demás. - Desarrollo de la empatía. - Mejora del clima de aula y la convivencia. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto geográfico de isla. - Relación entre la convivencia y el entorno. - Exploración de diferentes medios geográficos. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión y comprensión oral de emociones y sentimientos. - Comunicación asertiva en grupo. - Participación en actividades musicales. 		

Tabla 14: Unidad Didáctica 9. Segundo trimestre (creación propia).

UNIDAD 9. EL MONTE DE LA CALMA.			
Temporalización	23 feb. – 6 marzo	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Trabajar estrategias de autorregulación y autoconocimiento para saber volver a la calma en situaciones intensas o conflictivas.		
Objetivos de Etapa	e, f, j.	Objetivos Didácticos	3, 4, 16.
Competencias Clave	CCL, CPSAA, CC.		
Competencias Específicas	Área 1. 1, 2.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 1, 3.
Criterios de Evaluación	Área 1. 1.1, 1.2., 2.1., 2.2.	Área 2. 2.1., 2.2., 3.1., 3.3.	Área 3. 1.1., 1.2., 3.2., 3.3.
Criterios de Calificación	50%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	50%		Diana.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación del estado emocional de uno mismo. - Estrategias de gestión y autorregulación. - Uso de técnicas de respiración y relajación. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto geográfico de monte. - Exploración del entorno natural más próximo. - Relación entre el bienestar y la naturaleza. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Uso del lenguaje oral para expresar estados emocionales. - Expresión corporal a través de técnicas de relajación. - Uso de recursos simbólicos como herramienta para calmarse. 		

Tabla 15: Unidad Didáctica 10. Segundo trimestre (creación propia).

UNIDAD 10. UN REFUGIO DONDE ESTAR BIEN.			
Temporalización	9 – 20 marzo	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Trabajar la autoestima y fortalecer la autoimagen a través de la identificación de las cualidades propias, promoviendo un bienestar emocional global.		
Objetivos de Etapa	d, e, g, i	Objetivos Didácticos	3, 7, 14, 15.
Competencias Clave	CCL, CPSAA, CC, CCEC.		
Competencias Específicas	Área 1. 1, 2, 4.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 3, 5.
Criterios de Evaluación	Área 1. 1.1., 1.4., 2.1., 2.2., 4.2., 4.3.	Área 2. 2.1., 2.4., 2.6., 3.1.	Área 3. 3.1., 3.5., 5.3., 5.5.
Criterios de Calificación	40%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	60%		Rúbrica.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la autoestima y la confianza en uno mismo. - Identificación de las cualidades personales propias y ajenas. - Estrategias para promover la seguridad emocional. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Interacciones sociales positivas y empáticas. - Identificación de diferentes lugares como espacios seguros. - Relación con el entorno social próximo. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión de emociones y situaciones a través de la dramatización. - Participación en representaciones teatrales. - Comunicación de aprendizajes y experiencias. 		

Tabla 16: Unidad Didáctica 11. Tercer trimestre (creación propia).

UNIDAD 11. UN PAÍS LLENO DE DIVERSIDAD.			
Temporalización	13 – 24 abril.	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Reconocer la diversidad del mundo como un factor enriquecedor y valorar las diferencias de las personas desde la inclusividad.		
Objetivos de Etapa	e, f, h, j.	Objetivos Didácticos	11, 16, 19.
Competencias Clave	CCL, CP, CD, CPSAA, CC, CCEC.		
Competencias Específicas	Área 1. 2, 4.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 1, 5.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1., 2.2., 4.1., 4.3., 4.4., 4.5.	Área 2. 2.4., 2.5., 3.3., 3.4.	Área 3. 1.1., 1.2., 5.3., 5.6.
Criterios de Calificación	40%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	60%		Registro.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación y respeto a las diferencias. - Identificación de las emociones en los demás. - Desarrollo de actitudes inclusivas ante las diferencias. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto geográfico de país. - Reconocimiento de la diversidad cultural que existe en el mundo. - Descubrimiento de la diversidad existente en el entorno social. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Creación de historias y relatos breves. - Representación de emociones e ideas a través de diversos medios. - Expresión oral de ideas y acciones para planificar una acción. 		

Tabla 17: Unidad Didáctica 12. Tercer trimestre (creación propia).

UNIDAD 12. LA CIUDAD DONDE NOS CUIDAMOS.			
Temporalización	27 abril – 8 mayo.	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Desarrollar la conciencia social y el compromiso con la sociedad, siendo personas solidarias y empáticas con otras generaciones.		
Objetivos de Etapa	b, e, g, i.	Objetivos Didácticos	6, 13, 15, 16.
Competencias Clave	CCL, CPSAA, CC, CE.		
Competencias Específicas	Área 1. 1, 4.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 1, 3.
Criterios de Evaluación	Área 1. 1.1., 1.2., 1.3., 4.1., 4.3., 4.5.	Área 2. 2.4., 2.6., 3.4., 3.5.	Área 3. 1.1., 1.2., 3.4., 3.7.
Criterios de Calificación	60%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	40%		Registro.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de actitudes de solidaridad y ayuda. - Sentimiento de empatía hacia los demás. - Convivencia social con las personas mayores de la comunidad. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto geográfico de ciudad. - Organización física y social de la ciudad de Madrid. - Relación con el entorno urbano. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a la escritura y a la expresión escrita. - Producción de textos sencillos con intención comunicativa. - Expresión oral de experiencias y emociones. 		

Tabla 18: Unidad Didáctica 13. Tercer trimestre (creación propia).

UNIDAD 13. EL PUEBLO DE LAS EMOCIONES.			
Temporalización	11 – 22 mayo.	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Integrar los conceptos y emociones, valorar su importancia en el día a día y potenciar un ambiente positivo en el grupo.		
Objetivos de Etapa	b, e, f.	Objetivos Didácticos	6, 16, 17, 18.
Competencias Clave	CCL, STEM, CPSAA, CC, CE.		
Competencias Específicas	Área 1. 1, 2.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 2, 3.
Criterios de Evaluación	Área 1. 1.1., 1.2., 1.3., 2.1., 2.3.	Área 2. 2.1., 2.3., 2.5., 3.4., 3.5.	Área 3. 2.1., 2.2., 3.4., 3.7.
Criterios de Calificación	50%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	50%		Rúbrica.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en grupo y cooperación para lograr un objetivo común. - Integración de los aprendizajes emocionales adquiridos. - Desarrollo de relaciones sociales asertivas y positivas. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Concepto geográfico de pueblo. - Organización y relación con el entorno rural. - Representación espacial en producciones artísticas (maqueta). 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción de maquetas como medio de expresión emocional. - Comunicación entre iguales para crear y desarrollar de un plan. - Uso de diferentes materiales, colores y formas de representación. 		

Tabla 19: Unidad Didáctica 14. Tercer trimestre (creación propia).

UNIDAD 14. EL MAPA DE UN GRAN VIAJE.			
Temporalización	25 mayo – 5 junio.	Nº Sesiones	10
Objetivo General	Organizar y repasar los aprendizajes adquiridos, estableciendo conexión entre las emociones y los elementos geográficos.		
Objetivos de Etapa	e, g, i.	Objetivos Didácticos	12, 17, 18.
Competencias Clave	CCL, STEM, CD, CPSAA, CC.		
Competencias Específicas	Área 1. 2, 4.	Área 2. 2, 3.	Área 3. 3, 5.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1., 2.3., 4.1., 4.3., 4.4., 4.5.	Área 2. 2.5., 2.6., 3.1., 3.4.	Área 3. 3.1., 3.3., 5.5., 5.6.
Criterios de Calificación	40%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	60%		Diana.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Integración de las emociones identificadas y trabajadas. - Identificación de los aprendizajes adquiridos durante el proyecto. - Conocimiento de uno mismo y de las personas del entorno. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Representación del espacio a través de mapas. - Nociones espaciales y de orientación básicas. - Relación entre los diferentes lugares descubiertos. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión gráfica y uso de símbolos para expresar el aprendizaje. - Comunicación de las experiencias vividas a lo largo del curso. 		

Tabla 20: Unidad Didáctica 15. Tercer trimestre (creación propia).

UNIDAD 15 HACEMOS LA MALETA: VOLVEMOS A CASA.			
Temporalización	8 – 17 junio.	Nº Sesiones	8
Objetivo General	Reflexionar sobre el impacto del proyecto en el desarrollo personal y compartir lo aprendido con familias y comunidad educativa.		

Objetivos de Etapa	d, e, g.	Objetivos Didácticos	7, 12, 15.
Competencias Clave	CCL, CPSAA, CC, CE, CCEC.		
Competencias Específicas	Área 1. 2, 3.	Área 2. 2.	Área 3. 1, 5.
Criterios de Evaluación	Área 1. 2.1., 2.3., 3.1., 3.2.	Área 2. 2.4., 2.6.	Área 3. 1.2., 1.4., 5.5., 5.6.
Criterios de Calificación	40%	Instrumento de Evaluación	Observación directa.
	60%		Rúbrica.
CONTENIDOS			
Área 1	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración y evaluación del propio aprendizaje. - Integración emocional para el desarrollo de la identidad personal. - Expresión de emociones y sentimientos vividos y su balance. 		
Área 2	<ul style="list-style-type: none"> - Repaso del recorrido geográfico realizado. - Relación entre los lugares aprendidos y las experiencias vividas. - Comprensión globalizada del mundo compuesto por varias partes. 		
Área 3	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral de los aprendizajes en formato entrevista. - Comunicación de las vivencias a las familias. - Representación final del proyecto, recopilando los elementos y espacios utilizados a lo largo de este. 		

7. METODOLOGÍA.

7.1. Principios metodológicos:

En la etapa de Educación Infantil, las metodologías empleadas pueden ser determinantes en la adquisición de las competencias y los contenidos por parte de los alumnos. Por este motivo, con el objetivo de promover un desarrollo integral del alumnado, esta programación se basa en el uso de las siguientes metodologías activas:

- Aprendizaje significativo:

La programación se desarrollará teniendo en cuenta los conocimientos previos del alumnado, así como sus diferentes centros de interés. Además, en todo momento se buscará la conexión entre los contenidos y su vida cotidiana, recalcando la importancia de comprender que todos somos diferentes, pero que todos sentimos; así como el uso de materiales concretos, como instrumentos, obras, juegos u objetos procedentes de los diferentes lugares que les acerquen a sus culturas, lo que facilitará la comprensión e integración de los aprendizajes de una forma más significativa.

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Esta programación sigue una estructura organizada por proyectos. Cada unidad didáctica forma un proyecto en el que los alumnos trabajarán investigando, de forma autónoma e implicándose activamente. Además, al final de cada proyecto se presentará un producto final, con el que se demostrará el aprendizaje y se dará respuesta al desafío global de la unidad. De esta forma, por ejemplo, en la “Unidad 2: Europa sonrío”, los alumnos tendrán que investigar de forma autónoma (en sus casas, por internet, en la biblioteca) para compartir después en el aula con sus compañeros los conocimientos adquiridos. Además, siguiendo con este ejemplo, entre todos los alumnos crearían un mural de la alegría, que sería el producto final.

- Aprendizaje Basado en Juego (ABJ):

A lo largo de la programación, el juego será una herramienta clave. Este se llevará a cabo desde un enfoque didáctico como medio para un fin concreto, el aprendizaje de los estudiantes. Además, se tendrá muy en cuenta la gran función que puede ejercer a nivel social, aspecto esencial en la educación emocional y en el desarrollo personal de los niños. Especialmente el juego simbólico tendrá un peso importante, ya que les ayudará a ponerse en el lugar de los demás, así como a sentir las emociones de forma más comprensiva, analizando qué sienten y cómo responde su cuerpo. Aun así, cualquier juego diseñado con una intención lúdica tendrá relevancia en la programación.

- Rincones:

Otra metodología fundamental en esta programación es el trabajo por rincones. En el aula habrá espacios definidos, destinados a diferentes tareas (juego simbólico, lógico-matemático, lectoescritura, investigación...) a los que, a lo largo del proyecto, se irán sumando otros como el rincón de la calma, el volcán de la ira o el Baobab de la

tristeza, que se realizarán en las diferentes unidades. Gracias a la distribución por rincones, los alumnos podrán trabajar de manera más autónoma, respetando su ritmo de aprendizaje y generando aprendizajes mucho más profundos e integrados. Además, otros como el Rincón del Prota o los enfocados a la gestión emocional, pueden ser clave en el desarrollo emocional de los alumnos.

- Gamificación:

Esta metodología se aplicará a través de un programa de puntos, mediante la aplicación *ClassDojo*, en la que se registrarán actitudes y logros personales y en grupo-clase, que les darán puntos positivos y negativos. Al final de cada unidad, los alumnos que hayan llegado a la puntuación determinada podrán conseguir un sello para su “pasaporte del viajero”, en el que tendrán que coleccionar el mayor número de insignias posibles. Además, si como clase llegan a otro número de puntos determinado, obtendrán una recompensa, que podrá ser una canción, una gymkana, un juego... Esto aumentará su motivación personal y generará una interdependencia positiva, así como sentimiento de pertenencia y responsabilidad con los iguales.

7.2. Horario:

Imagen 2: Horario de la clase (creación propia con el programa Canva).

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:30 - 9:45	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA	ASAMBLEA
9:45 - 10:20	RAZONAMIENTO LÓGICO - MATEMÁTICO	LECTOESCRITURA	RAZONAMIENTO LÓGICO - MATEMÁTICO	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	RAZONAMIENTO LÓGICO - MATEMÁTICO
10:20 - 11:00	RINCONES	INGLÉS	PROYECTO ★	INGLÉS	MÚSICA
11:00 - 11:30	R E C R E O				
11:30 - 12:15	LECTOESCRITURA	PROYECTO ★	RINCONES	LECTOESCRITURA	RINCONES
12:15 - 12:30	H I G I E N E				
12:30 - 15:00	C O M I D A + R E C R E O				
15:00 - 15:45	PROYECTO ★	MÚSICA	INGLÉS	RELIGIÓN	PROYECTO ★
15:45 - 16:30	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	PSICOMOTRICIDAD	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	PSICOMOTRICIDAD	PROYECTO
16:30 - 16:45	CIERRE + EMOCIONES	CIERRE + EMOCIONES	CIERRE + EMOCIONES	CIERRE + EMOCIONES	CIERRE + EMOCIONES

7.3. Recursos:

Tabla 21: *Recursos de la programación (creación propia).*

RECURSOS ESPACIALES	Del centro:	Aula, patio, aula de psicomotricidad, salón de actos, comedor...
	Fuera del centro:	Museos, residencia, parque, pueblo de la sierra...
RECURSOS MATERIALES	Útiles escolares:	Lápices, pinturas, rotuladores, cartulinas, témperas, plastilina, tijeras, pegamento...
	Didácticos:	Cuentos, juegos, fichas, juguetes...
	Audiovisuales:	Ordenador, pantalla digital, programas interactivos.
RECURSOS PERSONALES	Equipo docente:	Tutores, especialistas, auxiliar de conversación y equipo de orientación.
	Personal no docente:	Dirección, personal de comedor y limpieza, administración y familias.

8. EVALUACIÓN.

La evaluación es esencial a lo largo de las diferentes etapas educativas en la medida en que es lo que permite determinar si los objetivos propuestos se han cumplido y en qué medida (López Cassà, 2005). Aun así, hay que percibirla como un instrumento con el que sacar conclusiones que deriven en propuestas y mejoras; porque sin acción y cambio, la evaluación pierde su sentido (Zabalza, 2017).

8.1. Criterios de evaluación:

Tabla 21: *Criterios de evaluación por áreas (creación propia).*

ÁREA 1:
1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.
1.2. Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.

1.3. Manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en el juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.

1.4. Participar en juegos organizados o espontáneos con curiosidad y divirtiéndose.

2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando el control de sus emociones.

2.2. Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda.

2.3. Expresar inquietudes, gustos y preferencias, con entusiasmo y respeto, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.

3.1. Realizar actividades relacionadas con el cuidado de uno mismo, con el cuidado del entorno y con actitud de respeto.

3.2. Respetar la secuencia asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo y desarrollando comportamientos respetuosos hacia los demás.

4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, empatía, generosidad y amor al prójimo, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.

4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus compañeros.

4.3. Participar activamente en actividades relacionadas con la reflexión sobre las normas sociales que regulan la convivencia y promueven valores como el respeto a los demás.

4.4. Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, aprendiendo a buscar la verdad, a no mentir, a defender a quien lo necesite y a no tener miedo. Además, proponer alternativas creativas y teniendo en cuenta el criterio de otras personas.

4.5. Participar, desde una actitud de respeto, en actividades relacionadas con costumbres presentes en su entorno, mostrando interés por conocerlas.

ÁREA 2:

2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y el trabajo con sus compañeros.

2.2. Canalizar la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.

2.3. Plantear ideas acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, comprobándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.

2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones de manera autónoma, afrontando el proceso de creación de soluciones en respuesta a los retos que se le planteen.

2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales.

2.6. Participar en proyectos utilizando dinámicas de grupo, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, expresando conclusiones personales a partir de ellas.

3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto de algunas acciones humanas.

3.3. Establecer relaciones entre el medio natural y social a partir de conocimiento y observación de algunos fenómenos naturales y de los elementos patrimoniales presentes en el medio físico.

3.4. Identificar rasgos del entorno próximo, reconocer algunas señas de identidad cultural, física y social de la Comunidad de Madrid y de España.

3.5. Participar en actividades sociales y culturales de la Comunidad de Madrid y de España.

ÁREA 3:

1.1. Participar de manera espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de complejidad.

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

1.3. Participar en situaciones de uso de diferentes lenguas, mostrando interés y curiosidad por las mismas.

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

8.2. ¿Cuándo se evalúa?

A lo largo de esta programación, en cada unidad habrá tres momentos clave en los que se llevarán a cabo las correspondientes evaluaciones, todas ellas imprescindibles para lograr un desarrollo íntegro y un aprendizaje sólido.

- Evaluación inicial:

Al inicio de cada unidad se llevará a cabo una evaluación con el objetivo de saber cuál es el punto de partida de los alumnos, qué saben sobre la unidad y qué objetivos y metas quieren lograr.

- Evaluación formativa:

A lo largo del desarrollo de cada unidad, se llevará a cabo una evaluación continua, a través de la cual se registrarán los objetivos que los alumnos vayan alcanzando. Con esta evaluación se pretende hacer a los alumnos un poco más conscientes de sus errores, dándoles herramientas para mejorar y opción a hacerlo durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Evaluación final:

Por último, al final de cada unidad, se llevará a cabo una evaluación sumativa, en la que se determine si los alumnos han adquirido los contenidos y logrado los objetivos propuestos al principio. Esta evaluación se realizará a través de rúbricas en las que se incluyan los objetivos y una escala de puntuaciones para determinar el grado en que estos se han logrado.

8.3. Agentes de la evaluación:

La evaluación no solo está destinada a valorar el aprendizaje de los alumnos. Otros agentes como el propio docente o los especialistas de Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje han de participar en la evaluación de los alumnos y en la suya propia. Por otro lado, las familias también evaluarán el impacto de las diferentes unidades en el ámbito del hogar.

- Alumnos:

Los alumnos serán evaluados a lo largo de las unidades tanto de forma individual como en grupo (asamblea, rincones, juego libre), ya que en esta etapa es esencial tener en cuenta su comportamiento y relación con los iguales.

De esta forma, además de la observación, que juega un papel fundamental, la evaluación se llevará a cabo a través de rúbricas ([Tabla 22](#)), dianas de aprendizaje ([Tabla 23](#)), registros anecdóticos... Al final de cada unidad se realizará la evaluación a través de uno de estos instrumentos.

Por otra parte, también se llevarán a cabo diferentes autoevaluaciones a lo largo de la programación, en las que los propios alumnos tendrán que hacerse conscientes de su propio aprendizaje y valorarlo siguiendo los colores del semáforo, como en la [Imagen 3](#).

- Propio docente:

Es realmente importante que el propio docente pueda hacer autocrítica y evaluar su papel como agente esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como el planteamiento de la unidad y posibles mejoras para llevarla a cabo en cursos futuros.

A través de una rúbrica como en la [Tabla 24](#), el docente hará una autoevaluación en la que, además de valorar diferentes ítems sobre su papel como docente y la programación, hará propuestas de mejora y destacará los puntos fuertes de cada unidad.

Además, otros profesionales implicados como el equipo de orientación o el PT y el AL, podrán evaluar al docente desde su punto de vista, si la situación lo requiriese.

- PT y AL:

Los especialistas en Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, tendrán que evaluar si la programación cumple con las medidas de necesidades educativas específicas de los alumnos que las requieran.

A través de una rúbrica como en la [Tabla 25](#), al final de cada unidad, valorarán las posibles dificultades y mejoras que se puedan llevar a cabo en las siguientes o, incluso, en los próximos cursos.

Gracias a esta evaluación, la programación se podrá valorar desde un punto más objetivo, más allá del docente y los alumnos y, además, se hará teniendo muy en cuenta las barreras de aprendizaje presentes, tanto en la programación como en los propios alumnos y profesores.

- Familias:

Debido al gran papel que las familias juegan en esta programación, y teniendo en cuenta la importancia de que la educación emocional no se quede únicamente en el ámbito escolar; es importante que estas evalúen la trascendencia de los contenidos y el aprendizaje en el ámbito familiar y en otros contextos. Por lo tanto, al finalizar cada trimestre, después de la celebración del aprendizaje, en la que podrán ver de primera mano el trabajo de sus hijos, las familias responderán un pequeño cuestionario a través de Forms sobre el impacto del proyecto en casa.

8.4. Instrumentos de evaluación:

Para las diferentes evaluaciones se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación, adaptados a cada unidad o momento en el que se empleen.

Tabla 22: *Rúbrica de criterios de evaluación (creación propia).*

CRIT.	No conseguido	Con dificultad	Casi conseguido	Conseguido	Conseguido destacablemente
Área 1: 1.2.	Evita participar en juegos y situaciones cotidianas y muestra constante inseguridad cuando lo hace.	Solo participa con ayuda, mostrando inseguridad frecuentemente.	Participa en juegos y situaciones que ya conoce y muestra dudas ante la novedad.	Participa en juegos y situaciones cotidianas, en la mayoría de ellos con seguridad.	Participa con iniciativa en todo tipo de juegos y situaciones, mostrando seguridad en todo momento.

Imagen 3: Semáforo de autoevaluación (creación propia con Canva).

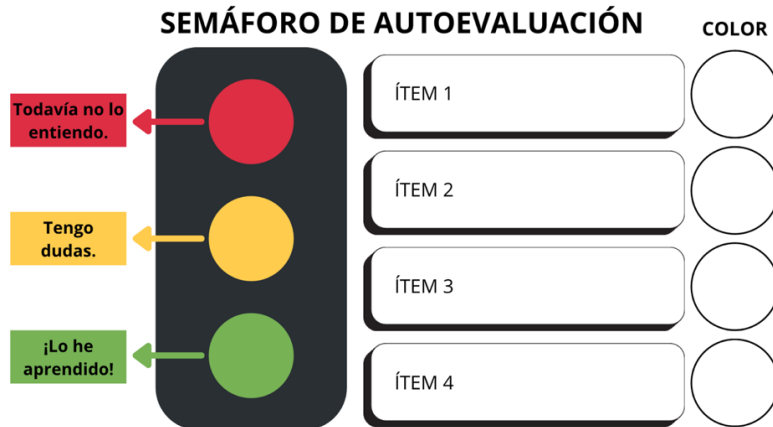


Tabla 23: Diana de aprendizaje realizada por el docente para evaluar al alumno (creación propia).

DIANA DE APRENDIZAJE	NÚMERO	ÍTEM
	1	Identificación y expresión de emociones.
	2	Interés y curiosidad por el entorno y las diferentes culturas.
	3	Trabajo en equipo y respeto hacia sus compañeros.
	4	Participación activa e intencionalidad en el aprendizaje.
Observaciones:		
UNIDAD:		
ALUMNO/A:		

Tabla 24: Rúbrica de autoevaluación del docente (creación propia).

UNIDAD:	Bajo	Medio	Alto	Propuestas de mejora
Las actividades planteadas a lo largo de la unidad son adecuadas y ajustadas al nivel general de la clase.				
La unidad se plantea de forma que atiende a las diferencias individuales y a la diversidad de los alumnos.				
La unidad resulta motivadora para los alumnos, manteniendo su interés y actitud positiva.				

La unidad se desarrolla a través del uso de metodologías activas, que favorecen a la participación de los alumnos.				
Durante la unidad, la gestión del aula es eficaz, promoviendo el respeto, la comunicación y el trabajo.				
Los recursos empleados han sido variados, innovadores y adecuados a la unidad y al alumnado.				
La gestión de los tiempos y la distribución de las actividades se ajusta al número de sesiones y a los ritmos de los alumnos.				
Las emociones se integran y se trabajan con los demás contenidos, siendo estas el eje central de la unidad.				
Puntos fuertes de la unidad:				

Tabla 25: Rúbrica de evaluación PT y AL (creación propia).

UNIDAD:	Bajo	Medio	Alto	Observaciones/Propuestas
Las actividades planteadas a lo largo de la unidad son adecuadas y ajustadas al nivel general de la clase.				
La unidad se plantea de forma que atiende a las diferencias individuales y a la diversidad de los alumnos.				
La unidad resulta motivadora para los alumnos, manteniendo su interés y actitud positiva.				
La unidad se desarrolla a través del uso de metodologías activas, que favorecen a la participación de los alumnos.				
Durante la unidad, la gestión del aula es eficaz, promoviendo el respeto, la comunicación y el trabajo.				
Los recursos empleados han sido variados, innovadores y adecuados a la unidad y al alumnado.				
La gestión de los tiempos y la distribución de las actividades se ajusta al número de sesiones y a los ritmos de los alumnos.				

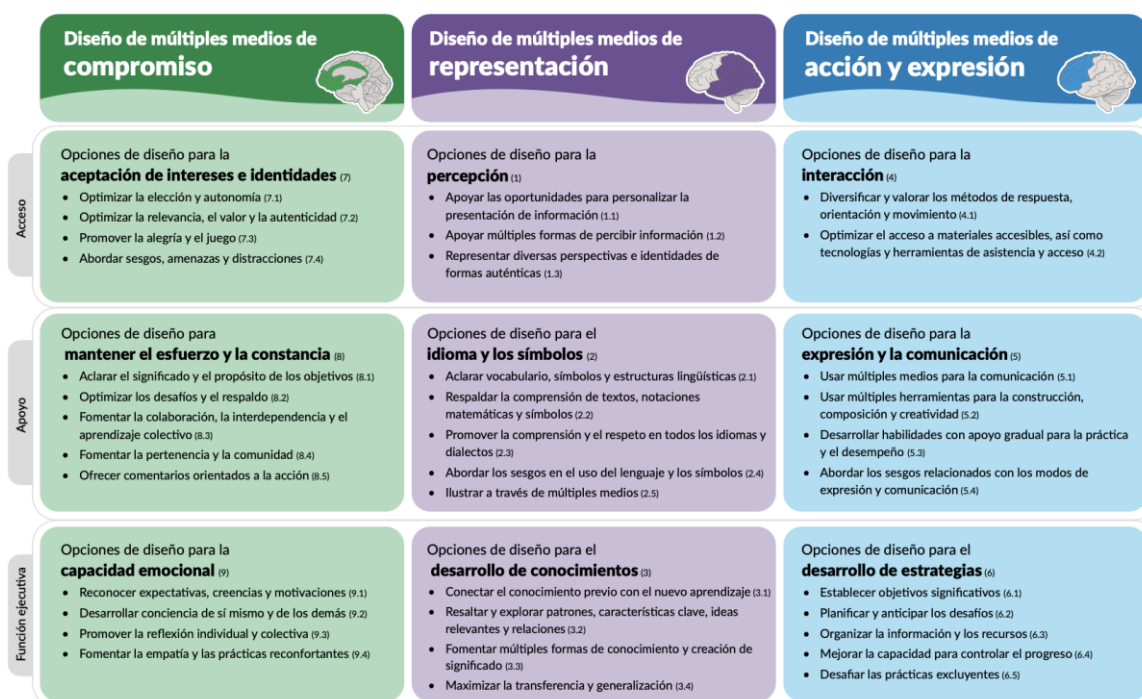
9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

9.1. Diseño Universal para el Aprendizaje:

Esta programación se basa en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el marco educativo que pretende lograr una equidad de oportunidades para el acceso al conocimiento, eliminando las barreras de aprendizaje que pueden surgir al no considerar la diversidad del alumnado (Pastor et al., 2013).

Este modelo se organiza en niveles de concreción, principios y pautas, como se muestra en la siguiente imagen:

Imagen 4: Organizador gráfico del modelo de las pautas del DUA, 3.0.



Fuente: CAST (2024).

De esta forma, con las propuestas prácticas que ofrece el DUA, el diseño de esta programación se ha llevado a cabo teniendo en cuenta las diferencias individuales y el objetivo principal es ofrecer oportunidades de aprendizaje a todos los alumnos. Para ello, se eliminarán las diferentes barreras de aprendizaje, se facilitará el acceso

a la información y se promoverá la expresión de ideas y aprendizajes a través de diferentes medios. Además, se buscará en todo momento partir de situaciones que fomenten el interés del alumnado, para así facilitar su implicación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

9.2. Medidas de atención a la diversidad:

Según el Decreto 23/2023, de 22 de marzo, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid, para superar las barreras para el aprendizaje y la participación, así como para cubrir las necesidades educativas, propone que los centros apliquen ciertas medidas de atención a las diferencias individuales del alumnado. Estas medidas serán de dos tipos:

- **Medidas ordinarias:** se incluyen las adaptaciones, organización y estructuración de centro, aula, espacio y tiempo que se considere más adecuada para el alumnado, así como la adecuación de programaciones, actividades y evaluaciones sin modificar los objetivos y criterios de evaluación establecidos como generales. En esta programación se implementarán las siguientes medidas ordinarias:
 - Organización de espacio y tiempo: diferentes rincones con espacios delimitados de forma clara y flexibilidad en los tiempos de las actividades según los ritmos del alumnado, uso de rutinas y anticipación visual al realizar las actividades.
 - Agrupamientos: variación entre trabajo individual, en grupos y en gran grupo, trabajo cooperativo y formación de grupos heterogéneos para fomentar la ayuda entre iguales.

- Metodologías: implementación de metodologías activas (ABP, ABJ, gamificación...) y actividades manipulativas y diversas.
 - Adaptación en las actividades: diferentes niveles de dificultad, apoyos visuales, objetos manipulativos y diversas formas de expresión (oral, corporal, artística...).
 - Acceso a la comunicación y los materiales: lenguaje sencillo, claro y adaptado al nivel de los alumnos y apoyo visual y estructuración en los materiales.
 - Clima de aula: rincones destinados a la gestión emocional, espacio seguro en el aula y trabajo emocional en todas las unidades.
 - Evaluación: al emplear diferentes instrumentos, esta será flexible y adaptada a los alumnos.
- **Medidas específicas**: estas se destinan a los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) e incluyen adaptaciones curriculares significativas individuales, que implican la modificación de objetivos y de criterios de evaluación. En este caso, para cada uno de los ACNEAE se aplicarán las siguientes medidas específicas, todas en coordinación con el equipo de orientación, os especialistas de PT y AL y las familias:
 - Alumno TEA: se establecerán rutinas claras y se le anticiparán los cambios y actividades a lo largo de las jornadas; se emplearán apoyos visuales como pictogramas, horarios visuales o secuenciaciones; se le permitirá acceder al rincón de la calma cuando se encuentre sobrecargado y se trabajarán sus interacciones sociales a través de juegos y situaciones guiadas. Además, para superar posibles barreras

más graves (agresividad, pérdida de control sobre sí mismo...), contará con una sesión al día con el especialista de Pedagogía Terapéutica, que se podrá realizar dentro o fuera del aula, según las necesidades del alumno.

- Alumna con sospecha de Altas Capacidades: se propondrán actividades que permitan investigar y profundizar de forma creativa, incluso se podrán plantear actividades de enriquecimiento y ampliación que potencien su motivación y creatividad que permitan flexibilizar sus aprendizajes, evitando las tareas repetitivas que domine. En el trabajo grupal, podrá asumir roles que le permitan ayudar a otros compañeros, para así fomentar sus relaciones con los iguales.

9.3. Actividades de refuerzo y ampliación:

En el contexto de esta programación diseñada para el curso de 3º de Infantil, como ya se ha mencionado anteriormente, contamos con un alumnado diverso, entre los que destacan un alumno con diagnóstico de TEA, una alumna con sospecha de Altas Capacidades y un alumno con una situación problemática en casa.

Por este motivo y con el objetivo de facilitar el aprendizaje no solo de estos tres alumnos, sino de todos, las unidades didácticas que componen esta programación contarán con diferentes actividades de refuerzo y ampliación, para que aquellos alumnos con dificultades o los que van a un ritmo superior al resto de la clase tengan también la opción de desarrollarse íntegramente y acceder a los conocimientos sin perder la motivación.

10. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.

Tabla 26: *Contribución de la programación a otros planes (creación propia).*

Plan de convivencia y bienestar emocional.
El proyecto está directamente ligado con este plan, ya que el eje vertebral es la educación emocional. Por lo tanto, a través del trabajo sobre las emociones básicas; el desarrollo de diferentes habilidades emocionales como la empatía, la autoestima o la conciencia emocional; y el acceso a estrategias y herramientas para la regulación emocional como el rincón de la calma, o el volcán de la ira; se generará una convivencia y un clima de aula seguro.
Plan TIC.
En este proyecto se emplean diferentes herramientas digitales que fomentan el aprendizaje y la comunicación, dando un mejor acceso a la información. Gracias al uso de la plataforma ClassDojo, se mantendrá una comunicación constante con las familias y se podrá aplicar la metodología de gamificación, creando un sistema de puntos. También se emplearán recursos digitales para ampliar la información sobre los diferentes lugares del mundo que se exploren en cada unidad. Además, de forma digital podremos ver vídeos, juegos o imágenes relacionadas con la programación, lo que lo convertirá en un aprendizaje aún más motivador.
Plan de bilingüismo.
Gracias a la exploración de los diferentes continentes, a lo largo de la programación los alumnos se aproximarán a diferentes idiomas hablados en todos los lugares del mundo. Concretamente el inglés tomará un papel muy importante, ya que es el idioma hablado en tres de los continentes que se estudian en la programación, por lo que los alumnos aprenderán vocabulario sencillo, relacionado también con las emociones, canciones y expresiones sencillas a lo largo del curso.
Plan de fomento de la lectura.
La lectura será una herramienta fundamental para el trabajo de las emociones y el descubrimiento del mundo y del entorno, por lo que estará completamente integrada en el proyecto. A través de cuentos, lecturas grupales y diferentes momentos destinados a la lectura individual, los alumnos podrán recurrir a este recurso en todo momento. Además, en la unidad 11 el producto final será la creación de un cuento propio sobre la diversidad de culturas.
Plan inclusivo.
La programación parte de un enfoque inclusivo, por lo que las actividades se adaptan a los diferentes ritmos de aprendizaje. Se plantean apoyos visuales, materiales manipulativos y propuestas de enriquecimiento para que todos los alumnos tengan posibilidades de acceder al conocimiento. A lo largo del proyecto se profundiza en la diversidad de culturas y personas,

desde el respeto y la inclusión. Todo ello se hará fomentando la inclusión social y el trabajo cooperativo entre iguales.

Plan de acción tutorial.

Con este proyecto se pretende contribuir al desarrollo de los alumnos, tanto a nivel personal, como a nivel social y emocional. Para lograr este objetivo, clave en el plan de acción tutorial, se trabajarán a lo largo de la programación la resolución de conflictos, el desarrollo de las habilidades sociales y la expresión emocional. Además, se hará en todo momento un seguimiento individualizado de los alumnos y habrá coordinación constante con las familias.

11. CONCLUSIÓN.

Después de realizar este Trabajo de Fin de Grado, puedo decir que estoy muy satisfecha con el resultado de estos meses de esfuerzo y dedicación al proyecto. Aunque desarrollar una programación para un curso de Educación Infantil suponía un gran reto para mí por mi falta de experiencia en esta etapa, considero que he cumplido con los objetivos propuestos y creo firmemente que se podría llevar a cabo en cualquier centro.

A pesar de que hace unos años la educación emocional pasaba completamente desapercibida en la escuela, en la actualidad ha adquirido una mayor importancia que, sin lugar a duda, es equivalente a la necesidad de que los niños y niñas se desarrollen en este ámbito. En un mundo en el que afecciones de salud mental como la ansiedad o la depresión despuntan cada vez más, es fundamental formar a niños inteligentes emocionalmente, que cuenten con estrategias de regulación y que sepan entender las emociones de las personas que les rodean. De ahí el sentido y la importancia de desarrollar esta programación.

Además de las emociones, he querido resaltar la diversidad del mundo, desde sus continentes, hasta los países, ciudades y pueblos. Demostrar a los alumnos que existen diferentes formas de vivir y que en todas ellas están presentes las emociones

puede ser clave en la formación de personas inclusivas, respetuosas y abiertas a la diversidad del mundo.

Gracias a este proyecto he podido ampliar mi visión acerca de la educación, así como descubrir recursos y metodologías que desconocía hasta ahora. Además, me he podido acercar a la situación de un aula real y programar en función de un centro y un grupo concreto, lo que me ha ayudado a ponerme en el papel de docente y llevar a cabo una programación que realmente se pueda poner en práctica. El desarrollo de este proyecto ha sido, sin duda, un proceso muy enriquecedor para mí

12. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.

Bach, E. (2001). Educación emocional. Los padres, los primeros. *Temáticos de la escuela española*, I (1), 10-11. Barcelona: Cisspraxis.

Bisquerra Alzina, R., & Pérez Escoda, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XX1*, 2007, núm. 10, p. 61-82.

Bisquerra, R. (2011). Educación emocional. *Propuestas para educadores y familias*. Bilbao: Desclée de Brower, 100-105.

Bisquerra, R. (2012). De la inteligencia emocional a la educación emocional. *Cómo educar las emociones*, 1, 24-35.

Bisquerra Alzina, R., & Pérez Escoda, N. (2012). Educación emocional: estrategias para su puesta en práctica. *Avances en supervisión educativa*, (16).

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Recuperado de: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

CAST (2024). Pautas de diseño universal para el aprendizaje, versión 3.0 [organizador gráfico]. Lynnfield, MA: Autor.

Danniels, E., & Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego. *Aprendizaje basado en el juego*, 8.

Ekman, P. (1999). Basic emotions. En T. Dalgleish & M. J. Power (Eds.), *Handbook of Cognition and Emotion* (pp. 45- 60). Nueva York: John Wiley & Sons Ltd.

Escarbajal Frutos, A., & Martínez Galera, G. (2023). Uso de las metodologías activas en los centros educativos de educación infantil, primaria y secundaria. *IJNE*:

<https://doi.org/10.24310/ijne.11.2023.16452>

Fernández Berrocal, P., & Cabello, R. (2021). La inteligencia emocional como fundamento de la educación emocional.

Fernández-Martínez, A. M., & Montero-García, I. (2025). Aportes para la educación de la Inteligencia Emocional desde la Educación Infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales Niñez y Juventud*. <https://doi.org/10.11600/1692715x.1412120415>

Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*, 1(27), 1-17.

Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Kairós.

López Cassà, È. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 153-167.

Martín Ollero, A. M. (2023). El Aprendizaje Basado en el Juego. Propuesta de fases para su implementación para Matemáticas en Educación Infantil. *Tendencias Pedagógicas*, 41, pp. 42-52. <https://doi.org/10.15366/tp2023.41.004>

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s. f.). *Educación emocional*. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/mc/sgctie/convivencia-escolar/en-accion/educacion-emocional.html>

Mora, F. & Sanguinetti, A. M. (2004). *Diccionario de Neurociencia*. Madrid: Alianza Editorial.

Mora, F. (2012). *¿Qué son las emociones?*. En R. Bisquerra (Coord.), *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia* (p. 14-23). Hospital Sant Joan de Déu.

Moreira, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12).

Moreira-Chóez, J. S., Beltrón-Cedeño, R. A., & Beltrón-Cedeño, V. C. C. (2021). Aprendizaje significativo una alternativa para transformar la educación. *Dominio de las Ciencias*, 7(2), 915-924. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i2.1835>

Pastor, C. A., Sánchez, P., Sánchez, J., & Zubillaga, A. (2013). Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). *Traducción al español, Versión, 2*.

Romero Rodríguez, A., & Espinosa Gallardo, J. (2019). Gamificación en el aula de educación infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania. Estudios y propuestas socioeducativos.*, (56), 61-82.

Rodríguez Torres, J. (2011). Los rincones de trabajo en el desarrollo de competencias básicas.

Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination Cognition And Personality*, 9(3), 185-211. <https://doi.org/10.2190/dugg-p24e-52wk-6cdg>

Sánchez, J. (2013). Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. *Actualidad pedagógica*, 1(4), 1-4.

Vivas García, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. *Sapiens. Revista universitaria de investigación*, 4(2), 0.

Zabalza, M. A. (2017). Evaluar en educación infantil. RELAdEI. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 6(1-2), 9-14.

13. ANEXOS:

UNIDAD 6: SORPRESAS DE OCEANÍA.

Imagen 5: Portada Unidad 6 (creado a través de ChatGPT).



13.1. Contextualización y fundamentación:

La unidad que se desarrollará en este trabajo es la “Unidad 6: Sorpresas de Oceanía”, que se llevará a cabo al principio del segundo trimestre, del 12 al 23 de enero. Al estar reciente la vuelta de las vacaciones, a lo largo de esta unidad no se realizarán talleres de padres, por lo que la está formada por seis sesiones de unos 40-45 minutos de duración.

El objetivo de esta unidad es descubrir la sorpresa como emoción básica y hacerlo a través de la cultura impactante, curiosa y diferente que presenta Oceanía. Los alumnos trabajarán el movimiento, el idioma y el conocimiento como herramientas para la expresión de la sorpresa y descubrirán las peculiaridades del continente más alejado de España, situado en las antípodas de la península.

13.2. Objetivos:

Tabla 27: *Relación de objetivos de etapa y didácticos (creación propia).*

Objetivos de etapa.	Objetivos didácticos.
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.	1. Reconocer y expresar las emociones básicas propias.
e) Desarrollar capacidades relacionadas con emociones y afectos.	8. Expresar y comunicar emociones a través del cuerpo y el movimiento.
h) Aproximarse e iniciar el aprendizaje de una lengua extranjera.	10. Reconocer los continentes e identificar algunos de sus rasgos culturales.
i) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.	14. Potenciar el desarrollo de la creatividad a través de la expresión musical y artística.

El O. D. 1 contribuye al O. E. a, ya que favorece el avance de los alumnos en el conocimiento de su propio cuerpo y de sus reacciones a nivel emocional, ajustando la percepción que desarrollan de sí mismos. Además, también se relaciona con el O.

E. e, promoviendo la identificación, comprensión y expresión de sus emociones, lo que resulta imprescindible en el bienestar de las personas.

El O. D. 8 contribuye al O. E. e, promoviendo la expresión de las emociones como elemento fundamental para lograr el desarrollo afectivo de los alumnos. Asimismo, está relacionado con el O. E. i, al implicar el movimiento, el gesto y el uso del cuerpo como maneras de comunicarse, desarrollándose al mismo tiempo las habilidades motrices y de expresión.

El O. D. 10 contribuye al O. E. a, al favorecer el respeto y la aceptación de las diferencias culturales desde la comprensión de que el mundo es un lugar diverso. Esto contribuye a su desarrollo como personas abiertas, inclusivas y empáticas. Además, también se vincula con el O. E. h, ya que, a través del vocabulario y expresiones culturales, los alumnos se acercan a una lengua extranjera.

El O. D. 14 contribuye al O. E. i, en cuanto a que promueve el desarrollo de la expresión artística, el movimiento y el ritmo como formas de comunicación y aprendizaje que, además, favorecen al desarrollo de su creatividad.

13.3. Competencias:

Tabla 28: *Relación de competencias clave y específicas (creación propia).*

Competencias específicas	Competencias clave				
	CP	CD	CPSAA	CE	CCEC
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.			X		
2. Reconocer, manifestar y regular sus emociones expresando necesidades y sentimientos para lograr una seguridad emocional y afectiva.	X		X		
2. Desarrollar los procedimientos básicos del método científico, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y		X		X	

responder a las situaciones y retos que se plantean.					
3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del cuidado y la conservación del entorno.		X			X
3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos.	X			X	
5. Valorar las diferentes lenguas presentes en su entorno, así como otras manifestaciones culturales.	X				X

13.4. Contenidos:

Tabla 29: *Relación de contenidos transversales y de unidad (creación propia).*

Contenidos transversales.	Contenidos de unidad
1. Para asentar las bases de la democracia, se introducirán contenidos que potencien la educación en valores, el respeto, la empatía, la igualdad, la libertad y la no violencia.	- Identificación de la sorpresa como emoción básica. - Expresión de emociones a través del cuerpo y el movimiento. - Coordinación, equilibrio y desplazamientos controlados de forma individual y en grupo.
3. Experiencias que faciliten el reconocimiento y la gestión emocional.	
4. Potenciar la curiosidad, imaginación, creatividad, iniciativa e indagación para favorecer el pensamiento crítico, estratégico y constructivo.	- Descubrimiento de Oceanía y su variedad de fauna, flora y costumbres. - Conocimiento de manifestaciones culturales del continente.
- Psicomotricidad.	- Expresión a través del movimiento y el cuerpo, participando en actividades rítmicas.
- Lengua extranjera.	- Uso del lenguaje musical.
- Música.	- Aproximación a lenguas extranjeras.
- Expresión artística.	

13.5. Metodología y recursos:

- Metodologías:

- Aprendizaje significativo: el aprendizaje parte de las experiencias previas de los alumnos relacionadas con las emociones, concretamente con la sorpresa, y se van conectando a lo largo de la unidad con otras realidades y situaciones. El

descubrimiento de Oceanía a través de materiales manipulativos, videos y fotos y diferentes elementos culturales hace posible que el aprendizaje sea mucho más profundo y duradero.

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): esta unidad es el sexto proyecto de la programación en la que el alumno como viajero asume un rol activo en su aprendizaje. Con ayuda de la maestra como guía y conductora de la investigación, el alumno construye su propio aprendizaje, finalizando el proceso con la elaboración de un producto final, el baile Haka.

- Rincones: esta metodología se aplica en dos sesiones específicas (la 2 y la 4) en las que los alumnos trabajarán los animales de Oceanía y la expresión corporal rotando por diferentes espacios. Gracias a esta organización se potenciará la autonomía, el respeto a los diferentes ritmos de aprendizaje, la atención a la diversidad y el aprendizaje activo, ya que las actividades se podrán adaptar a las diversas formas de aprender de los alumnos.

- Gamificación: a través del sistema de puntos en la aplicación de ClassDojo y con el pasaporte viajero, los alumnos irán obteniendo puntos a lo largo de la unidad con el objetivo final de conseguir el sello de Oceanía y la sorpresa. Esta metodología mantendrá su motivación a largo plazo y serán conscientes de sus progresos en todo momento.

- Aprendizaje Basado en Juego (ABJ): a lo largo de la unidad, el juego será una herramienta esencial, y a través de diferentes actividades lúdicas como los juegos de adivinar, la imitación de animales o juegos de expresión corporal como las estatuas, los alumnos participarán de forma activa y con motivación, al mismo tiempo que desarrollan sus habilidades sociales.

- Recursos:

Durante la unidad se emplearán los siguientes recursos:

Tabla 30: Recursos de la unidad (creación propia).

RECURSOS ESPACIALES	Del centro:	Aula, patio, aula de psicomotricidad, salón de actos.
RECURSOS MATERIALES	Útiles escolares:	Lápices, pinturas, rotuladores, cartulinas, témperas, plastilina, tijeras, pegamento...
	Didácticos:	Cuentos, juegos, fichas, juguetes, flashcards...
	Audiovisuales:	Ordenador, pantalla digital, programas interactivos.
RECURSOS PERSONALES	Equipo docente:	Tutores, especialistas, auxiliar de conversación y equipo de orientación.
	Personal no docente:	Familias.

13.6. Sesiones:

Sesión 1: “¿Qué se esconde en la maleta?” (45 minutos).

- **Actividad 1. “Una maleta llena de sorpresas”:**

Temporalización: 10 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.



Recursos: la maleta de las emociones con diferentes objetos (fotos, plumas, instrumentos, tarjeta de sorpresa...).

Descripción: al comenzar la asamblea, los alumnos se encontrarán con la maleta cerrada y se irán sacando objetos de uno en uno. Antes de sacar cada objeto, un alumno, con los ojos vendados, lo tocará y tratará de averiguar de qué se trata. Después, la maestra preguntará si conocen ese objeto, si les sorprende y por qué.

- **Actividad 2. “¿Dónde está Oceanía?”:**

Temporalización: 20 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.

Recursos: mapa, mural, fotos, objetos, cartulinas.



Descripción: se presentará el continente de Oceanía, situándolo en el mapa y se preguntará a los alumnos qué saben sobre él y qué quieren aprender (al final de la unidad se completará con qué han aprendido) y se irá apuntando en un mural. Después, se hará un descubrimiento guiado (con objetos, fotos, vídeos...) de los aspectos generales más relevantes y curiosos del continente, teniendo presente en todo momento las preguntas “¿Os sorprende?” “¿Por qué?”.

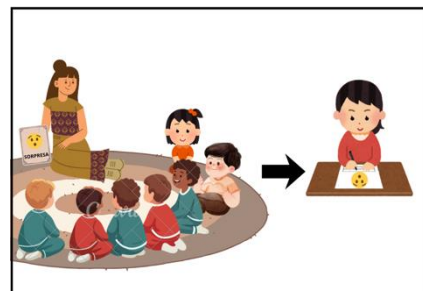
Antes de empezar la unidad, se enviará un correo a las familias en el que se les pedirá que investiguen con sus hijos acerca del continente. Habrá diferentes temas (monumentos, hábitats, personajes relevantes, comidas...) que se asignarán, para que la investigación sea más concreta y no hablen todos de lo mismo. Al final de esta actividad, se entregará una cartulina a cada niño para que haga un pequeño mural en casa que se presentará en la sesión 3. La idea inicial es un mural, pero las familias serán libres de traer otras cosas, como objetos, maquetas...

*Investigar con las familias sobre Oceanía. Cartulina con recortes: animales, monumentos, hábitats... correo a las familias.

- **Actividad 3. ¿Qué es la sorpresa?:**

Temporalización: 15 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo + individual.



Recursos: tarjeta emocional de sorpresa ([Imagen 7](#)), folios, lápices y pinturas.

Descripción: después de hablar de Oceanía, aprovechando que en la maleta se encontraba la tarjeta emocional de la sorpresa, la maestra hará las siguientes preguntas: “¿Qué es la sorpresa?”, “¿Cómo es tu cara cuando te sorprendes?”. Después, cada alumno pensará un momento de su vida en el que se haya sorprendido, lo dibujará y escribirá la palabra “sorpresa”.

Sesión 2: “Animales sorprendentes de Oceanía” (45 minutos).

- **Actividad 1. “¿Quién hace ese sonido?”:**

Temporalización: 10 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.



Recursos: sonidos de animales y flashcards de animales y curiosidades ([Imagen 8](#)).

Descripción: se escucharán diferentes sonidos y los alumnos tratarán de identificar a qué animal corresponden. Después de cada sonido, la maestra mostrará la tarjeta con la imagen y el nombre del animal y leerá una curiosidad sorprendente sobre él. Sobre cada animal presentado, la maestra preguntará a los alumnos si les recuerda a algún otro animal de nuestro país.

- **Actividad 2: Rincones:**

Temporalización: 25 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: grupos de 5 alumnos.



Recursos: flashcards de animales y curiosidades (tamaño tarjeta y tamaño cartas), folios, lápices, pinturas, lana, papel de seda, papel maché y plumas.

Descripción:

Rincón 1. “Somos nuevos animales”: los alumnos elegirán una tarjeta de animal y tendrán que moverse como él: canguro → dando saltos, koala → durmiendo en el árbol, wombat → gateando muy rápido... Luego irán cambiando de tarjeta y comprobarán como cada animal tiene usa unos movimientos diferentes.

Rincón 2. “AnimalArte”: de todos los animales presentados en la actividad 1, los alumnos elegirán el que más les haya sorprendido y harán un dibujo de este, utilizando colores y texturas (plumas, lana, papel de seda...).

Rincón 3. “Animales curiosos”: entre todos los integrantes del grupo, leerán las curiosidades escritas en las tarjetas e intentarán recordar a qué animal pertenece cada una. Después, harán una clasificación de los animales según les hayan sorprendido mucho o poco.

Rincón 4. “Cada oveja con su pareja”: con las flashcards en versión cartas, los alumnos tendrán que emparejar cada animal con su curiosidad. Para ayudarles, cada pareja de cartas tendrá el borde del mismo color. Esta actividad servirá como exploración para, más adelante, poder usar las cartas como el juego del “Memory”, pero en el caso de que algún grupo vaya más avanzado, podrá jugar en el propio rincón.

- **Actividad 3. “Un guiso de Wombat”**:

Temporalización: 10 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.

Recursos: cuento “Un guiso de Wombat” ([Imagen 9](#)).



Descripción: después de conocer los diferentes animales de Oceanía, la maestra leerá el cuento “Un guiso de Wombat” (de creación propia), basado en el cuento

infantil australiano “Wombat Stew”, para toda la clase. De esta forma, reconocerán algunos de los animales trabajados durante la sesión y descubrirán otros nuevos.

Sesión 3: “¡Hola, Oceanía!” (40 minutos).

- **Actividad 1. “Descubrimientos de Oceanía”:**

Temporalización: 20 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.



Recursos: murales y creaciones hechas con las familias.

Descripción: los alumnos traerán los murales que hayan hecho con sus familias y enseñarán a toda la clase lo que han descubierto en sus casas, cada uno sobre su tema concreto (monumentos, hábitats, personajes relevantes, comidas...). De esta forma, se explicarán conceptos y datos que a los propios niños les hayan llamado la atención o les hayan sorprendido más al buscar información con sus familias. Además, como cada tema se les asignará a tres alumnos, podrán comprobar qué cosas coinciden y cuáles son diferentes, así que los aprendizajes serán aún más completos.

Finalmente, crearemos un rincón en el que quedarán expuestos todos los murales, para que, cuando quieran recordar alguna cosa, esté a su alcance y puedan recurrir a ello.

- **Actividad 2. “¿Cómo hablan?”:**

Temporalización: 20 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.

Recursos: vídeos, flashcards de palabras ([Imagen 10](#)).



Descripción: aprovechando la variedad de lenguas que existen en Oceanía, se hará un pequeño taller de lenguas en el que los alumnos aprenderán palabras simples y del día a día (hola, gracias, sorpresa...) en inglés y en maorí. Primero, los alumnos verán un vídeo de una tribu maorí en el que podrán comprobar que no hablan el mismo idioma que ellos. Desde la pregunta “¿Hablan igual que nosotros?”, partirá el taller. Para facilitar su adquisición, las palabras se enseñarán con flashcards y se les asignará un gesto que los alumnos realizarán al decirlas (por ejemplo, “hello” y mover la mano saludando). Por último, harán un juego de eco en el que repetirán las palabras aprendidas que vaya diciendo la maestra, como si fuesen loros.

Sesión 4: “Cuerpos que expresan sorpresa” (45 minutos).

- **Actividad 1. “Estatuas por sorpresa”:**

Temporalización: 10 minutos. Espacios: aula de psicomotricidad.

Agrupamientos: gran grupo.

Recursos: altavoz y música.

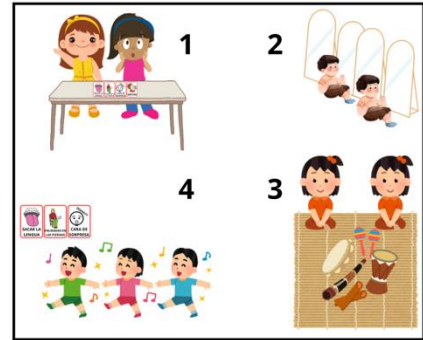
Descripción: los alumnos bailarían y se moverían por toda la clase mientras suene la música y, al igual que en el típico juego de las estatuas, cuando la música se pare, ellos deberán quedarse quietos, pero tendrán que hacerlo con cara y pose de sorpresa.



- **Actividad 2: Rincones:**

Temporalización: 25 minutos. Espacios: aula de psicomotricidad.

Agrupamientos: grupos de 5 alumnos.



Recursos: flashcards de movimientos ([Imagen 11](#)), espejos, instrumentos, música Haka de fondo.

Descripción:

Rincón 1. Nos movemos como Haka: para empezar a preparar el producto final, los alumnos tendrán flashcards con diferentes movimientos típicos del baile Haka (pisar fuerte, sacar la lengua, golpear las piernas con las manos...). Tendrán que realizar los diferentes movimientos, expresándose con mucha energía.

Rincón 2. Habla con tu cara: delante de un espejo, los alumnos tendrán que expresar diferentes emociones con su cara. Empezarán con la sorpresa y después repasarán las emociones aprendidas en las unidades anteriores. Después, por turnos, un integrante del grupo imitará una emoción secreta con su cara y el resto del grupo tendrá que adivinar de cuál se trata.

Rincón 3. Ritmos sorprendentes: con diferentes instrumentos propios de la cultura de Oceanía, los alumnos crearán ritmos sorprendentes. Contarán con instrumentos sencillos (didjeridu, garamut, clapsticks...) y entre todos los integrantes del grupo tendrán que crear secuencias musicales.

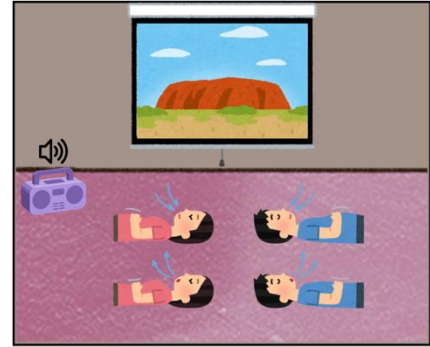
Rincón 4. Creando movimiento: con las flashcards de movimientos, crearán secuencias de 2-3 acciones. Entre todos las ensayarán y acabarán creando una pequeña coreografía que le enseñarán a la maestra.

- **Actividad 3. “Volvemos a la calma”:**

Temporalización: 10 minutos. Espacios: aula
psicomotricidad.

Agrupamientos: gran grupo.

Recursos: música relajante, imágenes de Oceanía.



Descripción: después de la energía empleada en la actividad 2, los alumnos harán una pequeña relajación para que su cuerpo vuelva a la calma. Con música de fondo, imágenes de lugares de Oceanía que generen calma (desierto, playa, lagos...) y las luces bajas harán respiraciones hondas guiados por la maestra.

Sesión 5: “Preparamos nuestro baile” (45 minutos).

- **Actividad 1. “¡Cuánto hemos aprendido!”:**

Temporalización: 10 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.

Recursos: flashcards, fotos, vídeo del baile Haka.



Descripción: para comenzar esta sesión, se hará un repaso de los aprendizajes realizados a lo largo de la unidad (animales, cultura, movimientos...) apoyado en los diferentes recursos utilizados en las sesiones anteriores. Los alumnos participarán aportando los conceptos y curiosidades que más les hayan sorprendido y en grupo reflexionarán sobre cómo lo han vivido.

- **Actividad 2. “Preparados, listos... ¡Haka!”:**

Temporalización: 30 minutos. Espacios: salón de actos.

Agrupamientos: gran grupo.



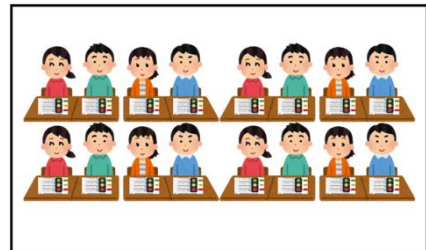
Recursos: vídeo del baile Haka, flashcards de movimientos.

Descripción: en esta actividad prepararemos y ensayaremos el Haka de una forma adaptada, para que todos los alumnos puedan llevar a cabo el baile sin limitaciones. Para ello, se preparará por pequeñas partes y, en todo momento, los alumnos dispondrán de las flashcards de movimientos como apoyo visual. Una vez hayan integrado el movimiento, se incorporarán gestos, expresiones faciales y ritmo.

- **Actividad 3. “¿Cómo ha sido mi trabajo?”:**

Temporalización: 5 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: individual.



Recursos: ficha de autoevaluación.

Descripción: como broche a esta sesión y para dar lugar a la reflexión del propio aprendizaje, los alumnos harán una pequeña autoevaluación en la que valorarán su trabajo y actitud a lo largo de la unidad ([Imagen 7](#)).

Sesión 6: “El gran baile” (40 minutos).

- **Actividad 1. “Nos convertimos en maoríes”:**

Temporalización: 10 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.



Recursos: pintura de cara y accesorios maoríes.

Descripción: esta primera parte de la sesión servirá de preparación para el gran baile. Con ayuda de la maestra, los alumnos se pondrán sus accesorios y se pintarán la cara como lo hacen las tribus maoríes. Después, para liberar los nervios, harán unas respiraciones profundas y estarán preparados para el Haka.

- **Actividad 2. “Nuestro Haka”:**

Temporalización: 20 minutos. Espacios: salón de actos.

Agrupamientos: gran grupo.

Recursos: accesorios maoríes, música Haka.



Descripción: los alumnos representarán el baile Haka que habrá preparado para las otras clases de infantil. Saldrán al escenario, interpretarán el baile y saludarán al público, todo ello desde el disfrute y la emoción.

- **Actividad 3. “Se acabaron las sorpresas”:**

Temporalización: 10 minutos. Espacios: aula.

Agrupamientos: gran grupo.

Recursos: pasaporte del viajero, sello de Oceanía ([Imagen 12](#)).



Descripción: después de la representación, al volver a clase, se hará una asamblea final en la que los alumnos expresarán las emociones que han vivido, se completará el mural con las cosas que hayan aprendido y señalarán lo que más les ha sorprendido de esta unidad. Para finalizar, se les entregará el pasaporte del viajero y recibirán el sello correspondiente al continente de Oceanía.

Al final de cada sesión los alumnos colocarán una pinza con su nombre en el “**Termómetro de la sorpresa**” para indicar cómo de sorprendidos se han sentido a lo largo de la clase. De esta forma, expresarán su emoción y el grado en que la han sentido. Además, se añadirán las puntuaciones correspondientes en la plataforma ClassDojo y podrán comprobar día a día sus progresos.

13.7. Evaluación:

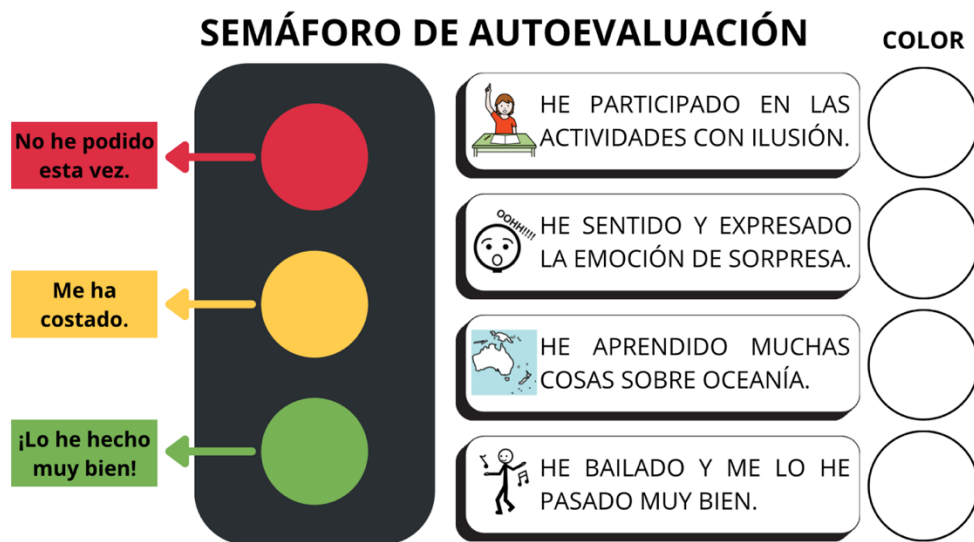
En esta unidad se utilizarán los siguientes instrumentos para la evaluación tanto del proceso de aprendizaje (alumnos) como el de enseñanza (docente):

Tabla 31: Rúbrica de criterios de evaluación Unidad 6 (creación propia).

CRIT	No conseguido	Con dificultad	Casi conseguido	Conseguido	Conseguido destacablemente
Área 1: 1.1.	No controla ni coordina sus movimientos.	Realiza movimientos con escasa coordinación y solo con ayuda.	Muestra control en algunos movimientos, pero con inseguridad.	Controla y coordina sus movimientos en diferentes situaciones.	Muestra seguridad en el control de su cuerpo, la coordinación y el equilibrio en todas las actividades.
Área 1: 1.2.	Evita participar en juegos y situaciones cotidianas y muestra constante inseguridad cuando lo hace.	Solo participa con ayuda, mostrando inseguridad frecuentemente.	Participa en juegos y situaciones que ya conoce y muestra dudas ante la novedad.	Participa en juegos y situaciones cotidianas, en la mayoría de ellos con seguridad.	Participa con iniciativa en todo tipo de juegos y situaciones, mostrando seguridad en todo momento.
Área 1: 2.1.	No identifica ni expresa sus emociones.	Identifica emociones solo con ayuda.	Reconoce algunas emociones y las expresa de forma simple.	Identifica y expresa sus emociones, ajustando sus acciones.	Identifica, expresa y regula sus emociones de manera autónoma
Área 2: 2.3.	No muestra ningún interés por explorar materiales.	Manipula materiales con ayuda, pero no plantea ideas.	Explora materiales y formula alguna idea simple.	Formula ideas y las comprueba a través de la manipulación.	Formula hipótesis, experimenta y verifica los resultados mostrando iniciativa e interés.
Área 2: 3.1.	No muestra respeto hacia el entorno y los animales.	Muestra respeto solo si se le recuerda constantemente.	Respeto el entorno en situaciones puntuales.	Respeto y cuida el entorno en la mayoría de las situaciones.	Se muestra comprometido con el cuidado del entorno y lo respeta siempre.
Área 3: 3.5.	No participa en las propuestas musicales y dramáticas.	Se implica poco y se muestra inseguro ante las propuestas.	Participa en las actividades si se le ofrece ayuda.	Participa de forma activa y emplea recursos expresivos.	Participa con iniciativa, creatividad y dominando los recursos expresivos.

Área 3: 3.6.	No se adapta al espacio en de actividades de movimiento.	Se adapta con dificultad y necesita ayuda y guía constante.	Se adapta al grupo y al espacio solo a veces.	Se ajusta al espacio y al grupo de forma adecuada.	Se coordina de forma precisa y siempre con iniciativa y expresividad.
Área 3: 5.2.	No participa en en lengua extranjera.	Repite algunas palabras, pero sin mostrar comprensión.	Participa en interacciones sencillas con ayuda.	Participa en conversaciones con expresiones cotidianas.	Se comunica de forma espontánea en situaciones cotidianas en lengua extranjera.
Área 3: 5.5.	No participa en actividades artísticas.	Participa sin implicarse y solo con ayuda.	Con apoyo, participa en el proceso creativo.	Expresa ideas y emociones a través del arte.	Disfruta y muestra iniciativa, expresando ideas y emociones a través del arte.

Imagen 6: Semáforo de autoevaluación Unidad 6 (creación propia con Canva).



Además, se utilizarán la rúbrica de autoevaluación del docente ([Tabla 24](#)) y la rúbrica de evaluación para PT y AL ([Tabla 25](#)) en la que se valorarán diversos aspectos de la unidad y del papel del propio docente, como ya se mostró anteriormente.

13.8. Atención a las diferencias individuales:

El diseño de estas sesiones se ha llevado a cabo teniendo en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje, lo que quiere decir que están pensadas para todos los alumnos, desde aquellos que necesitan más apoyo hasta los que tienen un nivel superior a sus compañeros. Las actividades se presentarán en múltiples formatos,

siempre que sea posible acompañadas con apoyo visual y gracias a la metodología de rincones, en las sesiones 2 y 4 las actividades estarán aún más adaptadas a los diferentes ritmos de aprendizaje de los alumnos.

Aun así, en ocasiones no es posible llegar a todos los alumnos con una misma actividad, por ello se han diseñado algunas actividades y elementos de refuerzo y ampliación para casos concretos como la alumna con sospecha de altas capacidades o el alumno con TEA. Estos se presentarán en el siguiente apartado, junto con los recursos elaborados.

13.9. Recursos elaborados:

Para el desarrollo de la unidad se han creado los siguientes recursos:

Imagen 7: *Tarjeta emocional* de sorpresa (creación propia con Canva).

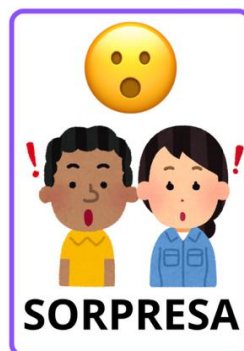


Imagen 8: *Flashcards de animales y curiosidades* (creación propia con Canva).



Imagen 9: Cuento “Un guiso de Wombat” (creación propia con Canva).



Imagen 10: Flashcards de palabras (creación propia con Canva).



Imagen 11: Flashcards de movimientos Haka (creación propia con Canva).



Imagen 12: Termómetro de la sorpresa y Pasaporte emocional con sello de Oceanía (creación propia con Canva).



A través de estos recursos, especialmente con las flashcards, se espera cubrir las necesidades de apoyo visual que puedan presentar los alumnos, ya que se trata de un curso en el que la lectura no está consolidada.

13.10. Conclusión:

La elección de esta unidad viene motivada por diferentes factores. El primero de ellos es la admiración que siento por el continente de Oceanía desde que tuve la suerte de conocerlo. Durante mi estancia allí me vi sorprendida en innumerables ocasiones, por eso me ha parecido coherente relacionarlo con la emoción de la sorpresa.

La cultura de este continente es muy diferente a Europa, así como su fauna, sus paisajes y las costumbres de sus poblaciones más antiguas. Darla a conocer y mostrar cómo es la vida en la otra punta del mundo me parece algo muy enriquecedor, tanto para los alumnos, como para familias y docentes.

Además, la posibilidad de aprender desde la expresión artística, el movimiento, la música y el conocimiento de otras lenguas es fundamental en la etapa de infantil, y en esta unidad se pasa por todos ellos.

Por último, cabe destacar de nuevo que, para que las personas aprendan y adquieran nuevos conocimientos, es necesario que se parta de la emoción. Después del desarrollo de este proyecto confirmo lo que ya pensaba, para enseñar hay que emocionar, y si este proyecto se lleva a cabo en un aula, espero que emocione a los alumnos.