



**COMILLAS**

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

# **TRABAJO DE FIN DE GRADO**

## **Doble Grado en Educación Primaria y Educación Infantil**

*Programación didáctica de Lengua Castellana y  
Literatura para 4º de Educación Primaria*

***“Súper Lengua Bros”***

**Autora:** Lucía Ayllón Moreno

**Director:** Alejandro Carballera Abajo

**Curso académico:** 2025-2026

**Fecha:** 15 de abril de 2026

## ÍNDICE

### Contenido

<b>1. Introducción</b> .....	4
<b>2. Fundamentación teórico-normativa de la programación</b> .....	5
2.1 Fundamentación teórica .....	5
2.2 Fundamentación normativa .....	10
<b>3. Contextualización</b> .....	11
3.1 Presentación del centro .....	11
3.2 Contexto sociocultural de las familias .....	11
3.3 Perfiles de alumnado .....	12
3.4 Espacios y recursos del centro.....	13
3.5 Organigrama del centro .....	13
3.6 Proyecto y plan del centro .....	14
<b>4. Objetivos</b> .....	15
4.1 Objetivos de etapa.....	15
4.2 Objetivos didácticos .....	15
<b>5. Competencias</b> .....	16
5.1 Competencias clave.....	17
5.2 Competencias específicas .....	19
<b>6. Contenidos</b> .....	20
6.1 Hilo conductor .....	20
6.2 Temporalización general .....	21
6.3 Contenidos transversales.....	22
6.4 Secuenciación de contenidos .....	23
6.5 Plano del aula .....	38
<b>7. Metodología</b> .....	38
7.1 Principios metodológicos .....	38
7.2 Horario del grupo.....	40
7.3 Recursos.....	41
<b>8. Evaluación</b> .....	41
8.1 Planificación de la evaluación ¿Qué se va a evaluar? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Quién? ¿Cómo? .....	41
8.2 Criterios e instrumentos de evaluación .....	44
8.3 Evaluación en situaciones especiales .....	45

<b>9. Atención a las diferencias individuales del alumnado</b> .....	47
9. 1 Medidas generales en el aula .....	48
9. 2 Medidas de apoyo para alumnado con necesidades específicas .....	49
- Alumno con desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje .....	49
- Alumno con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad .....	49
- Alumno con altas capacidades .....	50
9. 3 Uso de las TIC .....	50
<b>10. Contribución al desarrollo de otros planes</b> .....	51
<b>11. Conclusiones</b> .....	52
<b>12. Bibliografía y webgrafía</b> .....	53
<b>13. Anexos</b> .....	56
13. 1 Temporalización y justificación de la unidad didáctica .....	56
13. 2 Objetivos .....	56
- 13.1.2 Objetivos de etapa .....	57
- 13.2.2 Objetivos específicos de la unidad .....	57
13. 3 Competencias .....	58
- 13.3.1 Competencias clave .....	58
- 13.3.2 Competencias específicas .....	59
13. 4 Contenidos .....	59
- 13.4.1 Contenidos transversales .....	59
- 13.4.2 Contenidos (Saber: saber hacer y saber ser) .....	60
13. 5 Metodología y recursos .....	60
13. 6 Descripción detallada de las actividades en cada sesión .....	61
13. 7 Evaluación .....	66
13. 8 Atención a las diferencias individuales .....	67
13. 9 Conclusión .....	69
13. 10 Bibliografía .....	70
Recursos elaborados .....	70

## **1. Introducción**

Esta Programación Didáctica se dirige al alumnado de 4º de Primaria, dentro del área de Lengua Castellana y Literatura. Su objetivo es incorporar diversas metodologías que sean motivadoras para el alumnado, utilizando la gamificación como eje principal. Para ello, se sigue un hilo conductor basado en Mario Bros.

Se pretende ofrecer experiencias que sean significativas para los estudiantes y que se relacionen con sus intereses. Por ello, la gamificación se plantea como un elemento lúdico que favorece la participación, la autonomía y la posibilidad de que los estudiantes mejoren sus habilidades lingüísticas. Además, permite trabajar la comprensión oral y la expresión escrita de forma contextualizada.

A lo largo de quince unidades didácticas, el alumnado va avanzando por diferentes niveles, superando diversos retos lingüísticos. Cada uno de estos retos incorpora actividades del currículo: lectura, producción de textos, ortografía o reflexión sobre la lengua española. Por otro lado, se integran dinámicas cooperativas y resolución de desafíos que favorecen el desarrollo de las competencias clave establecidas en la normativa educativa vigente.

Este planteamiento permite crear un entorno de aprendizaje seguro y significativo, donde el docente se convierte en guía y el alumnado en protagonista de su propio aprendizaje. Además, se incluyen aspectos transversales como la educación emocional, la convivencia positiva, la creatividad y el pensamiento crítico, esenciales para una completa formación del alumnado.

La elección de este tema surge porque quería incorporar metodologías activas, dado que aumentan la motivación e implicación. Además, es importante que las actividades (debates, dinámicas y rutinas de pensamiento), permitan conectar los contenidos del currículo con la vida cotidiana de los alumnos. Por último, siempre me ha interesado el área de Lengua Castellana y Literatura y considero fundamental aprender a expresarse y comunicarse de manera clara y creativa. Una de las mejores formas para conseguir esto es combinando distintos métodos de enseñanza en los que el alumnado se divierta mientras desarrolle competencias lingüísticas y emocionales.

Es por ello por lo que, en esta programación, aunque en cada unidad se trabajen contenidos diferentes, todas se encuentran conectadas, de forma que es un planteamiento coherente y significativo.

## **2. Fundamentación teórico-normativa de la programación.**

### **2.1 Fundamentación teórica**

La gamificación se ha consolidado en los últimos años como un recurso clave para el aprendizaje, ya que favorece la participación del alumnado y la construcción de conocimientos de una manera más dinámica. Por esta razón, tiene un papel muy importante en esta programación y, al combinarse con otras metodologías activas, da lugar a una propuesta lógica y significativa, donde el alumnado aprende de forma progresiva y amena.

Diversos autores señalan que los elementos lúdicos como niveles, recompensas o retos atraen la atención de los estudiantes y les motivan a enfrentarse a distintas tareas, promoviendo así un aprendizaje más activo y constante.

La gamificación está muy relacionada con el desarrollo cognitivo y el aprendizaje significativo. Landeira (1998), al analizar a Piaget, señaló que el juego simbólico constituye una etapa esencial en el desarrollo cognitivo-social de los niños, permitiéndoles asimilar y representar la realidad desde su propia experiencia. Una propuesta como esta, inspirada en Mario Bros, favorece la comprensión y adquisición de conceptos mediante experiencias lúdicas.

Además, la gamificación es considerada como una gran herramienta para el desarrollo del pensamiento crítico, creatividad y autorregulación. Estudios recientes han demostrado que la gamificación promueve estas competencias a través de tareas cooperativas y actividades que requieren pensamiento complejo, como señalan Mirmotahari, Grun y Berg (2025).

Por otro lado, otras investigaciones destacan la utilidad de modelos gamificados adaptativos, que ajustan los elementos del juego a las necesidades individuales de cada estudiante. Por ejemplo, Ibisu (2024) desarrolló un modelo de gamificación que personaliza los retos y recompensas según los intereses de los alumnos, mejorando su participación y satisfacción. Otra revisión sistemática realizada por Ruiz, Sánchez y Figueredo (2024) concluye también que la implementación de estrategias gamificadas se asocia con un aumento del compromiso, la motivación y la conducta positiva del alumnado.

En la investigación realizada por Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla (2021) se afirma que la implementación de elementos gamificados en las aulas contribuye a que los estudiantes mantengan una mayor motivación y compromiso, facilitando la adquisición de contenidos.

Todos estos estudios demuestran que la gamificación no solo fomenta la implicación y la autonomía, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo y social de los estudiantes, lo que hace que sea una estrategia educativa muy sólida para el aprendizaje.

Además de la gamificación, en el diseño de estas unidades didácticas se incorporan otras metodologías activas que complementan el aprendizaje y permiten trabajar de manera práctica y significativa.

Se llevarán a cabo en actividades en las que los estudiantes trabajen en equipo para resolver tareas lingüísticas, compartir ideas y ayudarse mutuamente (aprendizaje cooperativo). Esta metodología potencia la interacción, la comunicación y la responsabilidad compartida, habilidades fundamentales en el área de Lengua Castellana y Literatura.

El aprendizaje cooperativo es otro enfoque que fomenta la participación del alumnado y el desarrollo de habilidades sociales, aspectos que suelen quedarse atrás en las metodologías tradicionales (Ferreiro y Calderón, 2006). Estudios recientes muestran que organizarse en grupos heterogéneos y realizar actividades compartidas hace que los estudiantes trabajen de manera más autónoma y colaborativa para resolver dudas y completar tareas, sin depender exclusivamente de la guía del docente.

Asimismo, la implementación de proyectos cooperativos permite que los alumnos desarrollen la responsabilidad compartida, fomentando un aprendizaje significativo y sostenido a lo largo del tiempo, incrementando su motivación y facilitando la adquisición de contenidos. "Los poderosos efectos que tiene la cooperación sobre tantos aspectos distintos y relevantes determinan que el aprendizaje cooperativo se distinga de otros métodos de enseñanza y sea una de las herramientas más importantes para garantizar el buen rendimiento de los alumnos" (Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) se utilizará para que el alumnado desarrolle pequeños proyectos relacionados con los contenidos de la programación, como la creación de textos, relatos o presentaciones, conectando la práctica con situaciones reales y fomentando el pensamiento crítico y la creatividad.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) ayuda a que el alumno aprenda de una forma más práctica y no tan teórica, ya que tienen que analizar textos y participar de manera activa en situaciones que se pueden dar en la vida cotidiana (Boillos Pereira, 2019). De esta manera, el alumnado no solo consolida sus aprendizajes, sino que también desarrolla habilidades comunicativas, pudiendo aplicar lo aprendido de forma autónoma y significativa.

El Aprendizaje Basado en Problemas (ABPr) es una metodología centrada en el alumno en la que se trabajan distintos problemas reales, promoviendo la autonomía, la reflexión crítica y la aplicación contextualizada de conocimientos (Barrows & Tamblyn, 1980). Según Hmelo-Silver (2004), al enfrentarse a retos auténticos, los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico, planificación y trabajo colaborativo, al tiempo que integran conocimientos previos con nuevas informaciones. Además, Savery (2006) subraya que el ABPr permite que los alumnos asuman un papel activo en la construcción de su aprendizaje, favoreciendo la implicación, la motivación y la transferencia de aprendizajes a situaciones reales.

Finalmente, el aprendizaje por descubrimiento se incluye en la programación mediante actividades que invitan a los alumnos a explorar, investigar y formular sus propias conclusiones sobre la lengua, el vocabulario, la ortografía y la estructura de los textos. Cuando los alumnos construyen el conocimiento, comprenden los conceptos de una forma más significativa y duradera.

Espinoza-Freire (2022) menciona que el aprendizaje por descubrimiento genera aprendizajes significativos y motiva a que los alumnos piensen por sí mismos. Asimismo, permite que razonen y piensen de forma crítica, haciendo que lo que aprendan se mantenga por más tiempo.

En resumen, la combinación de estas metodologías tendrá un impacto positivo en el alumnado, mejorando su motivación intrínseca y se fomentará un clima de aula más participativo, que incluso contribuirá a mejores resultados académicos. (Coello Márquez et al., 2025).

## 2. 2 Fundamentación normativa

Para elaborar esta programación se parte del currículo, ya que es el documento que recoge los elementos necesarios para diseñar y desarrollar las unidades didácticas. Por ello, esta propuesta se apoya en la normativa educativa vigente y toma como referencia las siguientes leyes:

LEYES ESTATALES
<p><a href="#"><u>REAL DECRETO 157/2022</u></a>, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.</p>
<p><a href="#"><u>REAL DECRETO 717/2005</u></a>, de 20 de junio, por el que se regula la ordenación de las enseñanzas en los centros docentes acogidos al convenio entre el Ministerio de Educación y Ciencia y The British Council.</p>
<p><a href="#"><u>ORDEN ECI/1128/2006</u></a>, de 6 de abril, por la que se desarrolla el Real Decreto 717/2005, de 20 de junio, por el que se regula la ordenación de la enseñanza en los centros docentes acogidos al convenio entre el Ministerio de Educación y Ciencia y The British Council.</p>
LEYES DE LA COMUNIDAD DE MADRID
<p><a href="#"><u>DECRETO 61/2022</u></a>, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.</p>
<p><a href="#"><u>ORDEN 130/2023</u></a>, de 23 de enero, 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 Primaria en la Comunidad de Madrid.</p>
<p><a href="#"><u>RESOLUCIÓN de 21 de julio de 2006</u></a>, de la Viceconsejería de Educación, por la que se dictan instrucciones para la organización de las actuaciones de compensación educativa en el ámbito de la enseñanza básica en los centros docentes sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Madrid.</p>
<p><a href="#"><u>ORDEN 871/2018</u></a>, de 26 de marzo, de la Consejería de Educación e Investigación por la que se modifica la Orden 2579/2016, de 17 de agosto, de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte, por la que se regulan las enseñanzas y la organización y el funcionamiento de los Centros Integrados de Enseñanzas Artísticas de Música y de Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad de Madrid.</p>
<p><a href="#"><u>ORDEN 5958/2010</u></a>, de 7 de diciembre, por la que se regulan los colegios públicos bilingües de la Comunidad de Madrid.</p>

### **3. Contextualización**

#### **3.1 Presentación del centro**

Esta programación didáctica se basa en un centro educativo ficticio. El colegio, denominado CEIP Las Cumbres, se ubica en Alcobendas, en una zona bien comunicada y con acceso a servicios como transporte público, centro de salud, farmacias, supermercados y espacios de ocio, por lo que es un lugar de constante actividad e interacción.

Se trata de un centro público y bilingüe, que ofrece enseñanza desde Educación Infantil hasta 6º de Educación Primaria. La ratio media es de 22 alumnos por aula, lo que favorece la atención individualizada y la implementación de metodologías activas.

#### **3.2 Contexto sociocultural de las familias**

El alumnado del CEIP Las Cumbres de Alcobendas procede en su mayoría de familias de clase media y hay una gran diversidad cultural, lo que enriquece las dinámicas en el aula y ofrece oportunidades para el desarrollo de la competencia intercultural. Algunas familias pueden requerir ayudas para el acceso a determinados recursos educativos, por lo que el centro facilita el acceso a ayudas para asegurar la equidad.

En general, las familias muestran una alta implicación en la vida del centro, participando en las actividades propuestas, asistiendo a reuniones y colaborando en las distintas celebraciones escolares.

### 3.3 Perfiles de alumnado

El diseño de esta programación didáctica tiene en cuenta la diversidad del alumnado, reconociendo que cada estudiante tiene ritmos y necesidades de aprendizaje diferentes. Se parte de un enfoque de educación inclusiva, que busca garantizar la participación y el aprendizaje de todos, independientemente de sus características personales, sociales o educativas.

Por ello se implementan medidas de atención a la diversidad (adaptando actividades, tiempos, incorporando apoyos visuales y estrategias metodológicas variadas).

Estas medidas permiten atender al alumnado con posibles dificultades de aprendizaje, garantizando una educación inclusiva y equitativa. Entre el alumnado del aula se encuentran los siguientes casos:

- Alumno con desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje: presenta ciertas dificultades en el uso del idioma, afectando a su participación en clase, a la comprensión de las explicaciones y a la realización de algunas actividades. Requiere apoyos visuales, instrucciones claras y sencillas y actividades que favorezcan la interacción con el resto de los compañeros.
- Alumno con Trastorno Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH): manifiesta dificultades para mantener la atención, impulsividad y necesidad de movimiento frecuente, por lo que requiere actividades más dinámicas y tiempos de descanso.
- Alumno con altas capacidades: presenta un ritmo de aprendizaje más avanzado y mayor facilidad para la comprensión de los contenidos, por lo que precisa actividades con más nivel de dificultad y retos adicionales.

### 3. 4 Espacios y recursos del centro

El CEIP Las Cumbres cuenta con diferentes espacios para desarrollar la actividad educativa. Entre ellos se encuentran:

- Aula ordinaria: equipada con pizarra digital, rincón de lectura, zona de trabajo cooperativo y espacio para asambleas.
- Biblioteca escolar: utilizada para fomentar el hábito lector y la animación a la lectura.
- Aula de informática: con ordenadores y tablets para que se desarrolle la competencia digital.
- Aula de apoyo (PT): para proporcionar apoyo necesario al alumno que lo necesite.
- Gimnasio (pabellón): para realizar actividades de educación física y otros ejercicios que impliquen movimiento.
- Patio de recreo: que favorece la convivencia y el juego.
- Salón de actos: utilizada para actividades grupales, teatrales y charlas.

### 3. 5 Organigrama del centro



### 3. 6 Proyecto y plan del centro

El centro participa en el Plan de Bienestar Emocional y Convivencia Positiva, con el objetivo de mejorar el clima escolar, la gestión emocional, la empatía, el respeto y la resolución pacífica de conflictos. Este plan pretende que los alumnos sean capaces de identificar sus emociones, ponerse en el lugar de los demás y resolver los problemas del día a día adecuadamente. Para ello, se realizarán dinámicas cooperativas y se tratarán estos temas en sesiones de Tutoría.

En cuanto a las metodologías, el centro apuesta por formas de enseñar distintas a las tradicionales, como por ejemplo aprendizaje cooperativo, el trabajo por proyectos y la evaluación formativa, fomentando la participación del alumnado, el pensamiento crítico y la construcción de aprendizajes significativos.

Además, el centro cuenta con un Plan de Integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), para que los estudiantes puedan desarrollar la competencia digital (de una forma vigilada y responsable).

Finalmente, el centro también cuenta con un Proyecto Bilingüe que promueve el desarrollo de la lengua inglesa en Infantil y Primaria. Este proyecto pretende facilitar la adquisición del inglés de una forma natural y progresiva, integrándola en distintas áreas y contextos.

## 4. Objetivos

### 4.1 Objetivos de etapa

Tabla 1: Objetivos de etapa Fuente: elaboración propia en Canva.

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu.
c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.

### 4.2 Objetivos didácticos

Tabla 2: Objetivos didácticos Fuente: elaboración propia en Canva.

1. Comprender instrucciones orales y escritas sencillas relacionadas con normas de clase y dinámicas de juego, demostrando su comprensión mediante la ejecución adecuada de las tareas planteadas.
2. Expresarse oralmente de forma clara en situaciones de presentación personal y en diferentes contextos comunicativos.
3. Reconocer y clasificar sustantivos en textos breves, comprendiendo su función dentro de la oración.
4. Utilizar correctamente sustantivos en la producción de frases y textos cortos, aplicando normas básicas de concordancia.
5. Identificar verbos en oraciones sencillas, reconociendo su función como núcleo del predicado.
6. Utilizar y conjugar adecuadamente los verbos en cuanto a número y persona al redactar oraciones o textos breves.
7. Reconocer adjetivos en diferentes contextos, entendiendo su función descriptiva.
8. Enriquecer textos o descripciones utilizando adjetivos variados.
9. Comprender el sentido de textos narrativos adecuados a su edad, identificando la información relevante.
10. Interpretar y explicar los textos leídos respondiendo a preguntas y deduciendo información implícita.
11. Aplicar normas básicas de ortografía en las producciones escritas.
12. Revisar y autocorregir textos sencillos, identificando los errores y proponiendo mejoras.
13. Planificar y escribir textos narrativos sencillos con inicio, nudo y desenlace, siguiendo una estructura guiada (cuento, fábulas, pequeños relatos...).
14. Utilizar conectores temporales básicos en sus producciones escritas para organizar la secuencia de ideas.
15. Ampliar el vocabulario mediante el uso de sinónimos y antónimos.

16. Aplicar el vocabulario aprendido en producciones orales y escritas.
17. Utilizar correctamente los signos de puntuación en las producciones escritas.
18. Mejorar la legibilidad de los textos mediante el uso adecuado de la puntuación y la organización de ideas.
19. Participar en conversaciones respetando turnos de palabra, mostrando actitudes de escucha activa y respeto hacia otras intervenciones.
20. Expresar opiniones de forma clara y sencilla sobre diversos temas, justificando las respuestas y reflexionando acerca de ellos.
21. Identificar características básicas de los textos poéticos, reconociendo elementos como la repetición o el ritmo.
22. Crear poemas breves utilizando recursos literarios sencillos.
23. Leer en voz alta con fluidez, ritmo y entonación adecuados.
24. Mejorar la comprensión lectora a través de la lectura expresiva.
25. Escribir textos breves organizando las ideas de forma ordenada y progresiva, adecuando la estructura a la intención comunicativa.
26. Utilizar conectores sencillos para dar cohesión a los textos.
27. Reconocer la estructura básica de una carta, identificando sus elementos principales.
28. Redactar una carta sencilla respetando su estructura formal y su intención comunicativa.
29. Integrar los conocimientos lingüísticos adquiridos en un proyecto final que refleje todo lo aprendido.
30. Valorar el propio aprendizaje mediante actividades de autoevaluación y reflexión, desarrollando la conciencia sobre su propio aprendizaje.

## 5. Competencias

Esta programación didáctica sigue los principios que establece la LOMLOE y se organiza en torno a las competencias recogidas en esta normativa. A partir de estas competencias, tanto claves como específicas, se diseñan las situaciones de aprendizaje. De esta forma, se trabajan los contenidos lingüísticos y también que el alumno sea capaz de aplicarlos de forma útil y adecuada en su vida cotidiana.

## 5.1 Competencias clave

En el Real Decreto 157/2022 encontramos las competencias clave, aquellas que el alumnado tiene que desarrollar al acabar la etapa de Primaria. Las competencias clave son las siguientes:

### Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)

El lenguaje constituye un aspecto clave en la programación, por ello esta competencia se desarrolla a lo largo de todas las unidades didácticas. Se trabaja la comprensión oral y escrita de diversas maneras (exposiciones, fichas o creación de pequeños textos), cuidando siempre el vocabulario, la ortografía y la coherencia. Mediante diferentes actividades y dinámicas lúdicas, se consigue que el alumnado mejore sus habilidades comunicativas de manera significativa y motivadora.

### Competencia Plurilingüe (CP)

Aunque los contenidos de la programación se incluyen en área de Lengua Castellana y Literatura, también hay presencia de algunos términos que proceden del inglés, como “*game over*” o “*level*”. Por ello, aunque esta competencia no se trabaje de forma específica, el alumnado observa que mediante el juego se pueden aprender otros idiomas de forma indirecta y natural.

### Competencia Digital (CD)

Las nuevas tecnologías son el presente y el futuro, por ello se hará uso de recursos digitales como presentaciones interactivas o dispositivos electrónicos. Su uso siempre será guiado, responsable y seguro, siendo un medio para aprender y no como un fin en sí mismo.

### Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)

Esta competencia es otro pilar importante de la programación dado que es necesario que los estudiantes aprendan a gestionar el error como parte del aprendizaje y también a ser conscientes de los avances y progresos que realizan. Esto se consigue gracias al trabajo cooperativo, donde desarrollan la empatía, la escucha activa al compañero y la responsabilidad compartida. Además, es imprescindible que el alumnado reflexione sobre su propio proceso de aprendizaje, por lo que se incorporarán espacios para que, de manera autónoma, evalúen las competencias y conocimientos que han adquirido.

### Competencia Ciudadana (CC)

Durante toda programación se promueven valores que fomenten un buen clima y una buena convivencia: el respeto, la cooperación, la solidaridad y el cumplimiento de normas. De esta forma, el alumnado comprende que es necesario colaborar y respetar a los demás no solo en el aula, sino en todos los contextos.

### Competencia Emprendedora (CE)

Esta competencia se trabaja mediante la resolución de retos y la toma de decisiones dentro del juego. Cuando los alumnos sienten responsabilidad y se les asigna un rol, desarrollan una actitud activa hacia el aprendizaje.

### Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)

La ambientación de la temática de Mario Bros fomenta la creatividad y la imaginación del alumnado. A través de actividades variadas, se potencia la expresión artística y literaria y el alumnado aprende a valorar el juego.

## 5.2 Competencias específicas

El Real Decreto también incluye competencias específicas, aquellos aprendizajes que los alumnos han de adquirir en las distintas áreas:

1. Reconocer la diversidad de lenguas del mundo a partir de las propias y de las existentes en España, para favorecer la reflexión, identificar y rechazar prejuicios sobre ellas y para valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural.
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía en interacciones orales variadas.
4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.
5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.
6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.
7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer.
8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.
9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada, para iniciarse en el desarrollo de la conciencia de la lengua y para mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.
10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia utilizando un lenguaje adecuado y eficaz.

## 6. Contenidos

La organización de los contenidos a lo largo de los tres trimestres permite que el alumnado avance de forma gradual. Además, dentro de cada bloque, como la ortografía o la literatura, los aprendizajes se presentan de forma progresiva, comenzando por aspectos más sencillos y avanzando hacia otros de mayor complejidad.

### 6.1 Hilo conductor

El hilo conductor de esta programación se estructura en torno a Mario Bros, un videojuego clásico en el que los personajes avanzan por distintos mundos y niveles superando retos y obstáculos. Esta idea se traslada al aula mediante una aventura educativa en la que el alumnado se enfrentará a diversos desafíos lingüísticos relacionados con los contenidos de Lengua Castellana y Literatura, al mismo tiempo que se trabajan aspectos transversales como la educación emocional, la convivencia positiva, la creatividad y el pensamiento crítico.

Los alumnos se sumergirán en la historia a través de un mapa del Reino Champiñón, que representará las diferentes unidades que deberán recorrer a lo largo del curso (Anexo 1). Cada unidad estará vinculada a un conjunto específico de contenidos (lectura, producción de textos, ortografía, vocabulario, etc.), que se trabajarán mediante diferentes metodologías.

Este enfoque busca motivar al alumnado mientras avanza en la adquisición progresiva de nuevos conocimientos y habilidades. Por ello, al final del curso, los estudiantes habrán completado todos los mundos del Reino, superando los desafíos planteados y aplicando lo que van aprendiendo a lo largo de todo el recorrido.

De este modo, el concepto de Mario Bros se convierte en algo más que un juego, dado que pasa a ser un recurso pedagógico que da coherencia a la programación del curso de 4º de Primaria, contextualiza los contenidos y promueve la implicación activa del alumnado, asegurando que cada unidad tenga sentido para ellos y sea significativa.

## 6.2 Temporalización general

<b>PRIMER TRIMESTRE</b>		
<b>UNIDAD 1</b>	¡Bienvenidos al Reino Champiñón!	8 – 19 septiembre
<b>UNIDAD 2</b>	Vida extra	22 septiembre – 10 octubre
<b>UNIDAD 3</b>	Mundo desbloqueado	13 - 24 octubre
<b>UNIDAD 4</b>	Bloque misterioso	27octubre -14 noviembre
<b>UNIDAD 5</b>	Atrapa la bandera	17 noviembre –12 diciembre

<b>SEGUNDO TRIMESTRE</b>		
<b>UNIDAD 6</b>	Túnel infinito	8 – 23 enero
<b>UNIDAD 7</b>	Laberinto a ciegas	26 enero – 13 febrero
<b>UNIDAD 8</b>	Monedas perdidas	16 febrero – 6 marzo
<b>UNIDAD 9</b>	El taller de Yoshi	9 – 20 marzo
<b>UNIDAD 10</b>	Superestrellas	23 marzo – 10 abril
<b>UNIDAD 11</b>	Nivel Secreto	13 – 24 abril

<b>TERCER TRIMESTRE</b>		
<b>UNIDAD 12</b>	¡Peach ha desaparecido!	27 abril – 15 de mayo
<b>UNIDAD 13</b>	Ritmo pixelado	12 – 29 mayo
<b>UNIDAD 14</b>	El Castillo de Bowser	1 – 7 junio
<b>UNIDAD 15</b>	GAME OVER	10 – 19 junio

### 6.3 Contenidos transversales

A lo largo de las quince unidades didácticas se trabajarán distintos contenidos transversales que contribuyen al desarrollo integral del alumnado, integrados en las actividades, retos gamificados y otras dinámicas.

- Educación emocional: algunas de las actividades tendrán vocabulario relacionado con las emociones y sentimientos, lo que favorecerá que el alumnado identifique, gestione y exprese cómo se siente.
- Convivencia y resolución de conflictos: se fomentará el respeto, la escucha activa y el diálogo como herramientas para resolver los problemas y mejorar la convivencia en el aula, especialmente a través de actividades cooperativas.
- Uso responsable de las tecnologías: en caso de utilizar dispositivos electrónicos para la realización de actividades, se promoverá una actitud responsable y adecuado.
- Respeto a la diversidad: se tendrá en cuenta la diversidad mediante apoyos específicos, promoviendo también el respeto hacia las diferencias individuales y culturales entre compañeros.
- Creatividad y gusto por la lectura y escritura: se estimulará la creatividad mediante diversas tareas vinculadas al hilo conductor, abriendo paso a la creatividad, imaginación y al interés por leer y escribir.

#### 6. 4 Secuenciación de contenidos

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 1: ¡Bienvenidos al Reino Champiñón!</b>			
<b>Semanas</b>	8 al 19 de septiembre	<b>Nº de sesiones</b>	8
<b>Situación de aprendizaje</b>	Los alumnos comienzan su aventura en el Reino Champiñón tras recibir una misión de bienvenida de parte de la Princesa Peach. Un mapa (Anexo 1) ha llegado a la clase de 4º de Primaria y tendrán que recorrerlo a lo largo del curso hasta alcanzar el destino final. Durante el camino tendrán que desarrollar sus habilidades comunicativas y descubrir nuevos conceptos en un entorno lúdico y motivador.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, d, e	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 2, 9, 16, 19, 20, 24, 25
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA, CC		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje de evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
2, 3, 5, 10	2.1	20%	Observación directa en las actividades individuales y cooperativas
	3.1	20%	Cuaderno del alumnado
	5.1	30%	Prueba escrita
	10.2	30%	Rúbrica de participación oral
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	La diversidad lingüística y cultural del aula como elemento de enriquecimiento y convivencia. El acto comunicativo: participantes, intención comunicativa y normas básicas de la interacción oral. Las palabras y la oración simple como unidad básica de comunicación. Gramática: el sustantivo: nombres comunes y propios. Los determinantes. Ortografía básica: uso de mayúsculas y punto final.		
<b>Saber hacer</b>	Participar en intercambios orales breves respetando turnos de palabra y normas básicas de comunicación. Comprender mensajes orales sencillos e identificar información relevante. Expresarse oralmente de una forma clara en situaciones de presentación personal y comunicación de ideas. Producir textos orales y escritos breves aplicando la ortografía básica. Identificar sustantivos y determinantes en diversos contextos.		
<b>Saber ser</b>	Mostrar respeto hacia las distintas lenguas y formas de expresión presentes en el aula. Escuchar de manera activa y empática en las interacciones orales. Valorar la comunicación como herramienta de convivencia y participación en el grupo.		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 2: <i>Vida extra</i></b>			
<b>Semanas</b>	22 de septiembre al 10 de octubre	<b>Nº de sesiones</b>	9
<b>Situación de aprendizaje</b>	Los alumnos se convierten en “exploradores de palabras” en su recorrido por el Reino para descubrir cómo los verbos expresan acciones y estados en sus historias y diálogos. A través de juegos y actividades, aprenden a usar sinónimos, antónimos y palabras compuestas para enriquecer sus textos orales y escritos.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, d, e	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 2, 5, 6, 9, 10, 16, 19, 20
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA, CC		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
3, 4, 9, 10	3.2	30%	Lista de cotejo
	4.1	30%	Tareas escritas
	9.1	20%	Observación directa
	10.2	20%	Lista de control
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	El verbo como núcleo de la oración. Sinónimos y antónimos. Palabras compuestas. Gramática: sujeto y predicado. Vocabulario básico relacionado con la identidad personal y el entorno escolar. Ortografía: el punto y la coma.		
<b>Saber hacer</b>	Participar en intercambios orales respetando turnos y normas de comunicación. Aplicar normas de ortografía (punto y coma) y recursos de vocabulario (sinónimos, antónimos, palabras compuestas) para mejorar coherencia y claridad. Identificar y utilizar el verbo en oraciones sencillas para expresar acciones y estados.		
<b>Saber ser</b>	Respetar las intervenciones de los compañeros. Valorar la utilidad del lenguaje en el día a día. Mostrar interés por participar y dar su opinión. Asumir responsabilidades (tanto individuales como a nivel de grupo).		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 3: Mundo desbloqueado</b>			
<b>Semanas</b>	13 al 24 de octubre	<b>N° de sesiones</b>	7
<b>Objetivo que persigue</b>	Los alumnos reciben el reto de describir el Reino Champiñón y sus personajes para ayudar a Mario y sus amigos en una misión. Deben usar adjetivos, aumentativos y diminutivos para dar vida a sus descripciones. Esto les permitirá desbloquear un nuevo nivel dentro del recorrido para seguir avanzando.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, d, e	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 19, 24, 25
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios Evaluación</b>	<b>de Porcentaje de evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
3, 5	3. 1	40%	Portfolio
	3. 2	20%	Observación directa
	5. 1	40%	Evaluación gamificada (prueba escrita)
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Gramática: el adjetivo Tipologías textuales: la descripción. Aumentativos y diminutivos. Vocabulario descriptivo básico, identificando palabras que enriquecen la expresión oral y escrita. Reglas ortográficas (b/v)		
<b>Saber hacer</b>	Identificar adjetivos en distintos textos orales y escritos, comprendiendo su función dentro de la oración. Producir descripciones coherentes de personas, objetos y lugares utilizando adjetivos variados. Ampliar el léxico descriptivo, introduciendo nuevas palabras según el contexto. Aplicar correctamente las reglas ortográficas de y v en palabras descriptivas.		
<b>Saber ser</b>	Comprender y valorar la utilidad de la lengua. Respetar las descripciones y opiniones ajenas, fomentando la tolerancia, la escucha activa y la empatía. Mostrar interés y curiosidad por descubrir nuevas formas de expresar ideas, emociones y experiencias.		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 4: <i>Bloque misterioso</i></b>			
<b>Semanas</b>	27 de octubre al 14 de noviembre	<b>Nº de sesiones</b>	8
<b>Situación de aprendizaje</b>	Los alumnos se convierten en arquitectos del lenguaje. Acaban de encontrar un bloque misterioso y para averiguar lo que hay dentro deben aprender nuevos conceptos de gramática, morfología y signos de puntuación. Cada desafío en esta unidad didáctica desbloqueará una pista, hasta descubrir el contenido final del bloque.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, d, e	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 30
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>de Porcentaje de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
2, 7, 9	2.1	40%	Prueba práctica
	7.1	20%	Rúbrica de lectura individual
	9. 1	20%	Cuaderno
	9. 2	20%	Rúbrica de autoevaluación
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Signos de puntuación: signos de interrogación y exclamación y su función para organizar y clarificar la información en textos escritos. Gramática: los adverbios. Prefijos y sufijos simples en palabras comunes. Reglas ortográficas (g/j).		
<b>Saber hacer</b>	Aplicar de manera coherente los signos de puntuación en producciones escritas. Leer textos en voz alta respetando pausas y entonación. Revisar y corregir escritos propios y de compañeros, identificando errores de puntuación. Utilizar prefijos y sufijos para formar palabras.		
<b>Saber ser</b>	Valorar la importancia de la presentación y la claridad. Desarrollar hábitos de revisión y autocorrección, Desarrollar una actitud crítica y reflexiva sobre la escritura propia y ajena, comprendiendo que la puntuación es una herramienta de comunicación efectiva.		

UNIDAD DIDÁCTICA 5: <i>Atrapa la bandera</i>				
<b>Semanas</b>	17 de noviembre al 12 de diciembre	<b>Nº de sesiones</b>	9	
<b>Situación de aprendizaje</b>	Cuando consiguen abrir el bloque misterioso en la unidad anterior... Descubren un pergamino. En él aparece el siguiente mensaje: para poder comunicaros con los personajes del Reino tendréis que conectar bien todas vuestras ideas y aprender a expresarlas correctamente.			
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, d e, i	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 4, 6, 10, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 30	
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA, CC			
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios Evaluación</b>	<b>de</b>	<b>Porcentaje Evaluación</b>	<b>de</b>
5, 6, 10	5.1		40%	Instrumento de Evaluación
	6.3		30%	Prueba escrita
	10.2		30%	Observación directa
				Coevaluación
CONTENIDOS				
<b>Saber</b>	Conjunciones, preposiciones e interjecciones y su función en la oración. Sintaxis básica: complemento directo e indirecto en oraciones simples. Uso de conectores y secuencias lógicas para enlazar ideas en un texto o diálogo. Reglas ortográficas: ll/y			
<b>Saber hacer</b>	Elaborar oraciones simples correctas aplicando pronombres, conjunciones, preposiciones e interjecciones de manera adecuada. Utilizar conectores y secuencias lógicas para enlazar ideas dentro de un diálogo o texto breve. Identificar y usar complementos directo e indirecto correctamente. Revisar textos propios y de compañeros para mejorar cohesión y coherencia.			
<b>Saber ser</b>	Mostrar actitudes de cooperación, respeto y empatía, valorando la participación de todos en la conversación. Valorar las opiniones de los compañeros, fomentando la tolerancia y la comprensión de diferentes puntos de vista. Ser consciente de la importancia de la sintaxis y la coherencia para que el diálogo sea claro y comprensible.			

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 6: Túnel infinito</b>			
<b>Semanas</b>	10 al 23 de enero	<b>Nº de sesiones</b>	12
<b>Situación de aprendizaje</b>	El alumnado pasa al siguiente nivel y se sumerge en un túnel infinito, donde comenzará a recibir mensajes y noticias de los personajes que necesitan ayuda. Para poder responderles, tendrán que leer y comprender estos textos, identificando las partes principales y la información relevante. Además, aplicarán las reglas de acentuación en palabras agudas, llanas y esdrújulas, asegurando que sus mensajes de vuelta sean claros y comprensibles.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, e, i, j	<b>Objetivos Didácticos</b>	4, 6, 10, 11, 25, 26
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CD, CPSAA		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios Evaluación</b>	<b>de</b>	<b>Porcentaje De Evaluación</b>
3, 4, 6	3. 1		50%
	4. 2		25%
	6. 3		25%
			<b>Instrumento de Evaluación</b>
			Producción de un texto escrito (noticia/email)
			Diario de escritor (apartado en el cuaderno)
			Observación directa
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Modelos contextuales y géneros discursivos básicos: la noticia y el email. Gramática: los pronombres. Ortografía: palabras agudas, llanas y esdrújulas. Acentuación de palabras agudas, llanas y esdrújulas.		
<b>Saber hacer</b>	Identificar y utilizar correctamente los pronombres en oraciones y textos breves. Identificar las partes de la noticia: titular, entrada, cuerpo y cierre. Reconocer las partes de un email: saludo, cuerpo y despedida. Elaborar noticias y emails sencillos aplicando la estructura correcta de cada género. Aplicar las reglas de acentuación en palabras agudas, llanas y esdrújulas. Revisar y autocorregir los textos propios para asegurar claridad, coherencia y correcto uso de pronombres y acentuación.		
<b>Saber ser</b>	Mostrar responsabilidad y cuidado en la presentación de textos escritos. Desarrollar hábitos de revisión y autocorrección. Tener disposición para para mejorar la ortografía y la gramática en los textos.		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 7: <i>Laberinto a ciegas</i></b>			
<b>Semanas</b>	26 de enero al 4 de febrero	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Situación de aprendizaje</b>	El alumnado se adentra en un laberinto misterioso donde irá aprendiendo diversos conceptos a través de varios retos. Cada reto superado, como la elaboración de una historia o la realización de un dictado activo, les permitirá avanzar una casilla para salir del laberinto.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, e, l, m	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 2, 4, 6, 9, 11, 13, 14, 17, 19, 23, 24, 25, 26, 30
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA, CCiu, CC, CCult		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>de</b>	<b>Porcentaje de Evaluación</b>
2, 3, 4, 5, 9	2.1		10%
	3.2		15%
	4.1 y 9.1		40%
	4.2		20%
	5.1		15%
			<b>Instrumento de Evaluación</b>
			Diana de aprendizaje
			Observación
			Quiz
			Actividades y ejercicios (dictado, cuaderno, mapas mentales...)
			Rúbrica del cuento
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Literatura: el cuento. Palabras primitivas y derivadas. El resumen. Producción oral: producción de textos orales y multimodales para relatar acontecimientos o sucesos, inventar o modificar historias, resumir textos escuchados, expresar opiniones sobre temas cercanos, responder a preguntas, etc. Reglas ortográficas: r/rr		
<b>Saber hacer</b>	Leer cuentos y relatos breves, identificando el tipo de texto y sus características principales. Analizar palabras en los textos, distinguiendo entre primitivas y derivadas, y comprender cómo modifican el significado. Aplicar vocabulario aprendido, incluyendo palabras derivadas, para enriquecer sus propios textos y resúmenes. Comparar textos de diferentes tipos, identificando similitudes y diferencias en estructura, contenido y vocabulario.		
<b>Saber ser</b>	Valorar la precisión y riqueza del lenguaje en la lectura y producción de textos. Mostrar curiosidad y atención al analizar textos y palabras, respetando opiniones de compañeros. Desarrollar la responsabilidad y constancia al leer, escribir y revisar textos, cuidando la coherencia y el vocabulario. Fomentar la empatía y el respeto al comentar textos y expresar opiniones fundamentadas.		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 8: Monedas perdidas</b>			
<b>Semanas</b>	6 al 16 de febrero	<b>Nº de sesiones</b>	8
<b>Situación de aprendizaje</b>	El alumnado leerá, analizará y creará poemas sencillos. Además, serán capaces de identificar palabras primitivas y derivadas y aplicar las reglas ortográficas de c/qu y z/c.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a d, e	<b>Objetivos Didácticos</b>	10, 11, 12, 21, 22, 23, 24
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA, CCiu, CC, CCult		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje de Evaluación</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>
5, 7, 8	5. 1	20%	Dictados
	7. 1	30%	Lista de control
	8. 2	50%	Rúbrica sobre creación de una poesía
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Repaso categorías gramaticales. Literatura: la poesía. Reglas ortográficas: c/qu, z/c.		
<b>Saber hacer</b>	Reconocer textos poéticos y sus características básicas (verso, rima). Leer y comprender poemas breves, expresando su significado de forma sencilla. Aplicar correctamente las reglas ortográficas de c/qu y z/c en palabras y frases simples.		
<b>Saber ser</b>	Tener una buena actitud y disposición durante las actividades. Esforzarse por mejorar la ortografía y aceptar los errores como parte del aprendizaje. Respetar las producciones de los demás.		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 9: <i>El taller de Yoshi</i></b>			
<b>Semanas</b>	18 de febrero al 5 de marzo	<b>Nº de sesiones</b>	10
<b>Situación de aprendizaje</b>	El alumnado ampliará su vocabulario y mejorará la comprensión de las palabras a través del trabajo con la familia léxica y el campo semántico. Utilizará siglas y abreviaturas en textos sencillos y participará en actividades de teatro y dramatización para expresar emociones y situaciones.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	b, d	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 4, 9, 10, 16, 19, 30
<b>Competencias Clave</b>	CPSAA, CCiu, CC, CCult		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje De Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
4, 8, 10	4. 1	30%	Lista de cotejo
	8. 2	40%	Rúbrica teatro grupal
	10. 1	30%	Observación directa
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Familia léxica y campo semántico. Las siglas y abreviaturas. Literatura: el teatro y la dramatización. Reglas ortográficas: d/z, s/z.		
<b>Saber hacer</b>	Relacionar palabras entre sí para descubrir familias léxicas y campos semánticos. Reconocer y usar siglas y abreviaturas en contextos familiares de la vida cotidiana. Identificar las características básicas del teatro y participar en pequeñas dramatizaciones. Utilizar el diálogo y la expresión corporal para comunicar ideas y emociones. Aplicar correctamente las reglas ortográficas de d/z y s/z al escribir y revisar textos.		
<b>Saber ser</b>	Disfrutar del lenguaje como una herramienta para expresarse, hablar y actuar. Ganar confianza al hablar delante de otros a través del teatro y la dramatización. Escuchar y respetar las propuestas del grupo durante actividades teatrales.		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 10: Superestrellas</b>			
<b>Semanas</b>	7 de marzo al 10 de abril (Semana Santa)	<b>Nº de sesiones</b>	10
<b>Situación de aprendizaje</b>	El alumnado avanza hacia el siguiente nivel, donde descubrirá nuevos tipos de palabras y recursos literarios, así como otros aspectos ortográficos.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	D, e, j	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 9, 10, 11, 16, 18, 19, 21, 22, 23
<b>Competencias Clave</b>	CCiu, CC, CCult		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
4, 8, 9	4. 2	40%	Rúbrica
	8. 1	40%	Lista de cotejo
	9. 2	20%	Observación sistemática
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Palabras heterónimas y homónimas. Recursos literarios: rima, repetición y comparación. Ortografía: comillas y paréntesis.		
<b>Saber hacer</b>	Identificar palabras heterónimas y homónimas en textos y comprender sus significados según el contexto. Reconocer y jugar con rimas, repeticiones y comparaciones en poemas o textos breves. Usar comillas para reproducir diálogos y destacar palabras o expresiones y paréntesis para añadir información extra en las oraciones.		
<b>Saber ser</b>	Valorar la poesía y los efectos del lenguaje como forma de expresión divertida y creativa. Cuidar la presentación de los textos mediante el uso correcto de signos de puntuación. Mostrar curiosidad y apertura para experimentar con los textos y la escritura.		

UNIDAD DIDÁCTICA 11: <i>Nivel secreto</i>			
<b>Semanas</b>	13 al 24 de abril	<b>Nº de sesiones</b>	7
<b>Situación de aprendizaje</b>	El alumnado llega a la biblioteca del Reino, un lugar donde se conservan historias de sus antepasados. Explorando los textos, descubrirán autores de distintos países y sus lenguas, comprendiendo la riqueza cultural, así como elementos que ayudan a comprender mejor los textos.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	b, e	<b>Objetivos Didácticos</b>	9, 10, 14, 16, 19, 20, 26
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA, CCiU		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
3, 7, 8	3. 1	30%	Prueba escrita
	7. 2	40%	Proyecto en grupo
	8. 1	30%	Registro anecdótico
CONTENIDOS			
<b>Saber</b>	Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia y la cohesión. Tipos de textos: argumentativos y explicativos. Literatura: Principales autores de la literatura española de las distintas épocas. Obras más relevantes. Ortografía: punto y coma, dos puntos.		
<b>Saber hacer</b>	Aplicar estrategias básicas de coherencia y cohesión en la producción de textos. Identificar y diferenciar textos argumentativos y explicativos. Producir textos sencillos con intención argumentativa o explicativa. Investigar sobre autores y obras de la literatura española. Utilizar correctamente los signos de puntuación: punto y coma y dos puntos.		
<b>Saber ser</b>	Participar de forma activa en la realización de las actividades. Desarrollar una actitud de escucha y diálogo con los compañeros. Mostrar respeto hacia las distintas lenguas, autores y obras.		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 12: ¡Peach ha desaparecido!</b>			
<b>Semanas</b>	27 de abril al 15 de mayo	<b>Nº de sesiones</b>	8
<b>Situación de aprendizaje</b>	Los estudiantes tienen que descubrir el paradero de Peach a través de pistas lingüísticas y literarias. Para ello aprenderán sobre gentilicios, obras españolas y normas ortográficas.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, e	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 2, 6, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 23, 24
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
5, 8, 10	5.1	50%	Prueba escrita
	8.1	30%	Ficha de autor
	10.2	20%	Observación directa
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Los gentilicios Relación entre intención comunicativa y modalidad oracional. Literatura: Principales autores de la literatura española de las distintas épocas. Obras más relevantes Ortografía: puntos suspensivos.		
<b>Saber hacer</b>	Identificar y utilizar adecuadamente los gentilicios en diversos contextos. Reconocer la relación entre intención comunicativa y modalidad oracional. Investigar sobre autores y obras de la literatura española. Utilizar correctamente los puntos suspensivos en los textos.		
<b>Saber ser</b>	Respetar y valorar la diversidad cultural y lingüística. Participar en las actividades individuales y colectivas con respeto y empatía. Mostrar interés y curiosidad por la literatura y sus autores.		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 13: Ritmo pixelado</b>			
<b>Semanas</b>	18 al 29 de mayo	<b>Nº de sesiones</b>	6
<b>Situación de aprendizaje</b>	El alumnado recibe otra misión: durante estas semanas serán los mensajeros del Reino, encargados de escribir cartas importantes para los personajes. Para ello, tendrán que poner en práctica todo lo aprendido en las anteriores unidades y aprender a organizar sus ideas con claridad, planificando, redactando y revisando que todo sea correcto.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, j	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 2, 4, 6, 8, 10, 14, 16, 17, 18, 19, 23, 25, 26, 27, 28, 30
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
5, 9	5. 1	30%	Rúbrica sobre la carta
	9. 1	35%	Preguntas guiadas (y observación directa)
	9.2	35%	Lista de control
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Procedimientos elementales de adquisición de vocabulario. Similitudes y diferencias de forma y significado (polisemia). Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección de textos sencillos con distintos propósitos comunicativos (cartas).		
<b>Saber hacer</b>	Identificar y comprender la polisemia Seguir modelos y pautas para escribir correctamente una pauta (saludo, cuerpo y despedida) Aplicar estrategias de autocorrección (leer de nuevo, corregir errores, mejorar la expresión...		
<b>Saber ser</b>	Respetar las producciones escritas de los demás. Mostrar iniciativa por aprender		

<b>UNIDAD DIDÁCTICA 14: <i>El Castillo de Bowser</i></b>			
<b>Semanas</b>	1 al 7 de junio	<b>Nº de sesiones</b>	5
<b>Objetivo que persigue</b>	Esta unidad didáctica es una síntesis de todo lo anterior, con el objetivo de que afiancen y consoliden lo aprendido durante todo el curso y de cara al proyecto final de la siguiente y última unidad. A través de actividades, el alumnado repasará y reforzará el uso del vocabulario, la gramática, la sintaxis básica y la ortografía, entre otros aspectos.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	a, b, e, m	<b>Objetivos Didácticos</b>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CPSAA y CC		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
5, 9	5. 1	40%	Prueba escrita
	9. 1	30%	Actividades prácticas (clasificación, corrección, redacción)
	9. 2	30%	Lista de control
<b>CONTENIDOS</b>			
<b>Saber</b>	Vocabulario: uso del diccionario como herramienta para la ampliación del vocabulario. Consolidación de todas las categorías gramaticales y aspectos básicos de sintaxis aprendidas. Afianzamiento de las normas ortográficas trabajadas. Uso de los conectores textuales para mejorar la coherencia y la cohesión.		
<b>Saber hacer</b>	Utilizar el diccionario para ampliar vocabulario. Emplear las normas ortográficas trabajadas en las producciones escritas. Usar variedad de conectores textuales para organizar las ideas con claridad y cohesión. Participar en actividades de repaso aplicando los conocimientos.		
<b>Saber ser</b>	Mostrar actitud de esfuerzo y superación en la consolidación de los aprendizajes. Desarrollar autonomía en el uso del diccionario y actividades individuales. Participar de manera responsable en las actividades de clase.		

UNIDAD DIDÁCTICA 15: <i>Game Over</i>			
<b>Semanas</b>	10 al 19 de junio	<b>Nº de sesiones</b>	8
<b>Situación de aprendizaje</b>	El alumno llega al final del recorrido tras haber superado todos los retos del Reino. Para este desafío final, tendrán que integrar los aprendizajes lingüísticos adquiridos en la elaboración de un producto propio: creación de un libro ilustrado, cómic o presentación digital con la historia final de Mario Bros. Luego se hará una feria donde cada uno podrá ir explicando sus creaciones.		
<b>Objetivos de Etapa</b>	A, b, d, e, j	<b>Objetivos Didácticos</b>	4, 5, 6, 9, 10, 16, 29, 30
<b>Competencias Clave</b>	CCL, CP, CD, CPSAA, CE y CCEC		
<b>Competencias Específicas</b>	<b>Criterios de Evaluación</b>	<b>Porcentaje de Evaluación</b>	<b>Instrumento de Evaluación</b>
3, 5, 6, 8	3.2	25%	Rúbrica de exposición oral
	5.1	15%	Lista de control
	6.3	20%	Observación directa
	8.2	40%	Rúbrica (creatividad, historia, lenguaje) sobre el producto final
CONTENIDOS			
<b>Saber</b>	<p>Creación guiada y de acuerdo con su nivel, de textos de intención literaria de manera libre (cuentos, poemas...).</p> <p>Uso acompañado de la biblioteca de aula o de centro como escenario de actividades literarias compartidas. Los libros ilustrados como fuente de disfrute y de aprendizaje de la lectura y su conexión con la realidad, con la fantasía y con las demás artes.</p> <p>Los signos de puntuación (punto, coma, punto y coma, dos puntos, interrogación y exclamación) como mecanismos para organizar el texto escrito y para expresar la intención comunicativa.</p> <p>Relación entre los elementos constitutivos esenciales de la obra literaria (tema, protagonistas, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra.</p>		
<b>Saber hacer</b>	<p>Desarrollar la creatividad en la producción de una historia propia.</p> <p>Exponer el producto final oralmente.</p> <p>Utilizar la biblioteca o herramientas digitales para la inspiración y elaboración.</p>		
<b>Saber ser</b>	<p>Valorar y disfrutar la creatividad y la imaginación de uno mismo y de los demás.</p> <p>Desarrollar la confianza y el esfuerzo individual.</p> <p>Respetar todas las elaboraciones y producciones de los compañeros.</p>		

## 6.5 Plano del aula

Imagen 1: Plano del aula Fuente: elaboración propia hecha en Canva con elementos de ChatGPT



## 7. Metodología

### 7.1 Principios metodológicos

Esta programación didáctica se desarrolla uniendo diversas metodologías activas que fomentan la participación, la curiosidad y la implicación del alumnado en su aprendizaje, siendo la gamificación el pilar fundamental de la propuesta. Dicho enfoque metodológico pretende fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, así como facilitar la adquisición de los objetivos y competencias establecidos para el área de Lengua Castellana y Literatura en Educación Primaria.

Para ello, se tienen en cuenta una serie de principios metodológicos que orientan el desarrollo de las actividades y la organización del proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a la creación de un entorno de aprendizaje dinámico, motivador y significativo. Los principios metodológicos son los siguientes:

Aprendizaje lúdico y cooperativo: se incorporarán dinámicas de juego (misiones de rescate, carreras de palabras, etc.) y otras actividades que les permitan aprender de una forma más motivadora mientras desarrollan habilidades como la comunicación, la escucha activa y el trabajo en equipo.

Aprendizaje basado en proyectos: con el objetivo de elaborar un producto final, el alumnado trabajará de manera colaborativa con su grupo, aplicando los conocimientos adquiridos a lo largo de la aventura gamificada. Por ejemplo, podrán crear presentaciones orales breves o narraciones donde reflejen los contenidos lingüísticos trabajados.

Aprendizaje basado en problemas: se plantearán pequeñas situaciones o problemas para que los estudiantes analicen e interpreten, favoreciendo la reflexión y la oportunidad de que apliquen los conocimientos que se han ido trabajando en el aula. De esta manera, se fomenta el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la capacidad para buscar soluciones tanto de forma individual como en grupo.

Aprendizaje por descubrimiento: se promoverá que el alumnado descubra determinados contenidos a partir de la observación y la exploración. Mediante actividades como análisis de textos, los estudiantes podrán formular sus propias conclusiones sobre el uso de la lengua.

Estos enfoques permitirán atender a los distintos ritmos de aprendizaje, intereses y necesidades del alumnado, garantizando así una educación inclusiva y equitativa.

## 7.2 Horario del grupo

En cuanto al horario del centro en Educación Primaria, este consta de una jornada partida dividida en jornada de mañana de 9:00 a 13:30 y jornada de tarde de 15:00 a 16:30. Además, el alumnado cuenta con espacios de descanso por la mañana y para comer de 13:00 a 14:30. Las sesiones tienen una duración de 1 hora excepto por la tarde, que son dos sesiones de 45 minutos cada una.

Imagen 2: Horario Fuente: elaboración propia hecha en Canva

<b>HORARIO 4C</b>					
Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00-10:00	Matemáticas	Natural science	Ciencias Sociales	Lengua	Lengua
10:00-11:00	Music	Inglés	Matemáticas	Religión	Inglés
11:00-11:30	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
11:30-12:30	Lengua	Matemáticas	Lengua	Natural Science	Matemáticas
12:30-13:30	Physical education	TIC	Inglés	Matemáticas	Ciencias Sociales
13:30-15:00	Comida	Comida	Comida	Comida	Comida
15:00-15:45	Inglés	Lengua	Tutoría	Music	Physical education
15:45-16:30	Educación Plástica	Religión	Physical education	Inglés	Educación Plástica

### 7.3 Recursos

Con el objetivo de llevar a cabo las diferentes tareas y actividades, serán necesarios diversos recursos personales, ambientales y materiales.

Tabla 3: Recursos Fuente: elaboración propia hecha en Canva

Recursos personales/humanos	Alumnado (agente activo del proceso educativo) Tutor (guía y acompañante del aprendizaje) Otros profesores (Inglés, TIC, Religión, Música, Educación Física) Orientador/es PT AL
Recursos ambientales	Aula ordinaria dispuesta en grupos · Espacio para la asamblea · Rincón de la calma · Rincón de la lectura · Zona de juego Patio Biblioteca Sala de informática/TIC Salón de actos
Recursos materiales	Libros de texto (como guía, no uso diario) Cuaderno Fichas didácticas Tarjetas de actividades (flashcards) Materiales manipulativos Elementos visuales relacionados con el hilo conductor (mapas, monedas, cofres, etc... imprimibles) Ordenadores

## 8. Evaluación

8. 1 Planificación de la evaluación ¿Qué se va a evaluar? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Quién? ¿Cómo?

En relación con las unidades didácticas diseñadas, se evaluarán los criterios extraídos del Decreto 61/022, de 13 de julio de la Comunidad de Madrid. A continuación, se presentan aquellos que han sido seleccionados para ser evaluados en la propuesta.

**Tabla 4: Criterios de evaluación Fuente: elaboración propia hecha en Canva**

2.1	Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y avanzando, en la valoración crítica del contenido y de los elementos no verbales elementales.
3.1	Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación, ajustando el discurso a la situación comunicativa y utilizando recursos no verbales básicos.
3.2	Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y de cortesía.
4.1	Comprender el sentido global y la información relevante de textos sencillos, escritos y multimodales, realizando inferencias a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura.
4.2	Analizar el contenido y aspectos formales y no formales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura e iniciándose en la evaluación de su fiabilidad.
5.1	Producir textos escritos y multimodales sencillos, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.
6.3	Adoptar hábitos de uso crítico, seguro y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.
7.1	Leer con autonomía o de forma acompañada textos de diversos autores, ajustados a sus gustos e intereses y seleccionados con creciente autonomía, avanzando en la construcción de su identidad lectora.
7.2	Compartir la experiencia de lectura, en soportes diversos, participando en comunidades lectoras en el ámbito escolar.
8.1	Escuchar y leer textos variados de la literatura infantil universal, que recojan diversidad de autores, relacionándolos en función de temas y aspectos elementales del género literario, e interpretándolos y relacionándolos con otras manifestaciones artísticas o culturales.
8.2	Producir textos sencillos individuales o en grupo con intención literaria, recreando de manera personal los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.
9.1	Formular conclusiones elementales sobre el funcionamiento de la lengua, prestando especial atención a la relación entre sustantivos, adjetivos y verbos, a partir de la observación, comparación y transformación de palabras, enunciados y textos, en un proceso de producción o comprensión de textos en contextos significativos.
9.2	Revisar y mejorar los textos propios y ajenos y subsanar algunos problemas de comprensión lectora, a partir de la reflexión metalingüística e interlingüística y usando la terminología básica adecuada.
10.1	Rechazar los usos del lenguaje discriminatorios a través de la palabra a partir de la reflexión grupal acompañada sobre los aspectos básicos, verbales y no verbales, de la comunicación, teniendo en cuenta referentes de igualdad entre hombres y mujeres.
10.2	Movilizar, con la planificación y el acompañamiento necesarios, estrategias básicas para la escucha activa, la comunicación asertiva, el consenso y el diálogo.

La evaluación de esta propuesta se concibe como un proceso continuo y formativo, aunque sin eliminar la parte sumativa, dado que en determinadas unidades didácticas el alumnado será calificado en base a un producto, prueba o proyecto final. De esta forma se combina lo formativo y sumativo, ya que no solo se tiene en cuenta el resultado final, sino que se le da mayor importancia al proceso de aprendizaje que tiene el alumno, el cual será valorado mediante diferentes instrumentos de evaluación y seguimiento diario.

Otorgar importancia a la evaluación formativa es esencial ya que es necesario que el alumno reciba retroalimentación para mejorar según qué aspectos y también para permitirle reflexionar sobre su propio aprendizaje, no solo basándonos en la meta final, sino en el camino recorrido. Por su parte, la evaluación sumativa también es necesaria; el hecho de que haya un producto final les permite demostrar todo lo aprendido, pero habiendo recibido orientaciones y propuestas de mejora durante todo el proceso. Estos nuevos modos de evaluar (formativos) han enriquecido los métodos tradicionales (sumativos), y han dado paso a la utilización de métodos innovadores o alternativos, entre ellos la autoevaluación y la coevaluación, cuyo objetivo es compartir la responsabilidad de la evaluación con el alumnado y conseguir una implicación activa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje. (Irlles et al., 2011).

La persona que se encarga de evaluar es el docente mediante el uso de diversos instrumentos de evaluación: observando, anotando información y llevando a cabo pruebas para ver el aprendizaje del alumnado. Gracias a estos instrumentos podrá comprobar si los alumnos están consiguiendo alcanzar los objetivos, si están en proceso o si aún falta por conseguirlos. También habrá momentos dedicados a la autoevaluación y coevaluación, para que los alumnos tengan la oportunidad de reflexionar sobre su propio aprendizaje. La profesora supervisará y corregirá dichas autoevaluaciones y coevaluaciones, pero serán los alumnos los protagonistas de la evaluación en determinadas ocasiones.

#### 8.2 Criterios e instrumentos de evaluación

La evaluación se llevará a cabo teniendo en cuenta los criterios de evaluación establecidos en cada unidad didáctica. De manera más concreta y detallada, para evaluar dichos criterios de evaluación, se hace uso de diversos instrumentos, de modo que se adapten a las necesidades del alumnado y a las competencias que se pretenden conseguir.

En relación con el bloque de expresión y comunicación oral, se evaluará mediante exposiciones orales. En concreto, para el criterio 3.1, se utilizará una rúbrica de exposición oral (Anexo 2) y para el 3.2 una lista de cotejo (Anexo 3).

Por otro lado, también se evaluará la comprensión e interpretación de textos, como el criterio 4.2, que se evaluará mediante diversas fichas (Anexo 4).

El criterio 5.1 será evaluado mediante diferentes pruebas escritas, según los contenidos de cada unidad, de modo que los alumnos puedan reflejar los conocimientos adquiridos. También se evaluará mediante el análisis de textos (Anexo 5).

Los alumnos llevarán a cabo algunas investigaciones y búsqueda de información, por lo que se tendrá en cuenta el criterio 6.3 mediante observación directa.

Los criterios vinculados a la lectura serán evaluados mediante listas de control (Anexo 6) y diversos proyectos en grupo.

Por último, la autoevaluación del alumnado se llevará a cabo a través de diferentes instrumentos (Anexo 7), para fomentar que reflexionen sobre su propio aprendizaje.

Será el docente quien evaluará la efectividad de los ejercicios y actividades planteados para ver si se han logrado los objetivos establecidos y si ha habido una progresión en el aprendizaje del alumnado. Por su parte, se evaluará también aquellos aspectos que no han funcionado como lo esperado viendo cómo se puede mejorar en futuras ocasiones para que funcione adecuadamente.

### 8.3 Evaluación en situaciones especiales

La evaluación del alumnado en situaciones especiales debe garantizar la equidad, accesibilidad y adaptación a las necesidades individuales, tal y como se establece en 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.

En primer lugar, se encuentra el caso del alumnado que llega al centro con el curso ya iniciado. Se considera alumno de incorporación tardía a aquellos que se incorporan al sistema educativo y provienen de otros países u otras CC. AA y que presentan desfase curricular o no dominan correctamente el idioma. Ante esta situación, la normativa exige realizarles una prueba inicial para ver desde donde parten y poder ajustar tanto la enseñanza como la evaluación. Cuando sea necesario, pueden utilizarse Aulas de Enlace para facilitar la adquisición del idioma y que vayan progresivamente logrando los objetivos curriculares.

En el caso de ausencias prolongadas por motivos de salud donde el alumno tenga que continuar la escolarización desde el hospital, encontramos las aulas hospitalarias. En esta situación, centro y profesorado del hospital elaboran conjuntamente un plan de trabajo adaptado a las posibilidades del alumno para que siga formándose.

Finalmente, en el caso de aquellos alumnos que reciben el alta hospitalaria, pero siguen convalecientes en casa, pueden acceder al servicio de atención educativa domiciliaria (S. A. E. D.) El S. A. E. D. tiene sus propios profesores, los cuales van a los domicilios mientras al alumno no le sea posible acudir al colegio. En estos casos, el centro educativo sigue siendo responsable de la evaluación y valoración del alumno según las circunstancias mientras que el S.A.E.D les hace el seguimiento diario.

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

El concepto de Diseño Universal surgió gracias a Ron Mace con el objetivo de diseñar espacios accesibles para todas las personas en el ámbito de la arquitectura (Anzelin, Marín-Gutiérrez y Chocontá, 2020). Años más tarde David H. Rose y Anne Meyer, investigadores del CAST (Center for Applied Special Technology), desarrollaron el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), aplicado en la educación y no solo en arquitectura. Dicho enfoque permite atender la diversidad del alumnado y eliminar las barreras que puedan dificultar el aprendizaje.

En esta programación se han tenido en cuenta los principios que plantea el DUA para poder atender adecuadamente a la diversidad presente en el aula. Para ello, a continuación, se presentan las actuaciones específicas que estarán dirigidas al conjunto del grupo-clase y también aquellas destinadas a ciertos alumnos en concreto: alumno con desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, alumno con TDAH y alumno con altas capacidades. Este enfoque se basa en evidencias que señalan que los alumnos aprenden de formas diferentes debido a la diversidad en las redes cerebrales implicadas en el aprendizaje. Por ello, el currículo debe ofrecer diferentes opciones para acceder a la información, expresar lo aprendido y también mantener la motivación de los estudiantes.

El DUA se estructura en tres principios fundamentales, que guían la planificación de las actividades y estrategias de enseñanza:

1. Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje).  
Los alumnos no comprenden la información de la misma manera, por lo que es necesario presentar los contenidos mediante diversos formatos (imágenes, textos, vídeos o explicaciones orales).

2. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje).  
Los estudiantes también expresan de distinta forma lo que saben. Por ello, deben poder demostrar su aprendizaje mediante diversas oportunidades (exposiciones orales, trabajos escritos o actividades manipulativas).

3. Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje).  
Cada alumno tiene distintos intereses y motivaciones, por lo que es necesario ofrecer actividades variadas, significativas y adaptadas a ellos.

#### 9. 1 Medidas generales en el aula

Para garantizar una enseñanza inclusiva, se aplicarán diversas medidas metodológicas dirigidas a todo el grupo:

- Uso de recursos variados para presentar la información.
- Instrucciones sencillas, claras y apoyos visuales.
- Actividades cooperativas que favorezcan la interacción entre el alumnado.
- Utilización de materiales manipulativos y recursos digitales que faciliten el acceso al aprendizaje.
- Realización de actividades dinámicas y participativas que aumenten la motivación del alumnado.
- Llevar a cabo una evaluación flexible y variada (diferentes formas de demostrar los conocimientos adquiridos).

## 9. 2 Medidas de apoyo para alumnado con necesidades específicas

### Alumno con desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje

Este alumno presenta dificultades en el uso del idioma, lo que puede afectar a su comprensión de las explicaciones y a su participación en las actividades. Para facilitar su aprendizaje se aplicarán las siguientes medidas:

- Uso de apoyos visuales (imágenes, esquemas, pictogramas o ejemplos gráficos).
- Explicaciones con lenguaje claro y sencillo, acompañadas de gestos o demostraciones.
- Actividades que fomenten la interacción con los compañeros, favoreciendo la práctica del idioma.
- Refuerzo del vocabulario clave antes de iniciar las actividades.
- Uso de material audiovisual que facilite la comprensión de los contenidos.

### Alumno con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH)

Este alumno presenta dificultades para mantener la atención y puede mostrar impulsividad o necesidad de movimiento. Para favorecer su participación se aplicarán las siguientes estrategias:

- Actividades cortas, dinámicas y variadas.
- División de las tareas en pasos claros y estructurados.
- Incorporación de pausas activas o movimiento entre actividades.
- Uso de recordatorios visuales y listas de tareas para organizar el trabajo.
- Refuerzo positivo para favorecer la motivación y la autorregulación.

### Alumno con altas capacidades

Este alumno presenta un ritmo de aprendizaje más rápido y mayor facilidad para comprender los contenidos, por lo que se ofrecerán oportunidades de ampliación y profundización:

- Propuestas de actividades con mayor nivel de complejidad.
- Tareas de investigación o proyectos creativos relacionados con los contenidos trabajados.
- Posibilidad de ampliar información o asumir roles de apoyo en trabajos cooperativos.
- Actividades que fomenten el pensamiento crítico y la creatividad.

Con esto se pretende crear un entorno de aprendizaje inclusivo, en el que todos los alumnos puedan participar activamente y avanzar a su propio ritmo para lograr el éxito académico.

### 9.3 Uso de las TIC

El uso de las tecnologías en el aula se tendrá en cuenta según la normativa vigente de la Comunidad de Madrid, que regula el uso de dispositivos digitales en los centros educativos y promueve un uso responsable y limitado de las pantallas en Educación Infantil y Primaria (Decreto 64/2025, de 23 de julio, del Consejo de Gobierno de la Comunidad de Madrid).

Por esta razón, los recursos digitales se utilizarán de manera puntual como un apoyo (para buscar información o realizar ciertas actividades). De este modo, se busca que la tecnología sea una herramienta complementaria, evitando un uso excesivo de pantallas y fomentando la interacción y participación. Se hará uso de ordenadores de manera general cuando la actividad implique buscar datos o recopilar información, así como la pizarra digital para presentación del contenido o explicación de las actividades.

## **10. Contribución al desarrollo de otros planes**

La presente programación didáctica contribuye al desarrollo de otros planes del centro. En primer lugar, contribuye al Plan de Bienestar Emocional y Convivencia Positiva, cuyo objetivo es promover un clima escolar basado en el respeto, la empatía, la cooperación y la resolución pacífica de conflictos. Las unidades se basarán en valores como el trabajo en equipo, la gestión de las emociones ante los retos y la valoración del esfuerzo, entendiendo que lo más importante no es alcanzar la meta final, sino el aprendizaje vivido durante el proceso.

Por otro lado, la programación contribuye también al Proyecto Bilingüe del centro. Aunque esta propuesta se desarrolla dentro del área de Lengua Castellana y Literatura, se utiliza vocabulario y referencias culturales del tema, lo que permite que el alumnado entre en contacto con términos y expresiones de origen inglés de manera natural.

Por último, la programación también incluye las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mediante el uso de recursos digitales, presentaciones interactivas y materiales audiovisuales, siempre bajo supervisión y regulando su uso.

## 11. Conclusiones

Esta programación didáctica sobre Mario Bros ha permitido organizar los contenidos que se incluyen en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en 4º de Primaria de una manera coherente y significativa. El hecho de ir pasando por distintos “mundos” permite a los estudiantes aprender mientras se enfrentan a desafíos que fomentan la curiosidad, la creatividad y la participación.

Es importante diseñar propuestas que motiven y aporten dinamismo. Por esta razón, el juego tiene un papel esencial dentro de la programación, puesto que permite que el alumnado aprenda mientras se divierte, demostrando que es posible integrar la gamificación con el desarrollo de contenidos curriculares. Además, se combina la gamificación con otras metodologías: aprendizaje cooperativo, basado en proyectos, basado en problemas y por descubrimiento, lo que permitirá que construyan conocimiento de diversas maneras.

Por otro lado, en esta programación se han incorporado distintas medidas de atención a la diversidad, como la adaptación de actividades, el uso de apoyos visuales, el trabajo cooperativo o la propuesta de retos diferenciados, con el objetivo de garantizar una educación inclusiva y equitativa que atienda a las necesidades de cada estudiante.

En definitiva, esta programación didáctica contribuye a la formación integral del alumnado mediante diversas metodologías y teniendo en cuenta las diferencias individuales para promover un aprendizaje enriquecedor.

## 12. Bibliografía y webgrafía

Ibisu, A. (2024). *Gamification models for e-learning: Personalization and motivation*. [Editorial/Revista].

Ladeira, S. (1998). El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud. *Revista Digital-Buenos Aires*, 14(134), 1-6.

Mirmotahari, F., Grun, B., & Berg, J. (2025). *Gamification and twenty-first century skills in educational technology environments*. *Frontiers in Education*.

Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024, December). Impact of gamification on school engagement: A systematic review. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1466926). Frontiers Media SA.

Gómez-Paladines, L. J., & Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). *Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329–349.  
<https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>

Espinoza-Freire, E. E. (2022). *Aprendizaje por descubrimiento vs aprendizaje tradicional*. *Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos*, 2(1), 73–81. <https://revista.excedinter.com/index.php/rtest/article/view/38/35>

Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-based learning: An approach to medical education*. New York: Springer.

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.  
<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>

Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.

<https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

Boillos Pereira, M. M. (2019). Alfabetización académica temprana a través del aprendizaje basado en proyectos. *Lenguaje y Textos*, 50, 143-154.

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52.

Coello Márquez, R., Vela Aguilar, J. R., Chichande León, Y. R., & Aguilar León, P. M. (2025). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos: un enfoque para mejorar la motivación estudiantil*. eo del Conocimiento.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/9530/html>

Comunidad de Madrid. (2022, 18 de julio). *Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid* núm. 169: BOCM-20220718-1.

[https://www.bocm.es/boletin/CM\\_Orden\\_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF](https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF)

Gaviria, I. C. T., & Palacios, L. M. C. (2020). Diseño universal de aprendizaje y currículo. *Sophia*, 16(2), 166-182.

<https://www.redalyc.org/journal/4137/413766809003/413766809003.pdf>

Comunidad de Madrid. (2025). *Decreto 64/2025, de 23 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se regula y limita el uso de dispositivos digitales en los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Madrid.*

Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid.

[https://www.comunidad.madrid/transparencia/sites/default/files/publicacion\\_decreto\\_pantallas\\_bocm-20250724-4.pdf](https://www.comunidad.madrid/transparencia/sites/default/files/publicacion_decreto_pantallas_bocm-20250724-4.pdf)

Irles, M. G., Ortells, J. S., de la Calle, F. M., & De la Sen Fernández, M. L. (2011).

La rúbrica de evaluación como herramienta de evaluación formativa y sumativa.

*IX Jornades de xarxes d'investigació en docència universitària: Disseny de bones pràctiques docents en el context actual, 144.*

<https://ieg.ua.es/de/jornadas-redes-2011/documentos/posters/184446.pdf>

Comunidad de Madrid. (2025). *Decreto publicado en el Boletín Oficial de Comunidad de Madrid*

[https://www.comunidad.madrid/transparencia/sites/default/files/decreto\\_bocm.pdf](https://www.comunidad.madrid/transparencia/sites/default/files/decreto_bocm.pdf)

Asociación de Madres Padres del CEIP Carles Salvador. (s. f.). *Fábulas 4.º de primaria.*

<http://ampacarlessalvador.es/wp-content/uploads/2021/05/F%C3%A1bulas-4-primaria-1.pdf>

## **13. Anexos**

### 13.1 Temporalización y justificación de la unidad didáctica

A continuación, se desarrollará una de las 15 unidades didácticas de forma detallada, indicando las actividades, tiempos y organización de esta. La unidad elegida es la número 7, la cual consta de 6 sesiones, del 26 de enero al 4 de febrero.

Esta unidad tiene como objetivo que el alumnado desarrolle la comprensión oral y producción escrita a través del trabajo del cuento, diferentes tipos de textos y aplicación de normas ortográficas, comprendiendo su utilidad en la vida cotidiana y trabajando a su vez aspectos como la convivencia o la escucha activa de forma transversal.

### 13.2 Objetivos

En esta unidad se trabajarán diferentes contenidos, atendiendo a los objetivos de etapa y a los objetivos didácticos. Al ser una unidad que se lleva a cabo al comienzo del segundo trimestre, los alumnos ya habrán trabajado las distintas metodologías y podrán aplicar todo lo aprendido en el trimestre anterior, no sólo los contenidos curriculares sino también los transversales.

## 13.1.2 Objetivos de etapa

**Tabla 5: Objetivos de etapa de la UD Fuente: elaboración propia hecha en Canva**

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu.
c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran.
j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.

## 13.2.2 Objetivos específicos de la unidad

**Tabla 6: Objetivos específicos de la UD Fuente: elaboración propia hecha en Canva**

1. Comprender instrucciones orales y escritas sencillas relacionadas con normas de clase y dinámicas de juego, demostrando su comprensión mediante la ejecución adecuada de las tareas planteadas.
2. Expresarse oralmente de forma clara en situaciones de presentación personal y en diferentes contextos comunicativos.
4. Utilizar correctamente sustantivos en la producción de frases y textos cortos, aplicando normas básicas de concordancia.
6. Utilizar y conjugar adecuadamente los verbos en cuanto a número y persona al redactar oraciones o textos breves.
9. Comprender el sentido de textos narrativos adecuados a su edad, identificando la información relevante.
11. Aplicar normas básicas de ortografía en las producciones escritas.
13. Planificar y escribir textos narrativos sencillos con inicio, nudo y desenlace, siguiendo una estructura guiada (cuento, fábulas, pequeños relatos...).
14. Utilizar conectores temporales básicos en sus producciones escritas para organizar la secuencia de ideas.
17. Utilizar correctamente los signos de puntuación en las producciones escritas.
19. Participar en conversaciones respetando turnos de palabra, mostrando actitudes de escucha activa y respeto hacia otras intervenciones.
23. Leer en voz alta con fluidez, ritmo y entonación adecuados.
24. Mejorar la comprensión lectora a través de la lectura expresiva.
25. Escribir textos breves organizando las ideas de forma ordenada y progresiva, adecuando la estructura a la intención comunicativa.
26. Utilizar conectores sencillos para dar cohesión a los textos.
30. Valorar el propio aprendizaje mediante actividades de autoevaluación y reflexión, desarrollando la conciencia sobre su propio aprendizaje.

### 13.3 Competencias

#### 13.3.1 Competencias clave

##### Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística se desarrolla en esta unidad de manera continua, mediante actividades que requieren expresar ideas de forma oral y escrita, sintetizar, crear pequeños fragmentos...

##### Competencia Digital (CD)

La competencia digital está presente gracias a las presentaciones interactivas durante las sesiones o videos que introduzcan la materia. El alumnado usará los ordenadores de manera supervisada para la realización de algunas actividades gamificadas de repaso.

##### Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA)

Esta competencia es muy importante dentro de esta unidad, dado que tendrán que sacar conclusiones conjuntamente, llevar a cabo trabajo colaborativo y gestionar la frustración. Tendrán que desarrollar la empatía, la escucha activa y también tomar conciencia sobre su propio aprendizaje.

##### Competencia Ciudadana (CC)

Esta competencia también está presente ya que tendrán que respetar las reglas, aceptar otros puntos de vista, cooperar y resolver los conflictos de forma pacífica.

##### Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC)

Esta competencia se integra con las anteriores indirectamente dado que tendrán que ser creativos y explorar distintas formas de expresión.

### 13.3.2 Competencias específicas

1. Reconocer la diversidad de lenguas del mundo a partir de las propias y de las existentes en España, para favorecer la reflexión, identificar y rechazar prejuicios sobre ellas y para valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural.
2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía en interacciones orales variadas.
4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.
5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.
6. Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.
7. Leer de manera autónoma obras diversas seleccionadas atendiendo a sus gustos e intereses, compartiendo las experiencias de lectura, para iniciar la construcción de la identidad lectora, para fomentar el gusto por la lectura como fuente de placer.
8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.
9. Reflexionar de forma guiada sobre el lenguaje a partir de procesos de producción y comprensión de textos en contextos significativos, utilizando la terminología elemental adecuada, para iniciarse en el desarrollo de la conciencia de la lengua y para mejorar las destrezas de producción y comprensión oral y escrita.
10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia utilizando un lenguaje adecuado y eficaz.

### 13.4 Contenidos

#### 13.4.1 Contenidos transversales

<b>Comprensión oral</b>	Se trabajará a través de las explicaciones, lectura de textos y otras actividades.
<b>Uso de las TIC</b>	Se utilizarán las TIC como un apoyo visual e interactivo en las explicaciones y actividades.
<b>Uso del diccionario</b>	Para ampliar vocabulario y conocer nuevas palabras.
<b>Aprendizaje cooperativo</b>	Favorecerá la construcción de conocimiento conjunta.
<b>Valores</b>	Respeto, escucha activa, empatía, valores que se trabajan a lo largo de todas las unidades.

### 13.4.2 Contenidos (Saber: saber hacer y saber ser)




Tabla 6: Contenidos de la UD 7 Fuente: elaboración propia

CONTENIDOS	
<b>Saber</b>	Literatura: el cuento. Palabras primitivas y derivadas. El resumen. Producción oral: producción de textos orales y multimodales para relatar acontecimientos o sucesos, inventar o modificar historias, resumir textos escuchados, expresar opiniones sobre temas cercanos, responder a preguntas, etc. Reglas ortográficas: r/rr
<b>Saber hacer</b>	Leer cuentos y relatos breves, identificando el tipo de texto y sus características principales. Analizar palabras en los textos, distinguiendo entre primitivas y derivadas, y comprender cómo modifican el significado. Aplicar vocabulario aprendido, incluyendo palabras derivadas, para enriquecer sus propios textos y resúmenes. Comparar textos de diferentes tipos, identificando similitudes y diferencias en estructura, contenido y vocabulario.
<b>Saber ser</b>	Valorar la precisión y riqueza del lenguaje en la lectura y producción de textos. Mostrar curiosidad y atención al analizar textos y palabras, respetando opiniones de compañeros. Desarrollar la responsabilidad y constancia al leer, escribir y revisar textos, cuidando la coherencia y el vocabulario. Fomentar la empatía y el respeto al comentar textos y expresar opiniones fundamentadas.

### 13.5 Metodología y recursos

Se implementarán diversas metodologías activas en las sesiones. En primer lugar, los alumnos trabajarán de forma cooperativa para la realización de determinadas actividades, asumiendo cada uno un rol y responsabilidad distinta y fomentando la interacción oral y el apoyo mutuo. Mediante dinámicas como 1-2-4 o parejas cooperativas, se favorecerá el debate, la construcción de respuestas conjuntas o la resolución de tareas, aprendiendo a escuchar activamente a los compañeros y valorando otros puntos de vista. Por otra parte, se emplea el aprendizaje por descubrimiento, potenciando el pensamiento crítico del alumnado de una manera más inductiva. De esta manera, el alumnado reflexiona, compara y analiza para construir el conocimiento. Siguiendo con el hilo de la programación, la gamificación vuelve a tomar protagonismo dado que cada sesión es un reto dentro de la casilla “laberinto a ciegas” aumentando la motivación de los estudiantes y su compromiso, lo que permite un aprendizaje mucho más significativo. A su vez, dentro de las propias sesiones, hay también juegos de repaso que favorecen el afianzamiento de los contenidos.

### 13. 6 Descripción detallada de las actividades en cada sesión

<b>“El despertar del laberinto”</b> 			
<b>Sesión:</b> 1	<b>Unidad didáctica:</b> 7	<b>Curso:</b> 4º	<b>Temporalización:</b> 26 de enero
<b>Materiales:</b> Cuento breve, flashcards, folios, pizarra digital y cuaderno.			
Tiempos	Actividades	Agrupaciones	
<b>Apertura</b> (15')	El alumnado acaba de llegar al laberinto a ciegas. De repente, reciben un mensaje y descubren que en el aula han aparecido unos libros misteriosos. A continuación, se colocan por parejas y comienzan a leer una adaptación del cuento “Nos tratamos bien”, de la autora Lucía Serrano.	Parejas	
<b>Desarrollo</b> (15')	Responden a una ficha que incluye las siguientes preguntas: ¿Qué ocurre? ¿A quién? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Crees que lo que dicen es importante? ¿Has vivido alguna situación similar? ¿Qué hiciste? Una vez se ha trabajado por parejas la comprensión lectora, se pasa a un debate en gran grupo de modo que los alumnos tengan un espacio para comentar la lectura y decir su opinión y/o experiencias. Una vez los estudiantes comparten las ideas, se identifican las características del cuento (partes, moraleja, emociones...), y se recoge en forma de mapa mental en el cuaderno.	Parejas- Gran grupo	
<b>Cierre</b> (25')	Creación de un minicuento. Se entregarán flashcards por grupos con personajes, lugar, emociones. Mediante la dinámica de folio giratorio, cada alumno va añadiendo frases y entre todos van creando su propio cuento, fomentando la creatividad del alumnado. Cada alumno tendrá que seguir la historia del compañero atendiendo a los aspectos previamente explicados e incluidos en su cuaderno. Se evaluará la originalidad y estructura del cuento creado mediante una rúbrica.	Grupos cooperativos	
Enlace a los recursos en Canva: <a href="https://canva.link/g9demn1vc8sqt9g">https://canva.link/g9demn1vc8sqt9g</a> 		Enlace a los instrumentos de evaluación en Canva: <a href="https://canva.link/1asahlg4fcqjmy">https://canva.link/1asahlg4fcqjmy</a> 	

## “Abriendo puertas de conocimiento”



<b>Sesión:</b> 2	<b>Unidad didáctica:</b> 7	<b>Curso:</b> 4º	<b>Temporalización:</b> 27 de enero
------------------	----------------------------	------------------	-------------------------------------

**Materiales:** Hojas con textos (en prosa y en verso), cuaderno del alumnado, pizarra y rotuladores (material para escribir), plantilla llave gamificada.

Tiempos	Actividades	Agrupaciones
<b>Apertura</b> (25')	Activación de los conocimientos previos. La sesión comienza repartiendo dos textos breves a los alumnos. Estarán colocados por parejas. De momento no se introduce ningún término, para que el alumnado sea capaz de observar, interpretar y analizar. Una vez han leído ambos textos escriben en una hoja sus observaciones, comparaciones y anotaciones de forma conjunta dentro de la dinámica “observo, comparo, descubro” fomentando el diálogo. Así podrán debatir sobre la longitud del texto, la extensión de la línea, si han identificado ritmo...	Parejas
<b>Desarrollo</b> (25')	Puesta en común. Comparten en voz alta lo que han anotado en parejas y todo se apunta en la pizarra, siguiendo la estructura del “observo, comparo, descubro”. Así, se recogen todas las características de ambos textos, explicándolos de una manera no meramente teórica sino permitiendo que sean ellos quienes construyan su propio aprendizaje.	Parejas- Grupos cooperativos
<b>Cierre</b> (10')	Eligen una llave gamificada para reflexionar sobre lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> <li>- describir lo que han aprendido</li> <li>- algo que les haya parecido difícil</li> <li>- algo que les conecta con otras cosas aprendidas</li> </ul>	Individual

Enlace a los recursos en Canva:

<https://canva.link/169n12xtprqetys>

Mariposa del aire,  
qué hermosa eres,  
mariposa del aire  
pondo y vuelo.  
Luz del candil,  
mariposa del aire,  
quédate ahí, ahí, ahí.  
No te quiero pasar,  
pasaré no quieres.  
Mariposa del aire,  
pondo y vuelo.  
Luz del candil,  
mariposa del aire,  
quédate ahí, ahí, ahí.

Fábula de Felipe

Un zorro caminaba por el campo en un caluroso día de verano cuando vio, colgando de una parra, un racimo de uvas grandes y jugosas. Al verlas, se le hizo la boca agua y pensó que serían perfectas para calmar su sed. Entonces, se alejó unos pasos, tomó impulso y saltó con todas sus fuerzas para alcanzarlas. Sin embargo, no logró cogerlas. Volvió e intentarlo una y otra vez, saltando más alto cada vez, pero las uvas estaban demasiado lejos. Poco a poco, el zorro comenzó a cansarse. Finalmente, decidió rendirse. Se alejó del lugar fingiendo indiferencia y dijo en voz alta: "Seguro que esas uvas están verdes y no valen la pena". Y así, la zorra se marchó, convencida de algo que en realidad no era cierto.

Fábula de Felipe

<b>OBSERVO</b>	<b>COMPARO</b>	<b>DESCUBRO</b>

Enlace a los instrumentos de evaluación en

Canva: <https://canva.link/ph3do1prlupc0cv>

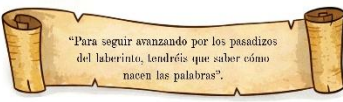


¿Qué has aprendido?

¿Qué te ha resultado difícil?

¿Con qué otro aprendizaje lo relacionas?

## “Recorrido por los pasadizos”



<b>Sesión:</b> 3	<b>Unidad didáctica:</b> 7	<b>Curso:</b> 4º	<b>Temporalización:</b> 28 de enero
<b>Materiales:</b> Dado, pizarra digital, plantilla semáforo de autoevaluación, diccionario.			
Tiempos	Actividades	Agrupaciones	
<b>Apertura</b> (10')	Aparece el siguiente mensaje: “Para seguir avanzando por los pasadizos del laberinto, tendréis que saber cómo nacen las palabras”. A continuación, se ponen varias palabras en la pizarra digital (pan, tierra, flor). ¿Podemos crear nuevas palabras a partir de estas? Dejamos que debatan y asocien con prefijos y sufijos, vistos en previas unidades.	Gran grupo	
<b>Desarrollo</b> (40')	Minijuego del dado: se tirará un dado con palabras y tendrán que formar palabras derivadas. Por ejemplo, si sale la palabra <i>mar</i> : <i>marino</i> , <i>submarino</i> , <i>marítimo</i> . Con esto se consigue también que aprendan nuevas palabras, utilizando el diccionario si es necesario para buscar algún significado. Posteriormente, se lleva a cabo una breve explicación teórica integrando las observaciones que haya hecho el alumnado mientras creaba palabras.	Grupos cooperativos y gran grupo	
<b>Cierre</b> (10')	Semáforo de autoevaluación: cada alumno reflexiona sobre su propio aprendizaje de forma individual.	Individual	
Enlace a los recursos en Canva: <a href="https://canva.link/80zwu8h6qmzr1ub">https://canva.link/80zwu8h6qmzr1ub</a>		Enlace a los instrumentos de evaluación en Canva: <a href="https://canva.link/eds6bfbm9h09q4i">https://canva.link/eds6bfbm9h09q4i</a>	
			
		¿Qué me ha costado seguir durante la actividad?  ¿Qué he aprendido hoy, pero todavía necesito practicar?  ¿Qué he hecho bien en clase (trabajo, atención, participación)?	

## “Guardián de la letra R”



<b>Sesión:</b> 4	<b>Unidad didáctica:</b> 7	<b>Curso:</b> 4º	<b>Temporalización:</b> 29 de enero
------------------	----------------------------	------------------	-------------------------------------

**Materiales:** Pizarra digital, dorsales de Mario Bros, tarjetas de palabras con r/rr, conos y cuaderno

Tiempos	Actividades	Agrupaciones
<b>Apertura</b> (5')	Se proyectarán dos oraciones que incluyan la letra “R” de forma repetida. Así, observarán que aparece continuamente y se contextualiza lo que se va a trabajar en la sesión.	Gran grupo
<b>Desarrollo</b> (35')	Se lleva a cabo un dictado activo en el patio: se organizan grupos de 4 personas y cada uno tiene un dorsal de Marios Bros por equipos. Tendrán que ir de uno en uno y habrá frases escondidas por el espacio. Cuando las encuentren, vuelven con el equipo y escriben la frase en una hoja conjunta. Tendrán que escribir de forma ordenada y atendiendo a aspectos como la ortografía y caligrafía.	Grupos cooperativos
<b>Cierre</b> (20')	Se vuelve al aula y entre todos se corrige el dictado. A continuación, se explican las reglas ortográficas de r/rr.	Gran grupo

Enlace a los recursos en Canva: <https://canva.link/kfz0bw8es9qqgig>



La tormenta rugió con un ruido retumbante mientras el rayo iluminaba el cielo oscuro y el relámpago brillaba con una luz resplandeciente.



La abeja rubia recoge el rocío en las rosas rojas, mientras elruiseñor canta una melodía rítmica y relajante.

### FRASES PARA EL DICTADO ACTIVO

El espacio de Servicio al Cliente de nuestra tienda y el espacio del pueblo se cerró un día por un día en un día. La tierra era tan hermosa que el viento del agua no podía de su día y se estaba a proteger a todos los vecinos. Los lugares se propusieron rápidamente a pesar de los vecinos porque iba a convertirse en cualquier momento.

Mejor familia conserjería a través de los pensamientos más importantes mientras abastecían el cielo con inquietud. Algunas palabras añadidas a sus familias y otros a palabras y palabras más la recordaban en esas reuniones de fútbol. Todos celebraban juntos para intentar estar allí después de perder sus casas.

Comenzaron a construir su mundo de aventuras allí donde sus deseos y sueños para hacer el mundo del agua. Trabajaban en silencio con cuidado para sentir que los aquejaron en los lados del barrio.

Mientras trabajaban, se fueron rodeando con mucha fuerza y mucha vida a su generación que crecía.

Algunas cosas de los edificios se convirtieron en parte de la vida de los habitantes más.

La vida (los edificios) fueron los años. Allí y allá, lo que había que no iba de él. El mundo era los edificios.

Algunos se convirtieron en cosas completamente diferentes y otros para crecer por sí.

A pesar de la tormenta y del terremoto, los recuerdos se mantuvieron y se convirtieron en recuerdos.

Todos aprendían que habían estado juntos y que la situación mejoraba en las palabras.

## “Sintetizar la información”



<b>Sesión:</b> 5	<b>Unidad didáctica:</b> 7	<b>Curso:</b> 4 <sup>o</sup>	<b>Temporalización:</b> 30 de enero
------------------	----------------------------	------------------------------	-------------------------------------

**Materiales:** Pizarra digital, textos, plantilla diana de autoevaluación, lápices o subrayadores.

Tiempos	Actividades	Agrupaciones
<b>Apertura</b> (10')	Una vez han visto diversos tipos de textos, ahora tienen que aprender a sintetizar la información. Se muestran distintos textos (similares a los que se han trabajado) explicando que no todo es importante, sino que hay que quedarse con lo esencial.	Gran grupo
<b>Desarrollo</b> (40')	Se repartirá un texto por grupos y tendrán que leerlo con atención, subrayando lo que consideren importante. Una vez hayan identificado las ideas más relevantes, tendrán que usar sus propias palabras para contar lo que han leído, de forma resumida y sin repetir la idea original. De esta forma aprenderán a quedarse con lo más importante, descartando detalles secundarios.	Grupos cooperativos
<b>Cierre</b> (10')	Autoevaluación: los alumnos completarán su diana de aprendizaje en función de las competencias adquiridas durante la sesión.	Individual

Enlace a los recursos en Canva: <https://canva.link/siw95xls9vz5q1w>

El deporte  
Practicar deporte es muy importante para el ser humano, sea cual sea su edad. Consiste en dedicar una parte de nuestro tiempo a realizar una actividad física, es decir, a hacer ejercicio moviendo las partes de nuestro cuerpo. Cuando hacemos deporte nos divertimos y pasamos un buen rato.  
Hay deportes individuales como la natación y deportes en grupo como el fútbol. Todos ellos tienen una serie de normas que hay que respetar y cumplir. Son las reglas del juego.  
Cuando se practica deporte para conseguir un trofeo o una medalla, hablamos de deportes de competición. En este caso, el deportista debe entrenar duro para alcanzar el objetivo, que es ganar.  
El deporte tiene muchos beneficios. Nos ayuda a fortalecer los músculos y los huesos, y en general mejora nuestra condición física y el aspecto de nuestro cuerpo. Además, hacer ejercicio nos entretiene y nos relaja, así tendremos buen humor durante el día, estaremos más concentrados en clase y dormiremos mejor por las noches.  
Los deportes nos enseñan a esforzarnos por las cosas y a intentar superar las dificultades. También aprendemos a jugar con los demás, a respetar al contrincante y que aunque no siempre ganemos, lo importante es disfrutar del juego.





**EL RESUMEN**

¿TODA LA INFORMACIÓN ES RELEVANTE?  
¿QUÉ SIGNIFICA SINTETIZAR?

Enlace a los instrumentos de evaluación en Canva: <https://canva.link/e1jdpsjk6shegcv>

Comprensión del texto      Identificación de ideas importantes

Participación      Trabajo en equipo  
Respeto a los demás      Atención durante la actividad

<b>“La gran fuga”</b> 			
<b>Sesión:</b> 6	<b>Unidad didáctica:</b> 7	<b>Curso:</b> 4º	<b>Temporalización:</b> 2 de febrero
<b>Materiales:</b> Tablets, pizarra digital, plantilla de propuestas de mejora.			
<b>Tiempos</b>	<b>Actividades</b>	<b>Agrupaciones</b>	
<b>Apertura</b> (5')	“Para salir del laberinto, tendréis que poner en práctica todo lo aprendido a lo largo de la unidad”. Tras recibir este mensaje, se explican las instrucciones de la prueba final.	Gran grupo	
<b>Desarrollo</b> (45')	Utilizando Quizizz se evaluará a los alumnos, integrando preguntas variadas sobre lo que se ha trabajado en clase durante las sesiones.	Individual	
<b>Cierre</b> (10')	Cuando acaben la prueba gamificada, se abrirá ya la puerta del laberinto y podrán poner su propósito para futuras sesiones en un pequeño folio que se guardará para ver si en la siguiente sesión se han cumplido los objetivos previstos.	Individual	
Enlace a los recursos en Canva: <a href="https://canva.link/a1kavrimu5fu16q">https://canva.link/a1kavrimu5fu16q</a>		Enlace a los instrumentos de evaluación en Canva: <a href="https://canva.link/hvy1fy8pz0dich9">https://canva.link/hvy1fy8pz0dich9</a>	
 			

### 13.7 Evaluación

En esta unidad didáctica se evaluarán diversos criterios de evaluación que se concretarán a continuación, indicando también el instrumento que se utilizará para su evaluación.

Durante toda la unidad, el docente observará la actitud y desempeño del alumnado en las actividades. Por ello, el criterio 3.2, que tendrá un peso del 15%, se evaluará mediante observaciones y anotaciones realizadas durante las tareas, basándose en la participación activa del alumnado y sus aportaciones.

En cuanto a la producción de textos (criterio 5.1), se empleará una rúbrica para valorar el cuento que crea el alumnado de forma conjunta, valorando la creatividad y la coherencia (Anexo 8).

Para valorar la comprensión e interpretación de los textos, así como la reflexión y revisión del lenguaje (criterios 4.1 y 9.1), se llevará a cabo un Quiz final donde los alumnos reflejen lo aprendido mediante diferentes tipos de preguntas (Anexo 9).

El criterio 4.2 será evaluado a través del resto de actividades que realice a lo largo de la unidad (mapas mentales, fichas del cuaderno), teniendo en cuenta que ha realizado todas las actividades propuestas y aspectos como la organización y ortografía.

El alumnado también contará con momentos para reflexionar y evaluar su aprendizaje de forma individual y autónoma (criterio 2.1) a través del semáforo de aprendizaje o diana de autoevaluación (Anexo 10).

### 13. 8 Atención a las diferencias individuales

En el aula se encuentran alumnos con distintas necesidades educativas, considerados alumnos ACNEAE. En concreto, se cuenta con un alumno con desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, un alumno con Déficit de Atención e Hiperactividad y un alumno con altas capacidades. Todas las medidas propuestas están recogidas por la normativa vigente, siendo necesarias algunas adaptaciones:

- Alumno con desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje

En el entorno	En la metodología	En la evaluación
<p>Ubicación cercana al docente para una mejor supervisión, apoyo y escucha.                      Uso de pictogramas y otros ejemplos visuales.                      Creación de un clima y convivencia agradable.                      Aula de enlace (actúa como puente para facilitar el idioma).</p>	<p>Apoyo con material visual y rutinas.                      Uso de ejemplos en las tareas para que tenga un modelo previo.                      Evitar realizar las tareas de forma individual.</p>	<p>Evaluación adaptada (ejercicios de unir, comparar y no tanto desarrollar).                      Valorar la actitud hacia el aprendizaje más que la corrección lingüística y errores gramaticales.</p>

- Alumno con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH)

En el entorno	En la metodología	En la evaluación
<p>Ubicación cercana al docente.                      No recargar la clase con demasiados estímulos visuales.                      Favorecer el movimiento en algunas sesiones (dinámicas activas que no caigan en la monotonía).                      Uso de pelotas de goma para que las tenga en la mano.</p>	<p>Actividades cortas que cambien de ritmo.                      Instrucciones claras y concisas, con apoyo visual.                      Uso de metodologías activas como el juego.                      Refuerzo positivo para que mantenga la motivación.                      Checklist de lo que se trabajará en la sesión.</p>	<p>Ampliación en el tiempo de las pruebas o ejercicios evaluables.                      Enunciados más cortos.                      Posibilidad de pausas durante la evaluación.</p>

- Alumno con altas capacidades

En el entorno	En la metodología	En la evaluación
<p>Asumir roles de liderazgo en actividades grupales                      Agrupamientos flexibles                      Evitar tareas repetitivas que no permitan desarrollar su potencial.</p>	<p>Actividades que fomenten la reflexión y el descubrimiento.                      Fomentar el pensamiento crítico                      Incluir actividades extra de investigación o indagación.                      Facilitar el trabajo autónomo con tareas abiertas de distintos niveles de dificultad.</p>	<p>Evaluación en diferentes formatos (flexible, no siempre el mismo)                      Incluir criterios ampliados.                      Posibilidad de tareas de ampliación</p>

### 13.9 Conclusión

Finalmente, en esta unidad didáctica, he podido plasmar los conocimientos aprendidos a lo largo de estos años durante la carrera, sobre todo basándome en la experiencia y en lo que año tras año observaba en las prácticas: alumnos con muchas ganas y entusiasmo por aprender que muchas veces se limitaba cuando se hacía un uso excesivo del libro de texto y no había espacio para implementar diferentes metodologías.

Tras finalizar la unidad didáctica, así como durante la elaboración de toda la programación, me he dado cuenta de que hoy en día están a nuestra disposición numerosos recursos y herramientas que, si se utilizan adecuadamente, son muy útiles y beneficiosas para el aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, este trabajo ha sido el resultado de un proceso largo, el cual ha sido también muy gratificante, al ver que es posible crear actividades significativas mediante la gamificación y el trabajo cooperativo. Además, en el ámbito personal, me ha permitido reflexionar sobre cómo quiero que sea la docencia en un futuro y cómo me gustaría impartir las clases.

Por último, cabe señalar que cada niño lleva consigo unos intereses, motivaciones y necesidades distintas, por eso es necesario actuar con empatía y tener en cuenta que cada persona es diferente y, por tanto, aprende de manera distinta.

### 13. 10 Bibliografía

Asociación de Madres y Padres del CEIP Carles Salvador. (s. f.). *Fábulas 4.º de primaria*.

<http://ampacarlessalvador.es/wpcontent/uploads/2021/05/F%C3%A1bulas-4-primaria-1.pdf>

Vázquez, S. (2022, marzo 2). Aprender a resumir en primaria: tips y ejercicios para conseguirlo. GoStudent. <https://www.gostudent.org/es-es/blog/aprender-a-resumir-en-primaria>

Imágenes generadas con: Google. (2025). ChatGPT (modelo de inteligencia artificial). [chatgpt.com](https://chatgpt.com)

Canva Pty Ltd. (s. f.) Canva [Aplicación web]. <https://www.canva.com/>

### Recursos elaborados

#### Anexo 1



Elaboración: imagen generada con Chat GPT y editada en Canva.

Ejemplos de instrumentos de evaluación: <https://canva.link/q8ff5v7eukry0yn>

## Anexo 2

### RÚBRICA DE EXPOSICIÓN ORAL

	 4	 3	 2	 1
Planificación	Guión claro y bien aprendido, estaban bien distribuidas las intervenciones.	Guión organizado y discurso claro, se nota la implicación general.	Guión básico y discurso algo desordenado.	No hay un guión claro ni dominio del tema.
Expresión oral	Habla con fluidez, claridad y buen ritmo	Habla con fluidez pero su postura es algo estática	Muestra inseguridad a pesar de la claridad y fluidez	Apenas interviene y muestra una postura insegura.
Descripción	Detallada	Adecuada	Simple	Incorrecta
Ortografía	Sin errores ortográficos en la parte escrita.	Pocos errores ortográficos en la parte escrita.	Varios errores ortográficos en la parte escrita.	Muchos errores ortográficos en la parte escrita.
Recursos no verbales	Se mueve por el espacio y mira al público	Se mueve por el espacio y mira al público en ocasiones	Apenas mueve por el espacio ni mira al público	Tono monótono y poca gesticulación

## Anexo 3

### LISTA DE COTEJO

- Participa activamente en interacciones orales (espontáneas o dirigidas)
- Respetar los turnos de palabra
- Aplica normas básicas de cortesía (saludar, agradecer, pedir turno)
- Escucha con atención sin interrumpir
- Responde de forma adecuada a lo que dicen los demás
- Mantiene el tema de la conversación con coherencia
- Se expresa con claridad en intervenciones breves
- Utiliza vocabulario adecuado (entorno escolar e identidad personal)
- Construye oraciones simples con sentido (sujeto y predicado)
- Usa algunos sinónimos para enriquecer su expresión

## Anexo 4

### Ficha reflexiva de autor

Nombre del autor:

Época literaria:

Obras más relevantes

- 
- 
- 

Características principales de sus obras

Temas o valores que predominan

Cómo refleja la época en que fue escrita

Enseñanza o reflexión personal

## Anexo 5

**ANÁLISIS DEL TEXTO**

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_  
 Tipo de texto:  Noticia  Email  Otro:

**1. Contenido**  
 Idea principal del texto:

**2. Estructura**  
 Inicio:  
 Desarrollo:  
 Cierre:

**3. Elementos lingüísticos y formales**  
 Pronombres utilizados:  
 Palabras agudas, llanas o esdrújulas que observes:  
 Ortografía y acentuación correcta:  Sí  Algunos errores  Muchos errores

**4. Evaluación de fiabilidad**  
 ¿Crees que la información es confiable?  Sí  No  
 ¿Por qué?

**5. Observaciones personales**  
 Comentario sobre lo que te ha gustado o aprendido del texto:

## Anexo 6

<b>LISTA DE CONTROL</b>	Sí, lo hago	A veces	No lo hago
1. ¿He leído textos en verso y en prosa durante esta sesión?			
2. ¿He elegido textos que me gustan o me interesan?			
3. ¿He reconocido características de la poesía (ritmo, rima, imágenes)?			
4. ¿He comprendido la idea principal del texto que leo?			
5. ¿He podido identificar algunas palabras con c/qu o z/c y su correcta escritura?			
6. ¿He leído con atención y entonación adecuada?			
7. ¿He seguido leyendo con interés y sin distracciones?			


## Anexo 7

### AUTOEVALUACIÓN

	EXCELENTE (2)	BIEN (1,5)	REGULAR (1)	INSUFICIENTE (0,5)
<b>SIGNOS DE PUNTUACIÓN</b>	Identifico y corrijo errores de interrogación y exclamación con facilidad	Identifico la mayoría de errores	Identifico algunos errores	No identifico los errores
<b>ADVERBIOS</b>	Reconozco y mejoro el uso de adverbios en mis textos	Reconozco algunos y los mejoro	Me cuesta reconocerlos	No los reconozco ni los uso bien
<b>PREFIJOS Y SUFIJOS</b>	Comprendo y corrijo palabras con prefijos y sufijos	Comprendo algunos casos	Tengo dificultades	No los comprendo
<b>ORTOGRAFÍA (g)</b>	Identifico errores de g) y aprendo a corregirlos	Identifico bastantes errores	Identifico pocos errores	No identifico los errores

## Anexo 8 (Rúbrica del minicuento)

### RÚBRICA DEL MINICUENTO

	4 - Excelente	3 - Adecuado	2 - En proceso	1 - Mejorable
 <b>Estructura narrativa (inicio, nudo y desenlace)</b>	Presenta las partes del cuento: inicio, nudo y desenlace bien diferenciados.	Tiene la estructura del cuento pero alguna parte está poco desarrollada.	La estructura es incompleta o poco clara.	No hay estructura narrativa.
<b>Creatividad</b>	Incluye ideas originales e interesantes.	Incluye ideas creativas, aunque poco elaboradas.	Poca originalidad o ideas repetitivas.	No hay creatividad (el texto es muy básico).
<b>Uso de los elementos dados (personaje, lugar, emoción)</b>	Integra todos los elementos de forma natural y coherente.	Utiliza la mayoría de los elementos correctamente.	Apenas usa los elementos.	No utiliza los elementos dados.
<b>Trabajo cooperativo</b>	Participa activamente, respeta turnos y construye sobre lo escrito por otros.	Participa de forma adecuada en la actividad.	Participa poco o le cuesta seguir la dinámica.	No participa o no respeta la dinámica.
<b>Ortografía</b>	No hay errores ortográficos.	Se entiende el texto aunque hay algunos errores.	Hay errores en la construcción de frases y en ortografía.	El texto no se comprende del todo y hay muchos errores ortográficos.

## Anexo 9 (Quiz)

Enlace al Quiz: <https://wayground.com/join?gc=00465857>



## Anexo 10 (Diana de aprendizaje)

