



Trabajo de Fin de Grado

UNIVERSIDAD PONTIFICIA COMILLAS

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Titulación cursada: 5º curso del Doble Grado de Educación Primaria e Infantil

Autora: Laura González García

Directora: Manuela Bonilla Carmona

Convocatoria de defensa: 30 de abril de 2021



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

El viaje más largo

Conócete a ti mismo y conocerás el mundo

Teorías de la Evolución de Charles Darwin

Programación General Anual

Etapas educativas del TFG: 3º Educación Infantil

Autora: Laura González García

Directora: Manuela Bonilla Carmona

Convocatoria de defensa: 30 de abril de 2021

TABLA DE CONTENIDOS

PRESENTACIÓN GENERAL DEL TRABAJO	9
INTRODUCCIÓN	12
1. Justificación teórica.....	12
2. Contexto socio-cultural	16
3. Contexto del equipo docente	17
4. Características psicoevolutivas de la edad propuesta.....	18
ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN	20
1. OBJETIVOS.....	20
1.1. Objetivos Generales de Etapa	20
1.2. Objetivos Didácticos del curso	20
2. CONTENIDOS	21
2.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM.....	21
2.2. Secuenciación en Unidades Didácticas.....	21
3. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	23
3.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios	24
3.2. Descripción de Actividades-tipo.....	26
4. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS	28
4.1. Principios metodológicos.....	30
4.2. Papel del alumno y del profesor.....	31
4.3. Recursos materiales y humanos	32
4.4. Recursos TIC	33
4.5. Relación con el aprendizaje del inglés.....	33
4.6. Organización de espacios y tiempos	35
4.7. Agrupamientos de los alumnos.....	37
4.8. Relación de la metodología con las competencias, objetivos y contenidos.....	37
5. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	38
5.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.....	39

5.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.....	39
5.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares.	40
6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	40
6.1. Actividades fuera del aula (educación no formal)	41
6.2. Plan Lector.	41
6.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas.	42
7. PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL Y COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS ...	43
7.1. Objetivos de la acción tutorial.	43
7.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela.	44
7.3. Entrevistas y tutorías individualizadas.....	45
7.4. Reuniones grupales de aula.....	45
8. EVALUACIÓN DEL PROCESO APRENDIZAJE-ENSEÑANZA.....	45
8.1. Criterios de evaluación.	46
8.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación.....	46
8.3. Momentos de evaluación.	47
UNIDADES DIDÁCTICAS	49
CONCLUSIONES	127
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	129
ANEXOS.....	132
ANEXOS PGA	132
ANEXOS UNIDADES DIDÁCTICAS	154

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1. Secuenciación temporal de las Unidades Didácticas.	22
Tabla 2. Explicación de los contenidos principales y actividades fuera de aula.....	22
Tabla 4. Objetivos didácticos Unidad Didáctica 1	52
Tabla 5. Bloque de contenidos por áreas de la Unidad Didáctica 1	53
Tabla 6. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 1	53
Tabla 7. Rincones semana 1 de la Unidad Didáctica 1	57
Tabla 8. Rincones semana 2 de la Unidad Didáctica 1	60
Tabla 9. Rincones semana 3 de la Unidad Didáctica 1	62
Tabla 10. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 2	67
Tabla 11. Bloques de contenidos por áreas de la Unidad Didáctica 2	68
Tabla 12. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 2	68
Tabla 13. Rincones semana 1 de la Unidad Didáctica 2	72
Tabla 14. Rincones semana 2 de la Unidad Didáctica 2	74
Tabla 15. Rincones semana 3 de la Unidad Didáctica 2	76
Tabla 16. Rincones semana 4 de la Unidad Didáctica 2	78
Tabla 17. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 3	84
Tabla 18. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 3	85
Tabla 19. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 3	85
Tabla 20. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 4	87
Tabla 21. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 4	87
Tabla 22. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 4	88
Tabla 23. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 5	90
Tabla 24. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 5	90
Tabla 25. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 5	91
Tabla 26. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 6	93
Tabla 27. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 6	94
Tabla 28. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 6	94
Tabla 29. Rincones semana 1 de la Unidad Didáctica 6	97
Tabla 30. Rincones semana 2 de la Unidad Didáctica 6	100
Tabla 31. Rincones semana 3 de la Unidad Didáctica 6	102
Tabla 32. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 7	107
Tabla 33. Bloque de contenidos de la Unidad Didáctica 7	107
Tabla 34. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 7	108

Tabla 35. Rincones semana 1 de la Unidad Didáctica 7	111
Tabla 36. Rincones semana 2 de la Unidad Didáctica 7	114
Tabla 37. Rincones semana 3 de la Unidad Didáctica 7	116
Tabla 38. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 8	121
Tabla 41. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 9	124
Tabla 42. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 9	125
Tabla 43. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 9	125

ÍNDICE GRÁFICOS

Figura 1. Secuencia didáctica de los centros de interés de Decroly.....	13
Figura 2. Fases del acto didáctico de la Lectoescritura.....	29
Figura 3. Fases del acto didáctico de las Matemáticas	30
Figura 4: Sistema de rotación por rincones	36

ÍNDICE DE SIGLAS

LISTA DE SIGLAS	SIGNIFICADO
ACNEAE	Alumnos con Necesidades de Apoyo Educativo
ACNEE	Necesidades Educativas Especiales
CA	Competencia cultural y Artística
CAIP	Competencia en autonomía e iniciativa personal
CCL	Competencia en Comunicación Lingüística
CD	Competencia del tratamiento de la información y Competencia Digital
CM	Competencia Matemática
CMF	Competencia en el conocimiento y la interacción con el Mundo Físico
CPAA	Competencia para Aprender a Aprender
CSC	Competencia Social y Ciudadana
MEC	Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España
MCE	Movimiento de Cooperazione Educativa de Italia
PAD	Plan de Atención a la Diversidad
PAT	Plan de Acción Tutorial
PEC	Proyecto Educativo del Centro
PISA	Programa internacional para la Evaluación de Estudiantes
PLC	Plan Lector del Centro
PT	Pedagogía Terapéutica
STEM	Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas
TDAH	Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad
TIC	Tecnologías de la Información y Comunicación
ZDP	Zona de Desarrollo Próximo

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado es una Programación General Anual por proyectos en donde se acerca al alumnado de Tercero de Educación Infantil (5 años) a la comprensión e interpretación del mundo que le rodea desde nueve centros de interés, distribuidos en tres Trimestres, cuyo hilo conductor serán las Teorías de la Evolución de Charles Darwin. Con ella, los alumnos se embarcarán en uno de los viajes más largos: los orígenes del hombre hasta llegar a la diversidad cultural, familiar que conocemos en la actualidad; asimismo conocerán e indagarán acerca de las emociones y los cambios, adaptaciones de las especies según el alimento, medio a través del método científico.

Una Programación, con enfoque globalizado, fundamentada en el desarrollo de las competencias que demanda la sociedad del siglo XXI: el pensamiento crítico y divergente, la resolución de problemas, creatividad, comunicación y colaboración, alfabetización digital y el análisis y determinación. Los contenidos, objetivos y criterios de evaluación que se trabajarán corresponden a las tres áreas de experiencia establecidas por el *Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil*: “Área 1: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal; Área 2. Conocimiento del entorno y Área 3. Lenguajes: Comunicación y representación”.

Palabras clave: Método científico, Educación Infantil, Centros de interés, Grandes descubrimientos y Charles Darwin.

Abstract

This End-of-Degree Project is a General Annual Programming for projects where students in the Third Year of Early Childhood Education (5 years) are approached to understand and interpret the world that surrounds them from nine centers of interest, distributed in three Trimesters, whose common thread will be the Theories of Evolution by Charles Darwin. With it, students will embark on one of the longest journeys: the origins of man to reach the cultural and family diversity that we know today; They will also learn about and inquire about emotions and changes, adaptations of species according to food, through the scientific method.

A Programming, with a globalized approach, based on the development of the competences demanded by the 21st century society: critical and divergent thinking, problem solving, creativity, communication and collaboration, digital literacy and analysis and determination. The contents, objectives and evaluation criteria that will be worked on correspond to the three areas of experience established by Decree 17/2008, of March 6, of the Governing Council, by which the teachings of the Early Childhood Education: “Area 1: Self-knowledge and personal autonomy; Area 2. Knowledge of the environment and Area 3. Languages: Communication and representation”.

Keywords: Scientific method, Early childhood education, Centers of interest, Great discoveries and Charles Darwin.

PRESENTACIÓN GENERAL DEL TRABAJO

Van Manen (2018) expresa que una buena enseñanza está intrínseca al cómo más que el qué; saber qué es o no apropiado para el alumno. Los niños, en las primeras edades, vienen con el don de experimentar la vida con la posibilidad y se desarrollan en las primeras etapas, sobre todo, en Educación Infantil donde se fomenta el proceso de llegar a ser.

Una etapa esencial y de identidad propia que construye un alumno holístico en cinco perspectivas: evolutiva, histórica, pedagógica, interactiva y normativa.

Desde una perspectiva evolutiva, gracias a la plasticidad del cerebro en los primeros años, las estructuras cerebrales controlan y regulan el crecimiento físico y la adquisición progresiva de habilidades. Al igual que adquiere una mayor coordinación de movimientos, desplazamientos, control postural y el lenguaje posibilitan y fortalecen el desarrollo afectivo y social.

Desde una perspectiva histórica, trata de responder las necesidades del niño y la estructura social a través de un modelo de potenciación del desarrollo del niño.

Desde una perspectiva pedagógica, responde a necesidades primarias de sueño, aseo, alimentación; necesidades cognitivas ofreciendo oportunidades de exploración y aprendizaje dentro de un contexto seguro y rico; necesidades sociales de juego, interacción, comunicación promoviendo su autonomía. Además, de las necesidades afectivas de apego, seguridad y autoestima estableciendo vínculos afectivos que le permiten crecer seguros.

Desde una perspectiva interactiva, favoreciendo la interrelación entre personas. Los alumnos de Educación Infantil son incapaces de reconocer lo que les pasa o de verbalizar las razones que les mueve a sentir apego o rechazo por una persona. No controlan sus reacciones y manifiestan agresividad o impulsividad.

Desde una perspectiva normativa, las competencias actitudinales adquieren un importante papel en la educación infantil. Se deben trabajar valores como la solidaridad, respeto, justicia, social, etc. necesarios para ser un buen ciudadano en el futuro.

Desde una perspectiva preventiva, la Educación Infantil tiene un papel decisivo en la prevención de las etapas posteriores educativas en cuanto al desarrollo emocional clave para

la motivación por aprender, enfrentarse a situaciones fuera de su Zona de Desarrollo Próximo, como expresa Ausubel, la participación en grupo, valores.

El desarrollo de esta Programación General Anual parte del ímpetu por la consecución de dos puntos. En primer lugar, conseguir la finalidad última de la Educación Infantil “contribuir y potenciar el desarrollo sensorial, cognitivo, afectivo, social y físico, sensorial, intelectual, afectivo y social del alumnado” (Decreto 17, 2008). En segundo lugar, el alumno adquiera y construya su identidad, la seguridad emocional y la comprensión e interpretación de la realidad en el que se encuentra.

Para ello, el siguiente Trabajo Fin de Grado se presenta como un proyecto globalizador que pone énfasis en el estudio de las ciencias como eje transversal a todas las áreas competenciales de la etapa. El conocimiento científico pone en marcha procesos que desarrollan actitudes y estrategias necesarias en la Sociedad de la Información y ayudan a afrontar problemas (García-Milá, 2004, p.529 citado por Coll, Palacios y Marchesi, 2014). De tal modo, contribuir a la formación de los ciudadanos competentes y críticos ante una sociedad cambiante gracias a la tecnología y la ciencia.

La Programación presente se dirige a los alumnos de Segundo Ciclo de Educación Infantil, concretamente al alumnado de 5 años, al ser un curso en donde hay conocimientos previos de la Prehistoria, animales y plantas. Además, a esta edad, el alumno se aleja del egocentrismo y muestra cierto interés por la socialización; forman los primeros grupos de amigos, por lo que es el curso más apropiado para el desarrollo de proyecto de indagación individual y en grupo. Finalmente, presentan una mayor conciencia y experiencias con la realidad que le permiten contrastar información y crear nuevos conocimientos.

La motivación que ha promovido mi elección para esta Programación General Anual acerca de los descubrimientos de Charles Darwin y la evolución humana se debe a tres razones. Por un lado, la analogía que Charles Darwin suscita en sus descubrimientos entre la evolución del Hombre con la concepción de la diversidad y conocimiento de uno mismo a la par que incita a desarrollar un conocimiento científico.

Por otro lado, durante mi escolarización, me enseñaron que las dos ideas principales de la Teoría de la Evolución de Charles Darwin: el hombre o animal que sobrevive es el más fuerte y el débil es quien se elimina y también que el hombre blanco es superior al hombre negro, cuando en realidad la visión de Charles Darwin que quería llevar a cabo en sus Teorías es demostrar que no importaba los rasgos, el color de piel porque todos somos miembros de

la misma especie. Esta segunda razón es otro motivo que me impulsó para escoger este proyecto globalizado.

Como he mencionado anteriormente, gracias a la plasticidad¹ del cerebro de los alumnos de Educación Infantil, se puede evitar ideas previas que pueden persistir y resistirse al cambio en etapas posteriores generando concepciones erróneas por mala comprensión. Por lo tanto, se busca conseguir enriquecer ese conocimiento previo y el conocimiento alternativo del alumnado mediante la asimilación y acomodación de conceptos de manera progresiva.

Finalmente, considero que es una buena temática para dar respuesta a muchos “por qué” y favorece una mayor comprensión e interpretación de la realidad y los fenómenos desde sus inicios a través de la evolución. La ciencia permite descubrir el orden en la Naturaleza y averiguar las causas que la gobiernan (García-Milá, 2004, p.528 citado por Coll, Palacios y Marchesi, 2014)

A lo largo de esta Programación General Anual, estructurada por Trimestres, el alumno podrá desarrollar un razonamiento hipotético-deductivo, un trabajo cooperativo e individual, trabajará en valores, emociones, resolución de problemas, tratará hechos desde una perspectiva ajena a la propia alejándose del egocentrismo, muy marcado en esta etapa.

¹ Plasticidad del cerebro: capacidad del cerebro de construir y regenerar su estructura y su funcionamiento a lo largo de su vida.

INTRODUCCIÓN

La programación es el instrumento guía para planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Programación General Anual consta de nueve Unidades Didácticas que son pequeños proyectos educativos que nos permiten estructurar y organizar los elementos que la configuran: ¿Qué enseñar?, ¿Cómo enseñar?, ¿Cuándo enseñar?, ¿Qué evaluar?, ¿Cómo evaluar? y ¿Cuándo evaluar?

Para ello, se tendrá en cuenta de grandes pedagogos de la historia de la educación, el contexto escolar y la edad en la que se ha dirigido el presente proyecto.

1. Justificación teórica

La historia de la educación viene dada por aportaciones e innovaciones de periodos anteriores con el fin de mejorar las prácticas educativas. De tal forma, todo lo actual es novedoso. A continuación, se presentan aquellas influencias de corrientes pedagógicas, psicológicas y sociológicas que configuran el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta Programación General Anual. De cada una, se destacarán los autores más relevantes.

Aportaciones de la pedagogía a la práctica actual

Como argumentaba Tonucci (1990) la escuela debe ser capaz de ofrecer a los alumnos herramientas necesarias para un conocimiento consciente, actualizado y crítico de la realidad; debe saber ofrecer la motivación, las competencias y los instrumentos que servirán en un futuro.

El eje central de la educación es el alumno y sus necesidades educativas: capacidades, intereses y motivaciones. Esta Pedagogía moderna tiene sus raíces en Comenio, considerado el padre de la Pedagogía, quien reflejó la importancia del papel de la educación en el desarrollo del individuo apostando por una educación comprensiva en donde se busque la motivación y la alegría en el alumnado. Su metodología partía de los procesos naturales de aprendizaje del niño: la inducción, la observación, los sentidos y la razón.

La necesidad de crear las condiciones que permitan al alumno estar motivado para el aprendizaje, fomentar su autodeterminación respetando su individualidad e intereses innatos así como desarrollar un ciudadano del futuro competente, sociable, y consciente de sus derechos y obligaciones hizo que me centrara en concepciones de mecanismos de enseñanza para la adquisición de conocimientos centrados en ofrecer enfoques globalizados en donde

se trabajan, transversalmente, contenidos procedentes de diferentes disciplinas. Estos resumidos por Zabala (2000):

- Los *centros de interés de Decroly* donde el eje de la enseñanza es el alumno. Sigue una secuencia didáctica (véase Figura 1) en el que se integran diferentes áreas del conocimiento partiendo de un núcleo temático motivador para el alumnado. Promueve la atención a la diversidad y la generación de procesos más superficiales para comprender e interpretar la realidad en su totalidad mediante el análisis, observación directa e investigación autónoma.

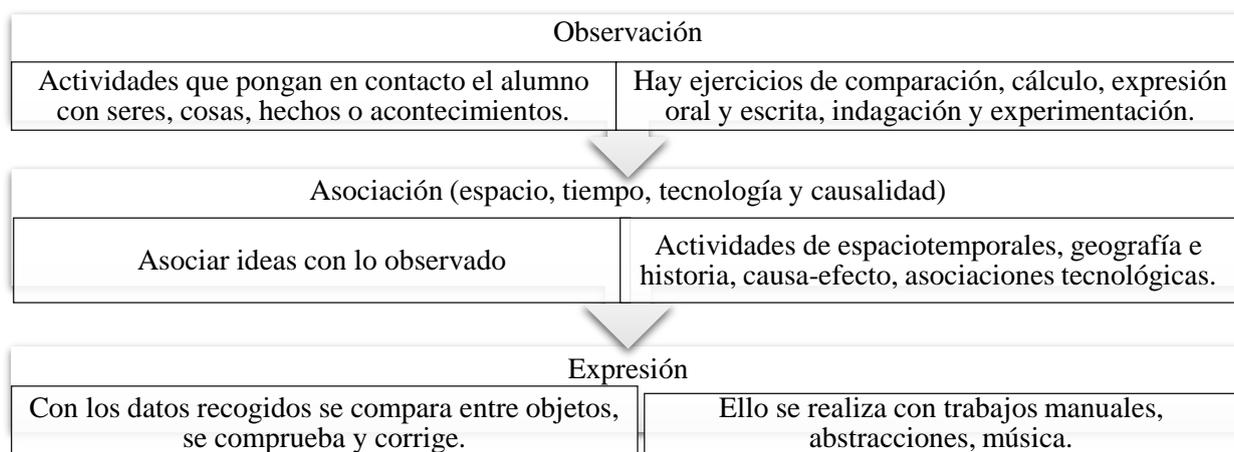


Figura 1. Secuencia didáctica de los centros de interés de Decroly. Elaboración propia, 2021.

- El *sistema de proyectos de Kilpatrick* cuya metodología sostiene un aprendizaje más eficaz por experiencias de elaboración propia y el fin sea hacer y resolver.
- La *investigación del medio del MCE (Movimiento de Cooperazione Educativa de Italia)*: Los alumnos construyen el conocimiento a través de la secuencia del método científico desde una situación real: Motivación/problema, preguntas, suposiciones o hipótesis, medidas de información, recogida de datos; selección y clasificación, conclusiones y expresión y comunicación.

Como expresa Carbonell (2015), en la filosofía paidocéntrica de la Escuela Nueva se muestra un respeto por el ritmo natural del niño al igual que las necesidades físicas y psíquicas. Se habla de la cohesión social, cooperación para conseguir una infancia para todos meramente feliz, pero no de la escuela para todos en lo que concierne a la inclusividad. Siendo así Freinet, partía del éxito de todo individuo, acogiendo la inclusión. Su teoría se basaba en la cooperación, técnicas de proyectos y espacios abiertos creando tareas con diferentes niveles de dificultad. Además, de Montessori cuyos principios pedagógicos se centraban

dotar a la escuela de materiales y espacio que propicien el aprendizaje autónomo y la libertad del niño.

Por último, se incide en la teoría de aprendizaje social de Bandura que presenta el desarrollo del aprendizaje a partir de la observación entre personas. Por ello, se promueve a lo largo de las Unidades Didácticas el trabajo cooperativo, ya que el aspecto social promueve la generación de nuevos aprendizajes.

Aportaciones de la psicología a la práctica actual

Diferentes interpretaciones, en el siglo XX, han ido configurando la psicología de la educación actual gracias a planteamientos de precursores como Thorndike, Dewey, Antonio Bandura, Vygostky, Bruner y Ausubel; al igual que corrientes conductistas. El fin último era estudiar los procesos de cambio que se producían en las personas al participar en actividades educativas.

En el marco de la psicología que fundamenta esta la programación, nos encontramos a Vygotsky y su concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), la diferencia entre el nivel real del desarrollo y el nivel de desarrollo potencial derivado de la resolución de un problema con ayuda de un adulto o compañero competente. También, pueden ayudarse de soportes visuales e informáticos, libros.

Por otro lado, Bruner y su metáfora del andamiaje. Se centra en el rol activo del alumnado ya que el adulto va retirando progresivamente la ayuda al alumno hasta que el niño alcanza un progreso en la calidad y cantidad de significados dando una autonomía, responsabilidad en la consecución de las tareas. Se realiza una evaluación continua del aprendizaje y análisis para resolver tareas.

En tercer lugar, Ausubel con su teoría del aprendizaje verbal significativo sitúa al profesor como agente mediador de los contenidos del currículo y del alumno quien construye el conocimiento. Su metodología trata de buscar un desequilibrio idóneo para que el aprendizaje que adquiera el alumno no sea limitado o nulo, pero que a su vez el niño sea capaz de entender. Para ello, el alumno debe tener conocimientos previos para relacionarlos con los nuevos y producir así esquemas nuevos.

Aportaciones de la sociología a la práctica actual

Como expresa Prensky (2011), ha cambiado la tolerancia y las necesidades. Los alumnos buscan aprendizajes que sean aplicables a la realidad y para un futuro. Los niños han aprendido a centrarse solo en actividades individuales e interés propio y no en grupo.

Informe Delors elaborado por expertos de todo el mundo para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (1996) bajo el título de *La educación encierra un tesoro*, afirma:

El siglo XXI, que ofrecerá recursos sin precedentes tanto a la circulación y al almacenamiento de informaciones como a la comunicación, planteará a la educación una doble exigencia que, a primera vista, puede parecer casi contradictoria: la educación deberá transmitir, masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos y técnicos evolutivos, adaptados a la civilización cognitiva, porque son las bases de las competencias del futuro. Simultáneamente deberá hallar y definir orientaciones que permitan no dejarse sumergir por las corrientes de informaciones más o menos efímeras que invaden los espacios públicos y privados y conservar el rumbo en proyectos de desarrollo individuales y colectivos. En cierto sentido, la educación se ve obligada a proporcionar las cartas náuticas de un mundo complejo y en perpetua agitación y, al mismo tiempo, la brújula para poder navegar por él (p. 95).

La nueva Sociedad del Conocimiento (Pozo y Monereo, 1999) demanda al futuro ciudadano tener recursos cognitivos que le permitan hacer frente a retos de la sociedad digital como la saturación informática de los medios de comunicación y la caducidad informática o el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación sean un conocimiento que se pueda emplear ante cualquier situación que acontezca.

Estas necesidades buscan la calidad y no la cantidad de aprendizaje. Un cambio y mejora centrado en capacitar al alumnado a la autodeterminación y metacognición; sean conscientes de ciertos conocimientos que se manejan en el aula, así como de los procesos mentales que se llevan a cabo para adquirir y gestionar los conocimientos, ser críticos, independientes y autosuficientes. Como expresan Carbonell (2012) y Delval (2006) un espacio activo, de confrontación y resistencia ante cambios e incertidumbres.

Finalmente, cabe añadir las bases de la Neuroeducación. Mora (2013) argumenta que aprender algo nuevo es cambiar el cerebro; es innato e intrínseco al ser humano. El cerebro humano se desarrolla desde el nacimiento y aprende de los estímulos que provienen del medio, los procesos cerebrales de la emoción, curiosidad y atención, así como la percepción y movimiento que permiten adquirir conocimiento.

2. Contexto socio-cultural

Contexto del centro: instalaciones y dependencias

Para el diseño de la presente Programación General Anual se han tenido en cuenta el contexto geográfico, los recursos externos e internos, el nivel socio-económico y cultural del centro que se describe a continuación.

El centro educativo es un colegio confesional con titularidad concertada desde el Segundo ciclo de Educación Infantil hasta Bachillerato inclusive.

El colegio dispone de tres líneas por curso con una ratio de 24 alumnos, variando el número en función de la atención a la diversidad. Excepto la etapa de Educación Infantil que cuenta con tres líneas de 15 alumnos respectivamente. En cuanto a las instalaciones, el centro se compone de un único edificio en el que se distribuyen cada curso en una planta; facilitando una buena convivencia sin tener que coincidir, dada la situación de estado de alarma sanitaria, en espacios comunes como los baños o interrumpir la atmósfera de trabajo por horarios dispares. De tal modo, la etapa de Educación Infantil se sitúa en la planta baja con una entrada y salida directa al patio y las etapas superiores (Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato) se encontrarán en las tres plantas consecutivas.

Por otro lado, consta de un patio interior y exterior. En el exterior, dispone de dos zonas de recreo: una para Educación Infantil y otra destinada a los alumnos de Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato. Ambos están habilitados con campos de fútbol sala y canchas de baloncesto. El patio para Infantil tiene dos parques infantiles y un arenero. Todos estos espacios son accesibles a las personas con movilidad reducida.

Otras instalaciones de las que dispone el colegio son la enfermería, la sala de psicomotricidad, salón de actos, laboratorios, taller de tecnología, biblioteca, aula de música, iglesia, gimnasio y todas las aulas están habilitadas con pizarras digitales. Además, cuenta con un Departamento de Orientación formado por maestros especialistas en Pedagogía Terapéutica, maestra especialista en Audición y Lenguaje, maestros de Compensación Educativa y un gabinete de profesores del ámbito lingüístico, social y científico-tecnológico.

Cabe destacar del centro, la atribución de seis carros de 25 iPads distribuidos en las cuatro plantas que conforman el centro, asegurando una mayor accesibilidad a ellos cuando se requiera. Las etapas de Infantil y Primaria disponen de dos carros cada uno al ser las etapas en las que se promueve la incorporación y uso de las Tecnologías de la Información de forma

adecuada en el aula. También, el colegio cuenta con tres auxiliares de conversación de la Segunda Lengua Extranjera (Inglés) para cada etapa educativa y es centro participante en el Programa eTwinning de la Comisión Europea.

Descripción del entorno y recursos municipales

En cuanto al entorno y recursos municipales, el centro educativo se encuentra ubicado en el Barrio de Las Letras, en el Distrito Centro; un barrio residencial de clase media-alta y multiculturalidad ya que las familias que asisten al centro residen en Lavapiés, Embajadores y Ronda de Atocha.

El centro educativo está bien comunicado encontrándose cerca del mismo el Hospital Niño Jesús, una estación de metro y múltiples paradas de autobuses que conectan la zona con otras áreas de Madrid. Se encuentra en pleno Paseo del Prado por lo que el aparcamiento en esa zona se ve dificultado en algunas ocasiones.

Además, se despliega por la zona una amplia variedad de espacios naturales como el Parque de El Retiro y Madrid Río; bibliotecas públicas como Eugenio Trías y Conde Duque y centros culturales como La Casa Encendida, el Matadero, Caixa Fórum con gran oferta educativa tras de sí.

3. Contexto del equipo docente

El equipo escolar interviene y desempeña un papel relevante en todas las etapas y especialmente, en la etapa de Educación Infantil ([véase Anexo I](#)).

Durante la semana se realizan diferentes reuniones de planificación, coordinación y puesta en común a nivel de etapa, curso, aula al igual que entre etapas para fomentar la continuidad en el aprendizaje. En ellas, se establecen los contenidos, objetivos y competencias que se van a trabajar en cada curso teniendo en cuenta el currículo, las características y recursos que estén al alcance, de forma progresiva, así como una concordancia entre la etapa de Educación Infantil y Primaria para que el aprendizaje y el nivel de dificultad sea escalonado en función de la edad.

En cuanto a los servicios de apoyo al profesorado, el colegio, dispone de profesionales (logopedas, de audición y lenguaje, psicopedagogos, asistentes nativos) que trabajan con alumnos de todas las etapas durante la jornada escolar para facilitar un apoyo y atención temprana y específica al alumnado que lo necesite. Estos apoyos se realizan en salas habilitadas para su función, pero debido a la situación actual de estado de alarma sanitaria se

han tenido que deshabilitar las aulas de apoyo para convertirlos en clases para las etapas superiores.

Además, el equipo docente (tres tutores por curso) del centro y en concreto, el de la etapa de Educación Infantil recibirán cursos de formación continua para atender los desafíos del siglo XXI: las nuevas tecnologías, la educación emocional, las inteligencias múltiples, crear espacios seguros, protección de datos del menor.

Debido a las repercusiones que conlleva la pandemia a nivel administrativo y didáctico se amplió la plantilla de los docentes a partir de Educación Primaria al realizar subgrupos por superar la ratio de alumnos por aula permitidos para asegurar la distancia de seguridad creándose grupos burbuja donde meriendan en su propia clase. A nivel metodológico se equiparon las clases de Educación Primaria, ESO y Bachillerato de cámaras para permitir una enseñanza en remoto en el caso de que el alumno esté confinado. Finalmente, se ha impuesto el uso de mascarillas en todas las etapas excepto Educación Infantil.

4. Características psicoevolutivas de la edad propuesta

La maduración, el crecimiento y desarrollo son procesos simultáneos, continuos y universales a todo niño, pero se modifican en función de cada persona debido a factores internos y externos del alumno que condicionan su desarrollo. Asimismo, Piaget (1991) argumentaba que el niño dispone de un gran potencial al nacer y este se desarrolla paralelamente con el crecimiento orgánico del individuo con el fin de constituir un equilibrio. Una vez finalizada esta evolución ascendente, comienza una regresión evolutiva hasta la etapa de la vejez.

A continuación, se presenta el desarrollo evolutivo del alumnado de 5 años, a quien dirijo esta Programación, así como sus capacidades y límites que puedan darse a nivel del desarrollo psicomotor, lenguaje, cognitivo y afectivo-social. De tal modo, diseñar una Programación General Anual, centrándonos en la evolución del alumnado desde el equilibrio, ajustada a sus necesidades y características individuales y propias de su edad.

Como subrayan Monfort y Juárez (2016) es importante la cantidad y calidad de los estímulos que aparecen en el niño, así como las edades críticas de desarrollo donde las posibilidades de aprendizaje pueden aumentar o decrecer. Teniendo en cuenta lo anterior, las características de los niños de 5 años acorde con la *Guía del desarrollo infantil desde el nacimiento hasta los 6 años* del Ministerio de Sanidad y Justicia social.

En primer lugar, en su **desarrollo psicomotor**, los alumnos poseen un mayor equilibrio, control y dominio de movimientos como caminar, correr, saltar y reptar. Tienen más habilidad con las manos, aunque su coordinación fina es imprecisa. Además, distinguen las direcciones de derecha e izquierda en sí mismos.

En esta edad ocupa un lugar esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje el **desarrollo afectivo**. Añaden Monfort y Juárez (2016), que el niño trabaja solo hasta los 5 años y es a partir de esta edad cuando se forman los primeros grupos de dos o tres integrantes. Por ello, es un buen momento para introducir y fomentar el juego socializado: participa, comparte materiales, trabaja en grupo y respeta turnos de palabra. A su vez se muestra más independiente y perseverante en las tareas y comienza a hacer preguntas del “por qué” con la finalidad de ver que sus preguntas tienen respuesta y causa para comprender mejor.

En cuanto al **desarrollo cognitivo**, al estar en el periodo preoperacional (desde los 2 a los 7 años) entre los estadios de Piaget, se caracteriza por el dominio de la permanencia del objeto: se interesan por el origen y utilidad de los objetos que le rodea, discriminan las semejanzas y diferencias entre objetos, mejoran la capacidad atencional. Otro factor, que desarrollan los niños es la conservación: capacidad para entender que la forma cambia, pero la cantidad no. Además, de interpretar relaciones causales con fenómenos y una mejora de la concepción del tiempo.

Por último, el **desarrollo del lenguaje** que se interrelaciona con el desarrollo cognitivo del niño en la etapa de Educación infantil. La competencia lingüística da forma al pensamiento y genera acciones. El lenguaje del niño de 3-6 años es egocéntrico como su pensamiento. Los niños a esta edad perfeccionan el discurso oral y narrativo ampliando vocabulario, manteniendo conversaciones más complejas, crean historias y da significado a lo que escribe, pero sobre todo utilizan el lenguaje para informarse e interpretar el mundo que le rodea.

ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN

1. OBJETIVOS

1.1. Objetivos Generales de Etapa

Los objetivos generales de etapa se concretan en grandes finalidades educativas o metas, que adquieran nuestros alumnos a través del proceso educativo. Ello se refleja en el *Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil*. ([véase Anexo 2](#))

1.2. Objetivos Didácticos del curso

Para concretar los elementos del currículo en unidades didácticas, es necesario integrarlos en el aula desde un enfoque globalizador, integrándolos en tres áreas en torno a un centro de interés, por cada unidad, que guíe el proceso de enseñanza-aprendizaje conformando así unidades didácticas globalizadas o proyectos.

Las áreas del segundo ciclo de la Educación Infantil, establecidas en el *Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil*, son:

a. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Área de conocimiento y experiencia de construcción gradual de la identidad propia del alumnado, así como la madurez emocional, interrelaciones y la autonomía personal como procesos complementarios.

b. Conocimiento del entorno

Con esta área se pretende favorecer el proceso de descubrimiento y representación de los diferentes contextos de los niños de Educación Infantil, así como facilitar progresivamente su inserción y participación en ellos. Los contenidos de esta área se interpretan desde la globalidad de la acción y se complementan con el resto de áreas.

c. Lenguajes: Comunicación y representación

Esta área fomenta la creatividad y acerca al niño a representar la realidad, expresar sus propios sentimientos, pensamientos e ideas y a interactuar con los demás a partir de distintos medios de comunicación: verbal, gestual, plástica, musical y corporal.

Estos objetivos didácticos ([véase Anexo 3](#)) fomentan el progreso hacia la consecución de aptitudes, de acuerdo con los rasgos característicos de la edad, que se manifiestan en comportamientos y actuaciones observables. Además, se trata de unos objetivos que incentivan el desarrollo holístico del alumnado y son coherentes con el desempeño de una educación integral, dado que las capacidades que se resaltan son objeto de un conjunto de ámbitos del desarrollo necesarios para tener calidad de vida y vivir en sociedad: a nivel motórico, intelectual, equilibrio personal, relaciones interpersonales y de participación e inserción social.

2. CONTENIDOS

2.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM

Los contenidos propuestos ([véase Anexo 4](#)), del *Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil*, se organizan en ámbitos de experiencia y del desarrollo infantil, dichos previamente. Estos contenidos pueden ser conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Para la consecución, selección y organización de los contenidos a trabajar, los criterios que se han tenido en cuenta son:

- Responder a los Objetivos Generales de las Áreas.
- Poseer funcionalidad y significatividad
- Adecuarse a las características psicoevolutivas del alumno.
- Responder a sus necesidades en el desarrollo.
- Favorecer el desarrollo integral del niño.

2.2. Secuenciación en Unidades Didácticas

La Programación General de aula tendrá su concreción en módulos de tiempo, de acuerdo con el calendario del curso académico 2020-2021 y se desarrollará a través de nueve Unidades Didácticas, repartidas por tres Trimestres, que secuencian los contenidos de manera realista, útil y práctico referidos a las tres áreas antes mencionadas ([véase Tabla 1](#)).

Tabla 1. Secuenciación temporal de las Unidades Didácticas.

UNIDAD DIDÁCTICA	TRIMESTRE	TEMPORALIZACIÓN (nº de semanas previstas)
Inicio del curso → 8/09/2020 – 11/09/2020 (reunión y evaluación inicial para conocer conocimientos previos)		
Unidad Didáctica 1: Pequeños darwinianos	PRIMER	14/09/2020 – 5/10/2020
Unidad Didáctica 2: ¡Todos a bordo!	PRIMER	6/10/2020 – 2/11/2020
Unidad Didáctica 3: ¡Rodeados de agua!	PRIMER	3/11/2020 – 10/12/2020
Repaso Primer Trimestre → 11/12/2020- 22/12/2020		
Unidad Didáctica 4: Comiendo bien	SEGUNDO	11/01/2021 – 12/02/2021
Unidad Didáctica 5: Un lugar en el mundo	SEGUNDO	13/02/2021 – 11/03/2021
Unidad Didáctica 6: Juntos somos más	SEGUNDO	12/03/2021 – 5/04/2021
Repaso Segundo Trimestre → 6/04/2021 – 10/04/2021		
Unidad Didáctica 7: La familia que no elegimos	TERCER	11/04/2021 – 28/04/2021
Unidad Didáctica 8: El gran legado	TERCER	1/05/2021- 31/05/2021
Unidad Didáctica 9: Así me siento	TERCER	1/06/2021 - 15/06/2021
Repaso Tercer Trimestre – Fin de Curso → 16/06/2021 - 22/06/2021		

Nota: Elaboración propia, 2021.

Por otro lado, se concretará en la *Tabla 2* la enumeración de las Unidades Didácticas con una explicación breve de los contenidos principales que serán la línea de investigación y trabajo en cada una de ellas. Además, de las actividades fuera de aula del apartado 6.1. Las Unidades Didácticas se han estructurado en función de los diferentes descubrimientos de Charles Darwin, figura y eje central del proyecto del curso de 5 años. Las dos primeras serán Unidades introductorias y el resto tendrá su propio centro de interés, un descubrimiento, que desencadenará el elemento motivador y de interrelación de contenidos propios del curso y de la Unidad en cuestión.

Tabla 2. Explicación de los contenidos principales y actividades fuera de aula

CURSO: 5 años		TÍTULO: El viaje más largo	
TRIMESTRE	UNIDAD DIDÁCTICA	CONTENIDOS PRINCIPALES	Actividades fuera del aula
PRIMER TRIMESTRE El viaje y la expedición	Unidad 1: Pequeños darwinianos	En esta primera unidad introductoria se hablará de los científicos más conocidos y se presentará al científico del curso: Charles Darwin. Se contará su vida e inicios con el uso de un Cuento que será la guía.	Taller del Cuaderno de Campo y mural del mundo.
	Unidad 2: ¡Todos a bordo!	En esta unidad se trabajará, entre otros contenidos, el barco como medio de transporte de la época y expedición desde un carácter científico con experimentos, rutinas de pensamiento, robótica que	

		ponen en juego el razonamiento y la imaginación del alumnado.	Visita al Museo Naval.
	Unidad 3: ¡Rodeados de agua!	En esta unidad se llevarán a cabo los contenidos a partir de uno de los descubrimientos de Darwin en las Islas Galápagos que servirá de excusa para trabajar desde un carácter científico con experimentos, rutinas de pensamiento, robótica que ponen en juego el razonamiento y la imaginación del alumnado.	
SEGUNDO TRIMESTRE Naturaleza viva. Animales y Plantas	Unidad 4: Comiendo bien	En esta unidad se trabajará la alimentación mediante los animales y sus adaptaciones físicas a la nutrición. El alumno razonará, indagará y experimentará.	Gymkana por el Parque de El Retiro (Rosaleda, Invernadero, etc.)
	Unidad 5: Un lugar en el mundo	En esta unidad se trabajará el medio y el ecosistema mediante el razonamiento, experimentación e indagación de las adaptaciones de los animales y las plantas.	
	Unidad 6: Juntos somos más	En esta unidad se trabajarán los contenidos desde uno de los descubrimientos de Charles Darwin acerca de la reproducción de las plantas y animales.	Visita al invernadero de El Matadero y el Parque de Cecilio Rodríguez en El Retiro.
TERCER TRIMESTRE El Hombre. Así soy yo	Unidad 7: La familia que no elegimos	En esta unidad se trabajarán los contenidos desde uno de los descubrimientos de Charles Darwin la evolución de El Hombre y primate como parientes. El alumno razonará, experimentará, reflexionará acerca de las características del pasado y presente desde la realidad más cercana.	Visita al Arqueológico
	Unidad 8: El gran legado	En esta unidad se trabajará, entre otros, la familia y su tipología. El alumno razonará y reflexionará acerca de la diversidad e inmigración.	Granja escuela de los cuentacuentos. Taller árbol genealógico
	Unidad 9: Así me siento	En esta unidad se trabajará, entre otros, la emociones, comportamientos y valores desde uno de los descubrimientos de Charles Darwin acerca de los perros.	Taller de máscaras de las emociones Visita al parque de perros de El Retiro.

Nota. Elaboración propia, 2021.

3. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La selección adecuada de actividades supone una parte fundamental en la consecución de las unidades didácticas al ser las herramientas esenciales en acto didáctico.

3.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios

Con las actividades, los alumnos construyen su propio conocimiento mediante las experiencias que se dan en ellas. La estructura del conocimiento de un individuo será rica, compleja y mejor organizada cuanta más experiencias haya acumulado. Las actividades planteadas en esta Programación General Anual se pueden clasificar atendiendo a cinco criterios fundamentales.

A. Según su estructura

A lo largo de las Unidades Didácticas se presentarán actividades de diferente índole en función del papel que quiera tomar el maestro en cada momento.

- **Actividades dirigidas:** el profesor pauta durante el proceso de realización de la actividad.
- **Actividades semidirigidas:** el profesor da ciertas pautas, pero luego deja al alumno utilizar su creatividad durante el proceso hasta conseguir un producto final. La mayoría de estas actividades de las unidades pertenecen a este grupo.
- **Actividades libres:** permiten una gran variedad de respuestas y el alumnado cuenta con entera libertad para llevar a cabo las mismas.

B. Según el agrupamiento

Durante las sesiones se observan actividades individuales, por parejas, cooperativas y en gran grupo con el fin de fomentar: la autonomía personal, resolución de conflictos, la autodeterminación, la autorregulación, colaboración y cooperación entre iguales y el autocontrol y la tolerancia a la frustración.

- **Actividades en gran grupo:** en la asamblea, introducción y presentación de nuevos contenidos, rutinas de pensamiento y puesta en común de ideas.
- **Actividades por grupos cooperativos:** las actividades que se plantean en los rincones, en su mayoría, presentan alguna fase del trabajo grupal.
- **Actividades por pareja:** trabajarán en ciertas actividades con su “gemelo”, elegidos al inicio de cada Trimestre según criterios de personalidad y nivel de desarrollo o aprendizaje, a quien se recurrirá en primera instancia para resolver dudas, alguna ayuda puntual o en las filas de comedor y patio.

- **Actividades individuales:** hace referencia al trabajo personal de cada alumno. En cada unidad se plantean actividades de este formato para que los alumnos de 5 años aprendan a enfrentarse y resolver problemas por sí mismos.

C. Según el contexto donde se llevan a cabo

- **Dentro del aula:** la mayoría de las actividades que se llevarán a cabo se realizarán en el aula.
- **Otras instalaciones del colegio:** pasillos, patio interior o sala de psicomotricidad.
- **Fuera del centro:** se programan, en momentos puntuales, visitas a museos como el de Museo de Ciencias Naturales, los Jardines de Cecilio Rodríguez en el Parque o el parque de perros de El Retiro, Parque del Oeste o Madrid Río.

D. Según el objetivo del proceso de desarrollo del aprendizaje

Las actividades que se van a diseñar podrán ser de los siguientes tipos:

- **Actividades iniciales:** se desarrollan, en su mayoría, en las asambleas en donde se producen escenarios que causen interés en los alumnos sobre aquello que van a aprender para que el aprendizaje sea significativo; es el caso del video explicativo de Charles Darwin y la misión que les encomienda en cada Unidad Didáctica. En ellas también se trata de conocer los conocimientos previos del alumnado mediante rutinas de pensamiento o actividades que hagan hincapié en el análisis de la información. Además, de las que introduce nuevos conceptos como la letra nueva o el número protagonista.
- **Actividades de desarrollo:** pretenden desarrollar y reflejar los contenidos propuestos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje para la consecución de metas, objetivos marcados y adquisición de competencias básicas. Es el caso de las actividades lúdicas y didácticas de lectoescritura que se presenta en cada Unidad Didáctica o las actividades de consolidación de los rincones.
- **Actividades finales y de evaluación:** valoran el nivel de adquisición e interiorización de contenidos y actividades trabajadas durante las unidades didácticas. Se incluyen los poemas de resumen de la unidad e incluso actividades como rellenar el “Cientificómetro” de la primera Unidad Didáctica. También, las

actividades de la evaluación inicial (rutina de pensamiento), formativa (Semáforo de Gomet en la tarea) y sumativa (la Pared de las intenciones de aprendizaje) que no se hayan consolidado con el resto.

- **Actividades de refuerzo y recuperación:** se destinan a atender a la diversidad. Se parte de las capacidades y ritmo de aprendizaje del propio alumno para adecuar y valorar las actividades que se plantearán en los rincones de la última semana en cada Unidad Didáctica, así como los días, al finalizar el Trimestre, dedicados a repasar las Unidades.
- **Actividades de ampliación:** son las que permiten continuar construyendo conocimientos a los alumnos que han realizado las actividades de desarrollo programadas satisfactoriamente o para el caso del posible alumno con Altas capacidades.
- **Actividades de recapitulación:** se dan al inicio de las sesiones y permiten estructurar los contenidos trabajados en sesiones anteriores. De esta forma se potencia la memoria. Estas son lluvias de ideas o rutinas de pensamiento que se trabajen.
- **Actividades de repaso:** Suponen realizar una visión global de los aprendizajes trabajados en cada Unidad. Estas se llevarán a cabo en los días destinados (véase *Tabla 1*) al finalizar cada Trimestre. Para ello, se crearán actividades cooperativas como murales donde los alumnos expresen lo aprendido mediante dibujos, palabras claves; también, se repasarán los fonemas con el juego sensorial Pop-it en el que cada semicírculo tendrá dibujado una letra o fonemas y tendrán que empujar hacia abajo cada sonido que hayan escuchado.

E. Según la capacidad que desarrollen

Las Unidades Didácticas intercalarán actividades de carácter sensorial, motórico, de expresión e interacción que garanticen la consecución de objetivos propuestos y la consolidación de conceptos más complejos en cada sesión.

3.2. Descripción de Actividades-tipo

La presente Programación General Anual trata de desarrollar un aprendizaje basado en el método científico: razonamiento, pensamiento analítico, creativo y crítico y la experimentación. Por ello, es esencial que los alumnos aprendan a pensar al ser la vía para alcanzar la comprensión de conceptos o ideas.

La propuesta de actividades que se plantea desarrolla los contenidos planificados en cada Unidad Didáctica desde la construcción y la acción del alumno. De tal forma, los alumnos podrán desarrollar las competencias comunes a todas las áreas y las que no en el apartado 4.8. Las rutinas de trabajo y actividades-tipo que tendrán lugar en las Unidades Didácticas son:

- **Rutinas de pensamiento:** secuencias sencillas de pensamiento, desarrolladas por Robert Swartz, que permiten generar pensamientos, razonar y reflexionar. Se utilizará esta herramienta en determinadas fases de la Unidad Didáctica aprendizaje: al inicio, durante y fin. Algunas que se llevarán a cabo son “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido” (inicio y fin de la Unidad), “Veo, pienso, me pregunto” (inicio y durante la Unidad) y “comparara y contrasta” (durante la Unidad), “qué sabíamos y qué sabemos ahora” (fin de la Unidad).

Estas rutinas se recogen y anotan en organizadores gráficos, expuestos en la pared del aula, como medio por el cual conocer el proceso de aprendizaje de conceptos nuevos e ideas previas y mostrar con claridad al alumno qué se le está pidiendo y hacía dónde se está dirigiendo.

- **Actividades lúdicas, manipulativas y sensoriales:** actividades globalizadoras cuyo fin es acercar al alumno conceptos a aprender. Entre estos se encuentran las actividades de lectoescritura, lógico-matemática y las que se plantean en los rincones.
- **Cuaderno de Campo del científico:** cada semana escribirán, dibujarán en su cuaderno de viaje todos los descubrimientos relevantes para ellos que experimentan en las Unidades Didácticas para conseguir el diario de un verdadero científico.
- **Representación del poema:** al finalizar cada unidad se aprenderán un poema en el que se resume el descubrimiento de Charles Darwin y con el que se inicia el centro de interés de cada Unidad. Con ello, se fomenta el desarrollo de la expresión verbal y no verbal del alumnado, así como la memoria.
- **Experimentos y retos:** durante las unidades se plantean diversas actividades de indagación, experimentación y razonamiento que invita al alumnado a superarse potenciando sus capacidades en su resolución.
- **Talleres:** a lo largo de las Unidades Didácticas tendrán lugar actividades extraescolares con las familias. Estas se especifican en el apartado 2.2.

4. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

El presente proyecto globalizado trata de proporcionar a los alumnos de 5 años una comprensión del mundo actual mediante problemas o situaciones verosímiles de una realidad cercana a los intereses y necesidades de los futuros ciudadanos. Estos se estructuran en centros de interés: los descubrimientos de Charles Darwin. Asimismo, construir y proporcionar las estrategias y aptitudes (tecnología, resolución de problemas, creatividad, pensamiento lógico) para concebir y enfrentarse a los nuevos retos que demanda la sociedad globalizada atendiendo a las perspectivas psicológicas y pedagógicas, dichas previamente. Una realidad eminente con grandes transformaciones a nivel científico-tecnológico.

Es así, que la Educación STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas y Artes liberales) aporta un papel importante en cada Unidad. Basándonos en Bybee (2013), la perspectiva de integración de estas áreas, que se lleva a cabo en la presente Programación General Anual, se presenta en una asignatura líder (Ciencias) que contiene las otras áreas que profundizan los conocimientos de cada centro de interés ([véase Anexo 5](#)).

Para ello, la metodología que se desarrolla en esta Programación General Anual se fundamenta en dos mecanismos de intervención: la construcción de significados y el traspaso progresivo del control del aprendizaje al alumno.

Como señala Vygotsky, los niños en las primeras edades tienen problemas con la inhibición, flexibilidad, control emocional, inicio y planificación de la acción, memoria de trabajo, organización de materiales y metacognición (Marina y Pellicer, 2015, p.18). Por ello, se pretende desarrollar una perspectiva en donde el aprendizaje escolar sea un proceso de construcción de significados y atribución de sentido por el propio alumno. Se aprenda desde el interés, motivación relacionando contenidos con la realidad, interrelacionando nuevos esquemas con nociones previas y generar una necesidad sentida, no desde nociones abstractas, sino a través de procedimientos científicos (experimentación, indagación, clasificación, deducción) y teniendo en cuenta las inteligencias múltiples de Gardner al permitir una educación holística del alumno en donde potencie al máximo sus capacidades y se promueva aprendizajes funcionales y significativos.

Es así, como expresa Zabala (2000), cuantas más relaciones se puedan establecer entre los nuevos contenidos y los existentes, mediante la práctica y experiencia, más posibilidades tendrá la persona de dar respuesta a situaciones o problemas complejos.

Por otro lado, otro mecanismo de intervención es el fruto de la metáfora del “Andamiaje” de Bruner en donde se ceda y traspase progresivamente la responsabilidad y control del aprendizaje al alumno. Así se podrá observar las interacciones del alumno con el adulto avanzar hacia la “Zona de Desarrollo Próximo” del alumno. Cada alumno establece sus propios significados, pero para que haya una comprensión mutua se debe establecer significados compartidos (Escaño y Gil, 2008).

Teniendo en cuenta estos criterios, con el fin de crear un escenario (espacio y material) propicio, claro y atractivo para el alumnado, la secuencia didáctica se inicia con las asambleas en donde se establecen un vínculo afectivo y el elemento motivador (descubrimiento de Charles Darwin) esencial para que el alumno se implique en las tareas y nuevos esquemas de conocimiento.

También, se anima a los alumnos a traer sus producciones y exponerlas en el Rincón del Proyecto favoreciendo un refuerzo positivo y motivador para el alumno durante el aprendizaje.

Además, se trabajará por rincones ([véase Anexo 6](#)) en donde los alumnos se distribuyen por equipos fijos y de forma cooperativa ([véase Anexo 7](#)) o individual, en función de la tarea, de forma simultánea actividades de diferentes áreas fomentando las inteligencias múltiples, las competencias y en suma medida, incentivar el método científico. En cada uno de ellos, el alumno tendrá un papel esencial en su propio aprendizaje ya que manipulará, indagará e interaccionará con diferentes materiales que les permitan descubrir sus posibilidades y limitaciones, así como recibir sensaciones. Estas sensaciones son la primera información sobre el mundo exterior y sus componentes y el maestro será un mero guía o apoyo en dicho proceso.

Por último, entre las competencias mencionadas, en la competencia lingüística, se trabajará mediante la conciencia fonológica como una “Zona de Desarrollo Próximo” (ZDP) para el aprendizaje de la lectura (véase *Figura 2*).

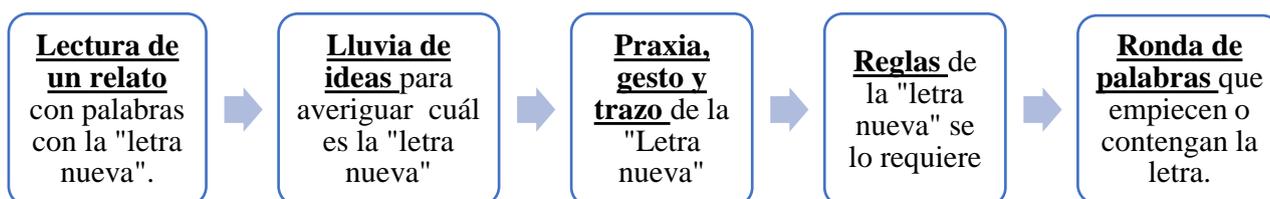


Figura 2. Fases del acto didáctico de la Lectoescritura. Elaboración propia, 2021.

Estos procesos cognitivos que componen la conciencia fonológica fomentan el aprendizaje inicial de la lectura y puede suponer el éxito o fracaso para aprender a leer. De acuerdo con este aspecto, la secuencia de letras que se aprenderán en función del desarrollo del alumno y dado el científico del curso es: D, B, V, N, Ñ, S, J, F, R, RR, H, LL, Y, Q, C, K, CH, C-Z, G, X, W.

Mientras la competencia matemática se centrará en el desarrollo lúdico e intuitivo de las actividades y manipulación de materiales para que, a partir de la observación e investigación, el alumno aprenda a “saber pensar” (Fernández Bravo, 2017). Se llevará a cabo las cuatro etapas del acto didáctico de Fernández Bravo (véase *Figura 3*).

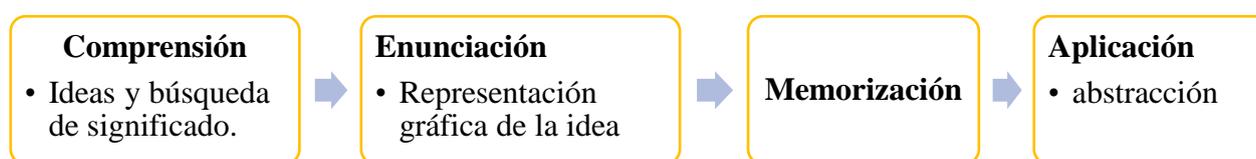


Figura 3. Fases del acto didáctico de las Matemáticas. Elaboración propia, 2021.

Además, para que no haya confusión en el trazo y dirección del número protagonista, se les hará un esquema visual ([véase Anexo 8](#)).

4.1. Principios metodológicos

A continuación, presentamos los principios básicos por los que se rige la metodología de la Programación:

- **Principio científico:** en la metodología que se va a desarrollar es esencial trabajar desde el método científico indagando, aportando juicios críticos y llevando a cabo procesos de ensayo-error como parte del proceso de aprendizaje y memoria.
- **Principio de libertad y autonomía:** gracias a los rincones el alumno explora por sí mismo favoreciendo la metacognición y una imagen ajustada de uno mismo con sus fortalezas y debilidades.
- **Principio de individuación y socialización:** el respeto de las peculiaridades y ritmos de aprendizaje durante la acción educativa. Además, se fomenta la tarea compartida en la heterogeneidad de los aprendizajes y la interdependencia social que muestran los alumnos a estas edades.

- **Principio competencial:** desarrollar a alumnos competentes desde una educación holística que destaque la importancia de que cada alumno sea único al igual que la combinación de sus inteligencias.
- **Principio de aprendizaje activo:** el alumno es protagonista de su propio aprendizaje mediante experiencias de observación y experimentación que permiten conectar y vincular emocionalmente los contenidos con las experiencias. Por lo que se debe ofrecer oportunidades y tiempos donde se pueda desarrollar sus capacidades aprendiendo en base a la práctica, interés, motivación y el juego.
- **Principio de aprendizaje significativo-constructivo:** partiendo de los conocimientos previos de los alumnos se ajustarán y desarrollarán esquemas mentales nuevos, útiles y transferibles a su propia realidad.
- **Principio de globalización:** supone que el aprendizaje sea fruto del establecimiento de múltiples conexiones de contenidos. El alumno es un ser unitario y sus procesos cognitivos se vinculan con otros. Por este motivo, desarrollamos rincones, talleres y actividades competenciales.

4.2. Papel del alumno y del profesor.

La interacción entre el profesor y alumno, así como entre alumnos, es crucial para el proceso de enseñanza-aprendizaje; no se comprende el qué, cómo y porqué hacen los aprendizajes que llevan a cabo sin tener en cuenta qué, cómo y porqué lo hace el docente y viceversa (Coll, et. al, 2014).

La metodología que se aplica en la presente programación expone una visión del aprendizaje como un proceso activo, constructivo, individual e interno. Individual al ser alumno el protagonista en la acción educativa y las propuestas se plantearán según sus conocimientos previos, intereses, motivaciones y ritmos de aprendizaje. Constructivo, activo e interno ya que el aprender requiere de un proceso de construcción, modificación y acomodación de esquemas de conocimiento. Para ello es imprescindible que reflexione y tome conciencia de sus propias ideas, siendo el docente el que acompaña, promueve, facilita y acelera la actividad mental del alumnado creando situaciones de enseñanza-aprendizaje motivadoras, innovadoras y originales.

De tal modo, que el aprendizaje en el aula ya no reside en el profesor sino en el alumnado. El docente será el punto de referencia continuo a nivel afectivo y emocional y quien “andamiará” el aprendizaje del alumnado.

En cuanto a la interacción entre alumnos, como decía Bruner (1990) parte de lo que somos es gracias a los demás porque el ser humano es un hombre sociable y no sobreviviría sin el prójimo. Por ello, en esta Programación General Anual se incentiva el aprendizaje cooperativo al permitir una serie de aspectos reflejados por Ortega Ruiz (1999):

- Los alumnos tienen un rol (véase [Anexo 7](#)) bajo una meta común.
- La recompensa se reparte entre los miembros del grupo y hay un refuerzo del vínculo.
- Hay mediación verbal y consenso; esenciales para vivir en comunidad.
- Ayuda a apreciar los sentimientos y emociones propios y de los demás.

4.3. Recursos materiales y humanos

Los materiales docentes constituyen un importante instrumento de actividad y juego para facilitar la acción educativa. Los recursos necesarios para el desarrollo de las Unidades Didácticas serán:

- **Didácticos:** audios y videos de introducción a cada Unidad Didáctica, fichas, material específico de lectoescritura y lógico-matemático. No se trabaja con libro de texto ya que los materiales, diseñados por el equipo docente, están diseñados según el contexto y necesidades de los alumnos, así como las metas que se presentan en el Proyecto Educativo del Centro.
- **Fungibles:** los recursos que se utilizan de forma esporádica atendiendo a las necesidades de las tareas como las pinturas, rotuladores, cartulinas, folios.
- **No fungibles:** piezas grandes de construcción, pizarra digital, iPads, ordenador, internet, tijeras, cuentos, libros, vídeos, mesas y sillas.
- **Espaciales:** aula, pasillo, sala de psicomotricidad, patio y aquellas actividades complementarias del apartado 6.

Por otro lado, los alumnos que requieren de apoyo educativo tienen a su disposición una serie de recursos humanos que favorecen la atención a la diversidad en el aula: la presencia de profesores de apoyo orientados por los Departamentos de Orientación para adaptar la propuesta didáctica a la individualización y así compensar y prevenir las posibles dificultades de aprendizaje en los alumnos; profesores auxiliares, un compañero de clase y el equipo docente.

En cada una Unidad Didáctica se especificarán detalladamente los recursos que se utilicen para su desarrollo.

4.4. Recursos TIC

Prensky (2011) argumentaba que ha cambiado la tolerancia y necesidades de los alumnos. Estos buscan aprendizajes aplicables a la realidad: la sociedad de la información.

Las TIC se han implantado de forma permanente en nuestro entorno y los alumnos de Educación Infantil tienen que familiarizarse en su uso. Por ello, el colegio fomenta una educación escolar transformada y mejorada para formar alumnos competentes, capaces de satisfacer las necesidades de la sociedad digital, incorporando las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como:

- Contenidos de aprendizaje, apoyo a la enseñanza y realización personal y colectiva. Determinadas actividades, sesiones de robótica con el robot o programas de robótica como Scratch Jr. y Grin para la lectoescritura. Además del uso de la pizarra digital con el Smartick que permiten construir comunidades de aprendizaje en el aula.
- Herramientas de acceso al conocimiento: iPads, códigos QR, Wordwall. Soportes audiovisuales para promover el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas.
- Recursos para extender la comunicación entre aula y entorno: blog semanal realizado por el tutor.

Estos han sido algunos recursos TIC para el desarrollo de la Programación, que posteriormente se concretará en la secuenciación de las Unidades Didácticas. Se tendrá en cuenta como recurso metodológico dando respuesta a los agrupamientos, espacios, tiempos, desarrollo de habilidades y destrezas.

4.5. Relación con el aprendizaje del inglés.

El centro educativo tiene un programa intensivo de inglés, dedica una hora diaria al conocimiento de la segunda lengua (L2) en las primeras etapas escolares y cuentan con un profesor nativo dos días a la semana para una correcta pronunciación. Por tanto, es un objetivo primordial que desarrollen la competencia lingüística en esta lengua, el inglés.

Por ello, al no ser un colegio bilingüe, se incluye en el proceso educativo un acercamiento al aprendizaje de la lengua extranjera (inglés) al alumnado desde un enfoque globalizado e integral durante el curso académico, atendiendo a sus características y

contexto. Las cinco horas de inglés se trabaja todas las áreas de conocimiento del L1 en este segundo idioma.

Atendiendo a la Teoría del modelo del monitor (Krashen, 1982), la adquisición de la lengua extranjera se centrará en dos hipótesis.

Desde el marco de interrelación lengua materna y segunda lengua (inglés), toma relevancia la hipótesis del monitor que estipula que lo aprendido en la L1, sirve de “monitor” para el aprendizaje de la L2. Es decir, que la L1 activa el proceso de aprendizaje de la L2 y gracias a esa acción y cohesión entre ambas lenguas el alumnado se forma en un ambiente estimulador y enriquecedor. Para alcanzar este objetivo es imprescindible que exista una coordinación entre el profesor de lengua materna con el de lengua extranjera. Por ejemplo, si se ha incorporado en lectoescritura la letra “-R”, se introducirá el fonema en inglés y se trabajarán palabras que la contengan de tal forma que puedan comparar y contrastar las diferencias existentes entre ambas lenguas.

Esta coordinación se basará en reuniones semanales para poner en común contenidos, objetivos y criterios de evaluación que se pretende trabajar cada semana y así haya un aprendizaje enriquecedor bajo un mismo centro de interés.

En segundo lugar, desde el marco metodológico de la enseñanza de la segunda lengua, nos centraremos en la hipótesis de filtro afectivo. Este sugiere que el alumno va a aprender más y de manera más eficaz la L2 si no siente ansiedad o presión durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, se pretende que el aprendizaje de la lengua extranjera sea estimulante y lúdico que permita al alumno de 5 años entrar en contacto con la segunda lengua y sea el inicio de un proceso que continúa en las etapas posteriores.

En esta etapa el alumno multiplica y potencia sus posibilidades motoras cognitivas, lingüísticas, sociales y juegan con todas ellas. El control progresivo del equilibrio y el manejo de movimientos de su cuerpo, hacen que los alumnos de 5 años disfruten realizando actividades motoras como correr, saltar, bailar.

Por esta razón durante las sesiones de lengua inglesa se realizarán actividades, en gran grupo, de respuesta física (*Total Physical Response*) en las que los alumnos responderán con movimientos a mensajes verbales en la lengua extranjera, con el fin de adquirir un mayor significado de lo que aprende no solo por vía oral. Además, el proceso de enseñanza-aprendizaje se basa en soportes audiovisuales y visuales mediante tarjetas,

canciones, rimas, libro con colores y de gran tamaño que despierten el interés del alumnado.

4.6. Organización de espacios y tiempos

Uno de los elementos fundamentales de la metodología es la organización espacio-temporal en el que se respete el desarrollo individual del alumnado, el marco de seguridad afectivo-emocional y la interacción con el adulto y entre iguales. Escaño y Gil (2008) inciden en que la motivación y el esfuerzo requieren de estrategias y valores que se construyen en los hábitos de trabajo. De tal modo, la organización de la jornada escolar en la Programación se estructura en torno a la asamblea y rincones.

Establecerlas supone garantizar que en la actuación diaria se desarrolle una educación holística con sus metas y actividades-tipo pretendidos.

En el aula, al tener grandes dimensiones, podemos encontrar un espacio dedicado a las asambleas iniciales y otra sección para los diferentes rincones; cada rincón tiene su propio nombre y color de mesa, asignados por los alumnos al inicio del curso académico.

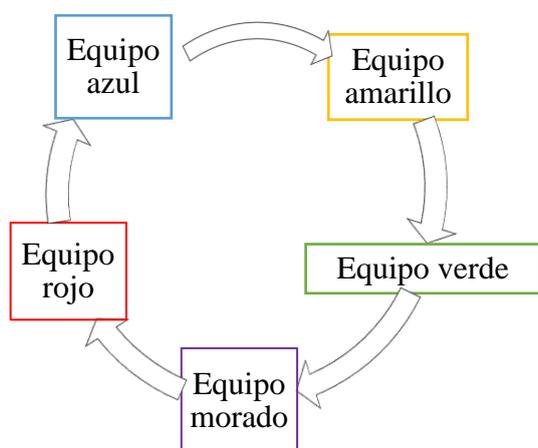
Rincones principales, los cuales tienen una mesa y espacio asociados, son:

- **Rincón de “Operamos, pensamos y construimos” (Equipo amarillo):** un espacio ligado a la competencia lógico-matemática con gran variedad de material manipulativo (regletas de Cuisenaire), sensorial (mesa de luz) y actividades para potenciar el razonamiento matemático y el número protagonista de la semana.
- **Rincón de “Leemos y escribimos” (Equipo azul):** espacio centrado en la Lectoescritura en donde se potenciará y repasará la grafía y el reconocimiento de la letra a trabajar. También, se realizan dictados de palabras y letras aprendidas.
- **Rincón de “Los artistas” (Equipo verde):** un espacio que potencia la creatividad mediante actividades manipulativas y de indagación. Se creará en él, “El cuaderno del proyecto” en el que se dibujará o relatará contenidos más relevantes para ellos.
- **Rincón de los “Pequeños Científicos” (Equipo rojo):** espacio en donde los alumnos indagan, experimentan e interactúan entre sí para resolver retos que se les propongan. Tienen a su disposición los iPads que se compartirán por “gemelos”.
- **Rincón “Actúa como si” (Equipo morado):** permite escenificar de forma espontánea, con objetos dados, situaciones cotidianas, o temáticas que se trabajan en la Unidad Didáctica.

Rincones secundarios, tienen asociado una pared de la clase o espacio reducido. Se utilizarán en determinados momentos de la semana; según lo que estime el profesor:

- **Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos:** los alumnos tienen la posibilidad de colocar un gomet rojo, naranja o verde en sus tareas en función de su grado de consolidación del contenido a trabajar. De tal forma que los profesores sepamos dónde tienen más dificultades y qué es lo que se debe reforzar.
- **Biblioteca de aula:** se ubica en el centro de clase y hace de separador entre la asamblea y los rincones. Un espacio en donde los alumnos disfrutan de la lectura, al terminar sus tareas e incluso, para los alumnos con altas capacidades, sea una actividad extra cuando se encuentre aburrido o lo solicite el propio alumno.
- **Rincón del Proyecto:** espacio de exposición de materiales que los alumnos aportan desde casa relacionados con la Unidad Didáctica que se esté trabajando.

La rotación de los rincones se puede observar en la *Figura 4*.



Cada equipo, formado por 3-4 alumnos, se le asigna un rincón de inicio.

Tras pasar alrededor de 20 minutos, según el ritmo de los alumnos, se rotará en sentido de las agujas del reloj. De tal modo, los alumnos que estuviesen en el Rincón azul de “Leemos y escribimos” pasarán al Rincón amarillo de “Operamos, pensamos y construimos” y así progresivamente.

Figura 4: Sistema de rotación por rincones. Elaboración propia, 2021.

Los alumnos trabajarán en los rincones las dos últimas horas de la jornada escolar en tres días semanales: martes, jueves y viernes. Para que los alumnos se autogestionen y aprovechen el tiempo en cada rincón, se les pondrá un cronómetro visual, en la pizarra digital, con el tiempo establecido ([véase Anexo 9](#)). Este tiempo se verá condicionado por el ritmo de trabajo del alumnado por lo que solo será orientativo y permitirá que el alumno tenga un control del propio aprendizaje. De tal modo, el horario del curso escolar 2020-2021 se especifica en el [Anexo 10](#).

Respecto a las rutinas de inicio de la jornada escolar, se comienza con el rezo y la asamblea. En ella se debatirá el tiempo y la fecha del día; se elegirá el protagonista del día

quién preguntará al resto de compañeros cómo están porque, para lograr un aprendizaje de calidad, es esencial el vínculo afectivo profesor-alumno y entre alumnos. Una vez completado esta primera hora, se inicia la jornada con el horario presentado previamente.

4.7. Agrupamientos de los alumnos.

Como se ha detallado en los apartados 4.1. y 5.2. a partir de la necesidad de respetar el ritmo natural del alumnado seremos flexibles a la hora de establecer agrupamientos, pudiendo estos ser variados en función de la actividad propuesta o de las circunstancias que se presente. Por el principio de socialización, tratado en el apartado 4.1., se atenderá al equilibrio en cuanto a las actividades con agrupamientos heterogéneos.

- **Gran grupo:** en el momento de la asamblea, sesiones de actividades conjuntas, juegos colectivos.
- **Equipos fijos cooperativos:** formados por un grupo fijo de alumnos bajo un nombre y logotipo de identificación propia. Esta forma de agrupamiento contribuye a desarrollar las rutinas y actividades desarrolladas en las sesiones y rincones de clase de la mejor manera. Cada miembro del equipo tendrá un rol: portavoz, mediador, supervisor y secretario.
- **Tareas individuales:** fomentan el aprendizaje o afianzamiento de determinados conceptos, procedimientos y actitudes.

4.8. Relación de la metodología con las competencias, objetivos y contenidos

Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil, declara que la finalidad de la etapa de Educación Infantil “es la de contribuir al desarrollo físico, sensorial, intelectual, afectivo y social de los niños”.

En este sentido, la etapa de Educación Infantil presenta un currículo integrado marcado con proyectos de carácter globalizador y competencial. Estas competencias básicas afectan a la organización y el funcionamiento del aula. A continuación, se presentan las competencias básicas:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** toda la competencia es común a todas las áreas al estar relacionada con destrezas del lenguaje: hablar, escuchar, leer y escribir. Por ello, las dimensiones que la contemplan se desarrollan mediante proyectos.

- **Competencia matemática (CM):** inicia a los alumnos en las habilidades matemáticas básicas que les permitan construir su pensamiento lógico-matemático. A excepción de la resolución de problemas, ordenar objetos según cualidades o los conceptos necesarios para comprender e interpretar la realidad (espacio, tiempo, cantidades), la competencia no es generalizable.
- **Competencia social y ciudadana (CSC):** inicia las habilidades sociales e interioriza pautas de comportamiento social. Competencia común a todas las áreas y que debe formar parte de la rutina diaria del aula.
- **Competencia del tratamiento de la información y competencia digital (CD):** inicia el desarrollo de destrezas para buscar, elegir y comunicar la información y transformarla en conocimiento útil a aprender. Su uso continuado permitirá el dominio de dispositivos electrónicos como recurso en el aula. Es una competencia común a todas las áreas.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico (CMF):** amplía el conocimiento de los objetos, personas y elementos para interpretar la realidad que le rodea a través del juego, experimentación, manipulación e interacción con el medio.
- **Competencia cultural y artística (CA):** refleja al alumnado la visión del mundo que les rodea, además de fomentar la creatividad y el esfuerzo personal.
- **Competencia en autonomía e iniciativa personal (CAIP):** permite construir un control y conocimiento de uno mismo mediante la interacción entre el adulto, entre iguales y con el medio.
- **Competencia para aprender a aprender (CPAA):** mejora la capacidad para aprender autónomamente nuevos conocimientos y habilidades mediante experiencias previas.

Además, al ser un colegio católico, consideramos introducir la inteligencia espiritual en la asignatura de Religión en donde se capacite al alumnado de un saber inherente al ser humano y que contribuye al desarrollo integral del alumnado favoreciendo el desarrollo de las competencias. El niño se acerca al mundo y la dimensión espiritual de su existencia. Por ello, tendrá contenidos propios, además, de los resaltados en las tres áreas de experiencia.

5. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los principios de inclusión, equidad e igualdad se exige el derecho a una educación para todos; con igualdad de oportunidades, mismo currículo y espacio escolar.

Las medidas de atención a la diversidad son el conjunto de acciones tempranas y personalizadas en el ámbito organizativo y curricular, que forman parte de la Programación General Anual, para dar respuesta a las necesidades del alumnado. Estas medidas, elaboradas por el centro en coordinación con el equipo docente, se recogen en el Plan de Atención a la Diversidad (PAD) y son llevadas a la práctica mediante la atención educativa de un especialista.

5.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.

Nos referimos a aquellas estrategias que el centro marca para adecuar los elementos del currículo al contexto del alumnado del centro. Se destacan las siguientes medidas generales:

- La orientación personal, escolar y profesional del alumnado y las familias por los Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógicas, de los Departamentos de Orientación, de los tutores y del resto del profesorado, con el fin de dar respuesta más ajustada al contexto del alumno.
- El desarrollo de programas adaptados a las características del alumnado como programas de acogida, absentismo escolar, educación en valores, hábitos sociales y autonomía personal.
- Elección, por parte del centro, de criterios de evaluación y promoción, así como la flexibilización de los elementos del currículo y medidas de apoyo como prevención a posibles fracasos escolares o en caso de detectar dificultades.
- El desarrollo de Planes de Acción Tutorial que inciten el seguimiento grupal e individual del alumnado y la coordinación entre profesorado.
- La organización del profesorado para facilitar la coordinación entre los profesionales que intervienen con el mismo alumnado.

5.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.

Estas estrategias surgen con el fin de organizar y cambiar la metodología, los espacios y tiempos; actividades de enseñanza-aprendizaje y evaluación del centro para atender a los Alumnos Con Necesidad Específica de Apoyo Educativo (ACNEAE) sin realizar adaptaciones curriculares significativas.

Estas estrategias se elaboran entre el tutor y el Departamento de Orientación en colaboración con las familias tras un periodo de observación que se inicia con el maestro-tutor quien comunica al psicopedagogo las dificultades que presenta el posible alumnado con Altas capacidades y TDAH; en el supuesto caso de aula. Si el orientador considera relevante, atendiendo el factor social y la comunicación oral, con la aprobación de la familia se procederá al desarrollo natural de adaptaciones referidas al tiempo de ejecución o espacios y metodología según niveles de competencia curricular.

Estas pueden ser actividades de ampliación para el posible alumno con Altas capacidades, la regulación de los tiempos de ejecución de tareas o promover actividades más dinámicas y óculo-manuales para el alumnado con posible TDAH.

5.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares.

Se parte de un planteamiento educativo abierto y flexible, por ello la Programación Anual se adaptará a la diversidad de alumnos en cada aula, dando la respuesta educativa más favorable a cada uno de ellos.

Cuando se hayan agotado las medidas ordinarias de atención a la diversidad, se realizarán adaptaciones curriculares significativas donde se modifique o elimine alguno de los elementos del currículo: objetivos, contenidos y criterios de evaluación. Así como la flexibilización de las adaptaciones de acceso (recursos personales y materiales). Estas medidas se elaboran en colaboración con los diferentes profesionales del centro (logopeda, orientador, PT) o del entorno educativo (Servicios de Atención temprana).

En el caso de nuestra aula no hay ningún niño con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE) por lo que no se tendría que modificar o eliminar elementos del currículo sino las medidas educativas se centrarán en darles los apoyos necesarios.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Este centro educativo ofrece una amplia variedad de actividades que permiten el desarrollo integral del niño en ámbitos formales y no formales que sean de su interés y agrado. Dentro de estas actividades podemos encontrar dos tipos.

Por un lado, las **actividades complementarias** que el centro propone durante la jornada escolar como complemento a las áreas del currículo del Segundo ciclo. Estas actividades se diferencian del resto por el momento, espacio o recursos que usan como las salidas culturales

del centro (visitas, asistencias a actos y otros). La participación en estas actividades será de carácter obligatorio y temporal; vienen definidos por el Proyecto Educativo del Centro (PEC). Se puede ver una muestra más amplia de las mismas en el apartado 2.2.

Por otro lado, las **actividades extraescolares** potencian la apertura del colegio al entorno y formación holística del alumnado tales como las actividades educativas (formación en idiomas, robótica), culturales (teatro, cine), artísticos (baile, pintura, piana, guitarra), deportivos (pimpón, fútbol, ajedrez). Estas actividades se realizan fuera del horario lectivo, son de carácter voluntario y permanentes.

Ambos tipos de actividades permiten desarrollar habilidades que no se pueden suplir dentro del aula.

6.1. Actividades fuera del aula (educación no formal)

Una porción de las actividades complementarias, programas durante el curso académico en el apartado 2.2., se realizan fuera del aula. En su mayoría colaboran las familias proponiendo talleres y cuentacuentos.

6.2. Plan Lector.

Según muestra el Informe PISA del año 2000, la capacidad en comprensión lectora demostrada por los estudiantes españoles de Educación Primaria y Secundaria se sitúa por debajo de la media de la OECD y ha empeorado en los 3 años posteriores. En este sentido es de vital importancia en nuestra sociedad y en los centros educativos fomentar el hábito y el gusto por la lectura desde las primeras edades mediante el Plan Lector.

El Plan Lector del Centro (PLC) un documento de referencia que especifica los objetivos, adecuados a la situación, para el centro, alumnado y familia relativo a la mejora de la competencia lectora de los niños. Por ello, se incorpora en la práctica educativa en todos los niveles educativos al ser la herramienta de acceso a la información y participación en la sociedad. No es solo labor del docente, sino que se involucran los agentes socializadores del niño como el contexto social y familiar. Los objetivos generales del Plan Lector son los siguientes:

- Despertar y consolidar el interés del alumnado por la lectura como herramienta de disfrute personal.

- Desarrollar habilidades de lectura, escritura y lenguaje oral y discriminar información importante en cualquier área del conocimiento, para que sean capaces de desenvolverse con éxito en la escuela y fuera de ella.
- Transformar la biblioteca del centro en un espacio de recursos, soportes para la enseñanza-aprendizaje y el disfrute de la lectura.
- Implicar de toda la comunidad educativa en el interés por la lectura.

Algunas de las estrategias para el fomento de la lectura en el colegio, son las siguientes:

- **Pasaporte del lector:** cada alumno tendrá a su disposición una cartilla de biblioteca en donde se dejará constancia el libro leído, personajes que aparecen y los sentimientos que han tenido en su lectura.
- **Buzón de préstamo de libros:** Por etapas, se intercambiarán libros con el objetivo de poder leer y conocer otros géneros literarios que pueden ser de su interés. Se dejará una selección de libros que más les haya gustado a los niños en una estantería que habrá en cada pasillo. Se podrá coger y dejar el libro autónomamente siempre y cuando se comprometa el individuo a devolverlo. En el caso de Infantil se imprimirán unos cuentos cortos en letra enlazada en mayúsculas y minúsculas según el lector.
- **Los padrinos de Lectura:** los alumnos de Bachillerato se convierten en padrinos de los alumnos de Educación Infantil. De esta forma se crea un ambiente enriquecedor y favorecedor de habilidades lectoras al igual que se establece una relación de simbiosis entre ambas edades llegando a aprender uno del otro.
- **Cuentacuentos:** al menos una vez al mes, un familiar por cada etapa podrá contar un cuento o poema en los “buenos días” matutino, según el proyecto en el que se encuentren.

6.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas.

Todas las Unidades Didácticas cuentan con un libro de hilo conductor “Charles Darwin” que se leerá en la primera Unidad Didáctica como actividad motivadora e introductoria para el resto de Unidades. También, al finalizar cada Unidad se aprenderá un poema, inventado por el docente, que resumirá el centro de interés trabajado. En algunas de las Unidades Didácticas se llevará a cabo una actividad lectora en la biblioteca del centro o de aula:

- Unidad Didáctica 1, 2: cuentacuentos en base a un teatro de sombras. Un grupo de padres o equipo escolar relatarán los pequeños acontecimientos y expediciones de Charles Darwin mediante sombras chinescas del libro adaptado de la Fundación Séneca.
- Unidad Didáctica 4, 5, 6: tendrá lugar la lectura, con el padrino de lectura, acerca de las curiosidades de adaptaciones de los animales y plantas. Los padrinos serán los alumnos de 1º Bachillerato con los alumnos de 5 años.
- Unidad Didáctica 8: cuentacuentos de un familiar o miembro del equipo escolar, a través de la técnica Kamishibai del libro titulado “El abece de las familias”
- Unidad Didáctica 9: lectura de los libros “Feelings. Sometimes a book of feelings” de Elisa Paganelli y “Olivia diluvio”.

7. PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL Y COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS

7.1. Objetivos de la acción tutorial.

El Plan de Acción Tutorial (PAT) es el marco en el que se especifican los criterios de la organización y las pautas de funcionamiento de la tutoría en el centro educativo (MEC, 1996). Los objetivos que se marca en el PAT se dirigen a las familias y a los alumnos.

Los que se dirigen en los alumnos:

- Contribuir a una educación personalizada en el que se eduque a personas con características singulares e integrando todos los ámbitos del desarrollo en el aula.
- Ajustar las respuestas educativas a las necesidades del propio alumno, adoptando medidas de atención a la diversidad ordinarias y específicas. Prevenir a su vez el abandono y fracaso escolar.
- Capacitar al alumno para razonar, ejercer el control y adoptar estrategias para su propio aprendizaje.
- Fomentar los procesos de autonomía, autodeterminación y desarrollo socio-moral y sistema de valores.

Respecto a las familias, se trata de:

- Cooperar en los aspectos orientadores de la educación.
- Propiciar una adecuada interacción entre la comunidad educativa y ámbito familiar desde la base del respeto, cercanías y confianza forman la base de esa interrelación.
- Implicar a las familias en la vida diaria del centro mediante actividades planificada conjuntamente.

7.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela.

La colaboración con las familias en la educación de los alumnos es imprescindible para conseguir una educación de calidad estableciendo respeto mutuo y fines comunes. Por ello, en el centro y durante las unidades didácticas se programan actividades que fomenten dicha relación:

- Reuniones grupales de inicio de curso e individuales en el que se consensua pautas comunes para favorecer el aprendizaje y seguimiento del alumnado.
- A nivel de centro, las familias tienen la oportunidad de presenciar actividades programadas en ciertos días como las fiestas del colegio, el día de las familias o los festivales de Navidad. Así, observar la dinámica del colegio y el ambiente que envuelve a los niños. Cada mes, las familias podrán organizar talleres, experimentos con el alumnado del centro educativo.
- A nivel de aula, al inicio del Trimestre, se les enviará a las familias una circular comunicándoles el proyecto que se va a llevar a cabo durante del curso, así como los centros de interés que se irán trabajando a lo largo del año. Se les pedirá su colaboración para que aporten a la clase cualquier recurso o información sobre el tema que se está trabajando en cada momento. Toda la información que se lleve al centro se mostrará progresivamente para que el interés permanezca durante todo el proyecto y se creará un rincón de exposición en donde se mostrarán aquellos recursos que traiga el alumnado de casa, así como los que se realicen en el aula. Por otro lado, semanalmente, se les enviará los contenidos trabajados en la semana mantenerles actualizados sobre la enseñanza del niño.

7.3. Entrevistas y tutorías individualizadas

Durante el curso escolar el tutor concertará al menos tres entrevistas con las familias de cada alumno. Estas entrevistas las convocará el maestro, marcando el objetivo de la reunión, por el correo habilitado del centro, excepto en casos en que las familias deseen convocarlas. Las entrevistas individuales tendrán lugar en horario de conciliación familiar, así como en la modalidad que soliciten (presencial u online) aunque dada la situación actual de pandemia solo se permiten reuniones virtuales por la plataforma del colegio.

En caso de los alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE), estará presente el personal de apoyo: PT o un representante del Departamento de Orientación. Se tendrá en cuenta informes o documentos aportados por el propio centro u otro externo para el conocimiento previo del alumnado.

El objetivo de estas entrevistas es recoger e intercambiar información con las familias para efectuar una acción tutorial ajustada a las características del propio alumno y en el caso necesario, establecer un plan de actuación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno ([véase Anexo 11](#)).

Cabe destacar, que se realizarán pequeñas reuniones informales con los alumnos para hacer un seguimiento continuado del alumno y dar respuestas rápidas ante problemas que se presenten.

7.4. Reuniones grupales de aula

A lo largo del curso escolar se llevarán a cabo dos reuniones grupales entre familias y maestros-tutores. La primera sesión será informativa donde se incidirá en las unidades didácticas que se van a trabajar en el colegio y los objetivos a alcanzar, así como aquellas medidas o novedades que hayan tomado el colegio que le afecten al curso a tratar.

La segunda tendrá lugar en el Segundo Trimestre al ser la vuelta de Navidades y se les preguntará a los padres qué han trabajado con los niños y así recapitular conceptos. El objetivo es mantener la relación de cercanía, respeto y confianza con las familias.

8. EVALUACIÓN DEL PROCESO APRENDIZAJE-ENSEÑANZA

El proceso de enseñanza-aprendizaje trata de facilitar, promover y mejorar el desarrollo y la práctica social del alumnado. En este sentido, el proceso de evaluación permite valorar e investigar si la acción educativa cumple con su función para ajustar adecuadamente los

diferentes elementos que intervienen en la práctica educativa: recursos, dificultad de la tarea o metodología. En nuestra Programación de aula la evaluación tendrá un carácter formativo, global, dinámico y continuo.

Además, creemos, que la evaluación implica reflexión y metacognición, de ahí, que se incentivará, en el alumnado, la autoevaluación durante la práctica educativa. Una actitud de autoevaluación del proceso ayudará a mejorar el aprendizaje de nuestros alumnos, objeto de nuestro trabajo.

Por todo ello, trataremos de evaluar los aprendizajes de los alumnos mediante técnicas e instrumentos de evaluación y estableceremos tres momentos definidos que se mantienen en todas las unidades didácticas: evaluación inicial, evaluación formativa y evaluación sumativa.

8.1. Criterios de evaluación.

El Real decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil expresa que los criterios de evaluación son aquellas expectativas de los aprendizajes que se aspira que realicen los alumnos como consecuencia de la práctica docente. Los criterios de evaluación para Tercero de Educación Infantil que se va a tener en cuenta están detallados en el [Anexo 12](#).

8.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación

A lo largo de las nueve Unidades Didácticas el papel del profesor y el alumnado estará presente en el proceso de evaluación en el que se utilizarán diferentes estrategias. Por un lado, el maestro-tutor evaluará de forma individual y personalizada la adquisición de los aprendizajes en concordancia con sus necesidades, nivel de esfuerzo y actitud. De esta forma el alumnado podrá conocer su progresión durante cada Unidad.

Por otro lado, educación infantil tiene como fin permitir al alumnado elaborar una imagen positiva y equilibrada de sí mismo y que adquieran autonomía personal. Por ello, el alumno estará presente también en la evaluación de su propio aprendizaje. Por último, las familias podrán ser partícipes de la consecución de los objetivos propuestos mediante una encuesta que se les proporcionará el maestro-tutor, al finalizar cada unidad, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las principales técnicas y estrategias de evaluación que se van a usar son:

- **Observación:** la observación directa y sistemática está presente en cada sesión, el maestro utiliza el registro cualitativo y descriptivo acerca de aspectos relevantes en cada unidad para, en caso necesario, reforzar o avanzar en contenidos en función del ritmo de aprendizaje del aula.
- **Técnica del semáforo:** cada alumno tendrá a su disposición gomets de tres colores distintos: verde, naranja y rojo. Al realizar una actividad individual de desarrollo, refuerzo, recapitulación, tendrán que colocar en una esquina superior un gomet en función de si creen que han alcanzado ese conocimiento para poder realizarlo solo (gomet verde), si más o menos han adquirido el concepto (gomet naranja) y no han entendido (gomet rojo).
- **Rúbricas:** es una herramienta que permite conocer a los alumnos los criterios que se tendrán en cuenta al evaluar y reciben una retroalimentación acerca de sus fortalezas y debilidades. Un ejemplo de ello se muestra en [Anexo 13](#).
- **Kahoot o PowerPoint interactivo:** al finalizar cada unidad didáctica, por grupos manteniendo el mismo portavoz, tendrán que contestar alternadamente una pregunta sobre contenidos dados.
- **La pared de intenciones de aprendizaje:** Se destinará una pared de la clase a la evaluación, una vez que aprenden la lección, deben agregar una foto o contenido a evaluar. Cada niño tendrá su propia foto que colocará en la columna que el considere que ha consolidado el aprendizaje: si cree que lo ha entendido, más o menos o siente que tiene que hacer el aprendizaje. De tal forma, obtener una retroalimentación inmediata de sus estudiantes.

8.3. Momentos de evaluación.

La evaluación con fines educativos se presenta en tres momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En primer lugar, la **evaluación inicial o diagnóstica** que se realizarán al inicio de cada unidad, así como en el momento de las asambleas diarias para conocer los conocimientos previos y situar un punto de partida para establecer objetivos de enseñanza de acuerdo con las necesidades del alumnado.

En segundo lugar, la **evaluación formativa o continua** que trata de informar al alumno de su evolución y, qué mejoras se puede hacer en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, la **evaluación sumativa** que determina el grado de adquisición de los aprendizajes fijados al inicio de la unidad. La información que se obtenga será de utilidad para adaptar las sesiones de la siguiente unidad didáctica de la Programación y reforzar aquellos contenidos que no se han consolidado planteando medidas de refuerzo o recapitulación.

UNIDADES DIDÁCTICAS

Como se expresó en apartados anteriores, la programación anual se concreta en nueve Unidades Didácticas con un tiempo de desarrollo aproximado mensual cada una, pudiendo ser flexible si el centro de interés a trabajar lo requiere.

Los temas elegidos para las Unidades Didácticas se desarrollarán en ámbitos de experiencia reflejados en el currículo del Segundo Ciclo de Educación Infantil, (Decreto 17/2008). En cuanto al diseño de la Programación y Unidades Didácticas ([Véase Anexo 14](#)) tendrán como propuesta metodológica el enfoque globalizador en proyectos de trabajo de Kilpatrick y cada Unidad Didáctica tendrá centros de interés de Decroly donde se incentivará la organización de las actividades globalizadas a través de la distribución de espacios y tiempos con Rincones y Talleres en los que se generen pequeñas tareas, investigaciones o retos interrelacionados con contenidos del curso. Ello propicia el juego, el interés, motivación y la actividad.

En cada una de las Unidades Didácticas se tendrá, como pilares para el aprendizaje del alumnado, la motivación natural o provocada y el juego promoviendo el espíritu del saber pensar, el conocimiento científico, resolución de problemas, planificación de acciones mediante el conocimiento e interpretación del entorno. Se plantea la programación desde el enfoque globalizador integrando las tres áreas de experiencia de la etapa.

Como la Programación General Anual se dirige a los alumnos de 5 años, consideramos que los conceptos que se trabajan en el *Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal* se muestran presentes e intrínsecos en ellos y, por tanto, son comunes en todas las Unidades Didácticas a excepción de los propios de la Unidad. Estos son:

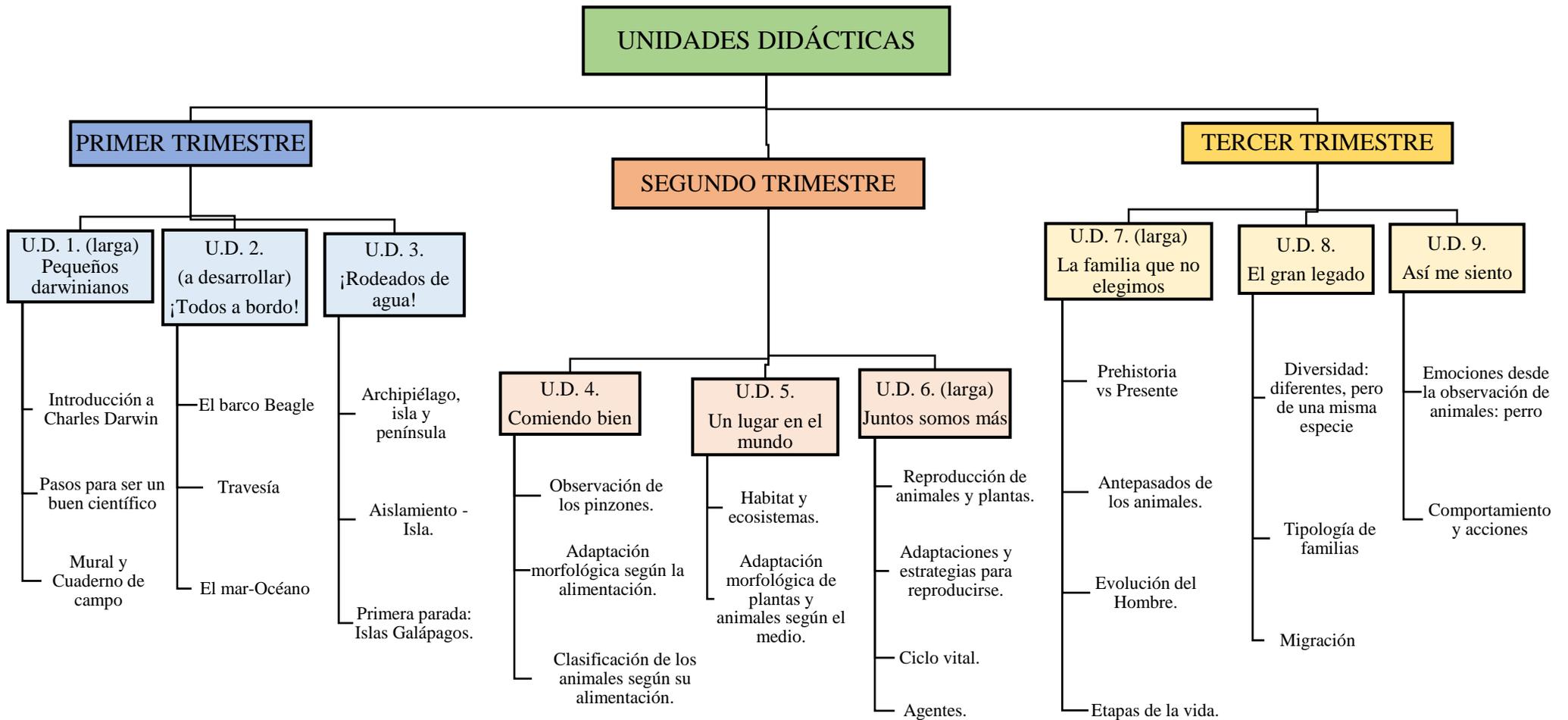
- Tomar un control y coordinación motriz y postural
- Formarse una imagen ajustada de sí mismo y sus limitaciones.
- Desarrollar un plan secuenciado y estratégico de la acción.
- Tomar iniciativa, de manera autónoma, en la realización de tareas.
- Desarrollar habilidades para compartir y afrontar conflictos.

BLOQUES DE CONTENIDOS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS

<i>Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i>		
Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen		
Coordinación y control motriz valorando una imagen ajustada y positiva de sí mismo y sus limitaciones.	CCL, CM, CA, CAIP, CPAA	COMPETENCIAS BÁSICAS
Afianzamiento de la lateralidad y el esquema corporal.	CMF, CAIP	
Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana		
Planificación secuenciada y estratégica de la acción	CM, CD, AIP, CPAA	
Desarrollo de habilidades para compartir y afrontar conflictos.	CCL, CSC, CAIP, CPAA	
Iniciativa y progresiva autonomía en su realización	CAIP, CPAA	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES.

ÁREA DE EXPERIENCIA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MÍNIMOS EXIGIBLES
Área 1. El conocimiento de sí mismo y autonomía personal	1. Dar muestra de respeto a los demás.	1.1. Muestra actitudes de ayuda, respeto y colaboración en tareas. 1.2. Conoce y cumple las normas de comunicación: turno de palabra, escucha activa, mirar al interlocutor. 1.3. Cumple con el rol asignado cuando sea necesario. 1.4. Expresa ideas y opiniones evitando imponerlas.
	2. Participar en juegos, mostrando destrezas motoras y habilidades manipulativas.	2.1. Toma la iniciativa en la realización de tareas, juegos activos y en la proposición de los mismos. 2.2. Desarrolla las posibilidades de coordinación y control motriz del propio cuerpo y habilidades manipulativas finas.



UNIDAD DIDÁCTICA 1: Pequeños darwinianos

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

PRIMER TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: tres semanas entre septiembre y octubre de 2020.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Los niños a estas edades empiezan a separar la realidad de la fantasía, tratan de explorar, entender su entorno. Esta unidad didáctica será el punto de partida de la actividad científica, relevante en este proyecto, que se llevará a cabo durante el curso escolar 2020-2021. Se pretende introducir la aventura de todo el curso, qué vamos a hacer y descubrir junto a uno de los científicos y naturalistas ingleses más notables: Charles Darwin. Los alumnos seguirán sus pasos y se convertirán en pequeños científicos investigadores a través del método científico.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS

Tabla 4. Objetivos didácticos Unidad Didáctica 1

Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none">• Conocer la función de los científicos y las herramientas necesarias para su expedición• Observar de forma activa el entorno generando interpretaciones• Iniciarse en la estimación y probabilidad de elementos.• Identificar elementos del medio estableciendo agrupamientos y clasificaciones según atributos y cualidades.• Conocer el personaje de Charles Darwin y sus descubrimientos más relevantes• Conocer nociones temporales: ayer-hoy-mañana• Adquirir nociones espaciales: derecha-izquierda.• Reconocer la grafía de los números hasta el 7 incluido y relacionar el número con la cantidad correspondiente.	<ul style="list-style-type: none">• Iniciarse en el uso y comprensión de la lengua extranjera.• Reconocer visual y auditivamente las consonantes D, B, V.• Comprender y reproducir cuentos y poesías relacionadas con la Unidad.• Leer e interpretar imágenes, cambios y elementos del entorno.• Utilizar diferentes materiales y técnicas plásticas para la creación de un cuaderno de campo, mural y mapa.

Nota. Elaboración propia, 2021.

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS

Tabla 5. Bloque de contenidos por áreas de la Unidad Didáctica 1

<i>Área 2. Conocimiento del entorno</i>		COMPETENCIAS BÁSICAS
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida		
<ul style="list-style-type: none"> Nociones espaciales: derecha-izquierda. Nociones temporales: ayer-hoy-mañana. Clasificación según atributos de objetos: color, forma, textura, tamaño/medida. Iniciación a la estimación y probabilidad de elementos. Composiciones y descomposiciones del número 7. 	CM, CPAA, CA CM, CMF, CPAA CM, CPAA	
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza		
<ul style="list-style-type: none"> Observación y formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias acerca de fenómenos y elementos del entorno observado. 	CMF, CAIP	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de la vida de Charles Darwin y sus descubrimientos más notorios. Noción de la función de los científicos-exploradores y las herramientas necesarias para la expedición. 	CMF, CPAA CMF, CPAA	
<i>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</i>		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
<ul style="list-style-type: none"> Adquisición vocabulario básico en español e inglés Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías Interpretación de imágenes, fotografías y gráficas Reconocimiento visual y auditivo de las consonantes D, B, V. Lengua extranjera como medio de comunicación oral. 	CCL, CD CCL CA, CAIP, CCL CCL, CCL	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
<ul style="list-style-type: none"> Iniciación en el uso de recursos tecnológicos con la pizarra digital, Tablet y móvil. 	CD, CM, CCL, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
<ul style="list-style-type: none"> Creación de un cuaderno de campo, herramientas de un científico-explorador, mural y mapa a partir de diversas técnicas plásticas (colorear, pegar, dibujar...) y materiales 	CA, CPAA	
Bloque 5. Lenguaje corporal		
Participación en actividades de dramatización y expresión corporal	CCL, CAIP	

Nota. Elaboración propia, 2021.

Asignatura de Religión: Los apóstoles como amigos de Jesús → Conceptual

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 6. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 1

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el conocimiento científico: conjetura, 	<ul style="list-style-type: none"> Nombrar los principales descubrimientos y el personaje de Charles Darwin. Conocer la función de los científicos y 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer las grafías de la D, B, V, dentro de las palabras. Leer y escribir palabras comprendiendo lo

<p>observa el entorno, busca estrategias acordes a la acción y uso de recursos digitales.</p>	<p>las herramientas necesarias para su expedición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saber agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones hasta 7 según atributos (forma, color y peso). • Realizar estimaciones y probabilidades acerca de elementos del entorno. • Adquirir nociones espacio-temporales: derecha-izquierda, ayer-hoy-mañana. 	<p>leído.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trazar correctamente el número 7 y su posición en la recta. • Usar el inglés para comunicarse. Fonema D, B, V. • Crear un cuaderno de campo, mapa y utensilios para la expedición.
---	--	--

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Identifica y explora atributos (forma, color, tamaño y peso) de los objetos y elementos de su entorno mediante actividades manipulativas.
- Reconoce quién es Charles Darwin y nombra algunos de sus descubrimientos.
- Reconoce la D, B, V
- Adquiere nociones espaciales: derecha-izquierda
- Establece relaciones cualitativas y cuantitativas entre elementos y colecciones hasta el 7.
- Interpreta y recoge información de uno o dos elementos del entorno en gráficos.
- Reconoce y expresa el fonema “N” en inglés.

5. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

En este apartado vamos a exponer, de forma global, la secuencia de actividades iniciales, de desarrollo y finales que se llevarían a cabo en cada semana en esta Unidad. Como se ha indicado en el apartado 4., la metodología principal que vamos a desarrollar estará basada en métodos de investigación teniendo como hilo conductor el método científico y el método STEM a través de actividades globalizadoras que permitirán desarrollar las inteligencias múltiples y las competencias demandadas en la sociedad.

Sin embargo, en ciertas áreas como la lógico-matemática se potenciará a su vez las cuatro etapas del acto didáctico de Fernández Bravo: Comprensión, Enunciación, Memorización y Aplicación (abstracción) o en Lectoescritura con la metodología fonológica para aprender las letras. Todo ello reforzado de manera visual, manipulativa y experiencial en los rincones incentivando el juego activo.

Se trabajará, al introducir un contenido nuevo, en asamblea. El resto de actividades ya sea de desarrollo, recapitulación tendrán un componente STEM, motriz y de juego activo. Los rincones estarán establecidos mediante equipos fijos cooperativos que permiten un trabajo continuo y efectivo en ellos. Las tres semanas se organizarán de la siguiente manera:

PRIMERA SEMANA

- **Presentación del proyecto**

Como elemento motivador e inicio del proyecto, se proyectará un holograma de Charles Darwin, científico del curso, quien contará en primera persona su infancia y sus viajes. Este acompañará a los alumnos a lo largo de las siguientes Unidades Didácticas.

Finalmente, les planteará un reto: “Antes de ser unos verdaderos científicos-exploradores, se requiere tres pasos: conocer la función de los científicos y qué descubrimientos hizo Charles Darwin, utensilios para la expedición de la época y, sobre todo, observar todo a nuestro alrededor ¿estáis preparados para el entrenamiento?”. Para promover el inglés, aún más siendo inglés Charles Darwin, se reproducirá el comunicado en inglés y español.

A continuación, se les dará el Carné del Científico ([véase Anexo 15](#)) a modo de pasaporte para conocer más descubrimientos e indagar en el resto de Unidades Didácticas. Este se sellará al final de cada Unidad.

Retomando la misión encomendada por Charles Darwin, se explicará que cada semana tendrán que completar cada punto para que, al finalizar el entrenamiento, podrán ser verdaderos científicos-exploradores de la época.

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

Como inicio del centro de interés se hará una lluvia de ideas respondiendo a las dos primeras columnas de la rutina de pensamiento: “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido”, acerca de Charles Darwin.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

El primer paso para ser un científico de primera es conocer la función de un científico como Charles Darwin y sus descubrimientos los cuales conoceremos más detenidamente

en posteriores Unidades. Se creará un mapa del mundo, que se colgará en clase, en la que los niños tendrán que colorear cada continente y más tarde, identificar la ruta y los sitios por los que Charles Darwin pasó en el cuentacuentos de sombras chinescas llevado a cabo por un grupo de padres. Se relatará el cuento de la Fundación Séneca (Véase en Bibliografía).

Actividad de recapitulación: con Post-it los niños tendrán que dibujar o escribir todo aquello que se acuerden de lo contado en el cuento y lo pegarán al lado del mapa-mural creado.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “D”, una letra que contiene el nombre de nuestro científico del curso (Darwin) y la más sencilla de articular para los niños. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. del documento.

En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Daniel o Dado.

En **lógico-matemática**, en días consecutivos se profundizará en el número protagonista 7, siguiendo el acto didáctico del apartado 4., creando durante las tres semanas un panel de nuestro número protagonista que se inicia asociando el número a la cantidad.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará vocabulario básico de la unidad y el fonema de la “TH”, “D” en inglés mediante tarjetas de palabras que contengan la letra al igual que vocabulario de la Unidad: científico, expedición.

• Actividades de desarrollo

En **Lectoescritura**, se trabajará mediante juegos activos y lúdicos con palabras con D:

- Juego “No te enrolles”: el maestro escribirá las palabras trabajadas en el PowerPoint en varios rollos de papel. Los alumnos se pondrán por parejas sosteniendo uno el rollo de papel con las palabras y el otro irá leyendo a medida que lo vaya desenrollando. Se irá enrollando el papel cada vez que se lee mal una palabra.
- Juego “La pieza de puzzle”: por grupos, cada alumno tendrá que leer una palabra. Cada vez que se lea la palabra bien se les entregará una pieza y una vez consigan todas podrán construirlo.

En **Psicomotricidad** trabajarán la noción de derecha e izquierda con la canción de la Yenka o a situarse en el lado que diga la profesora respecto a su círculo.

En **Religión** se hablará del relato de Jesús y los apóstoles. Se debatirá acerca de las amistades y se dibujará los amigos.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 7. Rincones semana 1 de la Unidad Didáctica 1

RINCONES	Leemos y escribimos	Dictado de palabras, búsqueda de la letra perdida en el texto y asociar palabra con imagen.
	Operamos, pensamos y construimos	Se trabajará por parejas cogiendo 7 objetos del entorno, trazar el 7 con las tarjetas transparentes para la mesa de luz y rodear objetos hasta conseguir 7.
	Los artistas	Terminarán de colorear su carne del científico.
	Pequeños Científicos	Harán con plastilina a Charles Darwin cómo se lo imaginan. Tendrán que investigar qué materiales de la mesa son necesarios para crear texturas en el mapa de nuestro proyecto.
	Actúa como si...	Jugar a ser científicos como Darwin.

Nota. Elaboración propia (2021)

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets verdes, naranjas y rojos que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido, necesitan apoyo extra o no han entendido el término aprendido.

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Por grupos tendrán que responder a las preguntas de tres opciones del PowerPoint interactivo pulsando la respuesta correcta el portavoz del equipo que levante antes la mano tras debatir entre ellos la respuesta. Al finalizar la semana los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

Tras ello, se les dará una hoja de una chica o chico según sea dividido en tres segmentos, cada uno asignado a cada paso para ser científico, y tendrán que colorear una porción dando por finalizado el primer paso ([véase Anexo 16](#)).

SEGUNDA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

Tras haber completado el primer paso para ser científicos, ahora toca descubrir el segundo paso: qué utensilios necesita un científico-explorador como es Charles Darwin para su expedición.

A modo de lluvia de ideas para que participen todos los alumnos, se les pedirá que dibujen en el Post-it aquellos utensilios que crean que necesita un científico-explorador de la época en sus expediciones. Posteriormente, se debatirá sobre su función. Finalmente, se concretará las herramientas necesarias: brújula, cuaderno de campo, mochila, gorra, cantimplora y catalejo.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Se hará un mural con la imagen de Charles Darwin y pegarán los niños los utensilios necesarios para la expedición. Como no lo tenemos a mano se les planteará el reto de crear sus propios utensilios. En el caso del Cuaderno de campo lo realizarán, durante la semana, fuera del horario lectivo en las actividades fuera de aula con las familias. Los utensilios que se harán en esta ocasión será un catalejo, brújula y cantimplora.

Para la realización del catalejo, en asamblea, se les preguntará: ¿Qué forma tienen los catalejos? Se debatirá su forma para introducir el Cilindro. Como es un cuerpo en revolución se cogerá un rectángulo con un palo y se le dará vueltas con las dos manos frotando y verán que se transforma en el Cilindro.

A continuación, se les pondrá diferentes objetos para hacer un catalejo: rollo de papel, tubo de pegamento, una tubería, cartón, una pelota, una botella de plástico un cucurucho de fiesta. Los alumnos tendrán que observar, manipular y elegir el objeto que mejor le irá para crear su propio catalejo.

Se harán dos modelos, uno largo y otro corto, para que ellos lo reproduzcan en los rincones. Probarán cuál de los dos modelos es el adecuado para ver mejor ciertos objetos lejanos. Por lo que irán a los rincones habiendo decidido el tamaño y material que van a utilizar.

Para la brújula, en la sala de **Psicomotricidad**, se harán varios ejercicios de orientación para introducir la brújula. A un grupo de niños se les vendará los ojos y darán

vueltas sobre sí para desorientarlos; a continuación, tendrán que buscar a los compañeros sentados. Después se hará un corro y se elegirá a dos niños que se vendarán los ojos. Uno tendrá que pillar a quien tenga la botella que hará sonar.

Se les hará reflexionar que al igual que uno estaba desorientado al tener vendados los ojos, pero con el sonido de las voces o la botella nos orientamos, ellos también tenían un objeto para saber si iban por la buena dirección. Se les pregunta cuál creen que es. Tras descifrarlo se hará más tarde un modelo de brújula, ya que lo tendrán que reproducir en los rincones, con una aguja sobre un corcho y un vaso de agua.

Por último, la cantimplora, que se pondrá diferentes materiales (bolsa zip de plástico, masilla de cerámica para modelar, papel) para que los alumnos comprueben qué material resiste más el agua y no se filtre. Manipularán e indagarán haciendo y poniendo agua dentro para observar qué material es mejor para su cantimplora que hará en los rincones.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “B”. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4.

En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Beatriz o bocadillo.

En **lógico-matemática**, se profundizará en la posición de su posición del número 7 en la recta numérica. Con tarjetas de los números del 1 al 7 se crearán tres juegos. El primero tendrán que colocar el 7 entre los dos números correspondientes, colocar la recta hasta el 7 o rellenar los números que faltan en las casillas.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará vocabulario básico de la unidad y el fonema “B” mediante tarjetas de palabras que contengan la letra al igual que vocabulario básico de la Unidad: los utensilios para explorar.

- **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura**, se trabajará con juegos activos y lúdicos de palabras con D como:

- Juego del pañuelo: se divide la clase en dos grupos; por turnos saldrán dos niños a competir. Tendrán que encontrar la palabra con D, dictada por el maestro, entre las que se encuentran en el suelo. El primero que lo encuentre gana.

En **Religión** se hará una ficha en el que aparezca Jesús con los apóstoles. Los niños tendrán que pegar con diferentes tipos de papel (charol, papel de seda) siete apóstoles de Jesús; el resto los colorean con rotuladores.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 8. Rincones semana 2 de la Unidad Didáctica 1

RINCONES	Leemos y escribimos	Sigue el camino de palabras para llegar al destino. Búsqueda de la letra perdida en el texto y asociar palabra con imagen.
	Operamos, pensamos y construimos	Encontrar el 7 en un dibujo. Situar el 7 en la casilla correspondiente. Hacer construcciones con 7 elementos.
	Los artistas	En la primera página del Cuaderno de Campo pondrán su mano derecha e izquierda, del color definido, con pintura de dedos.
	Pequeños Científicos	Harán, con los materiales que se les ha dejado en la mesa a su elección, un catalejo. Crearán, con los materiales que se les ha dejado en la mesa a su elección, una brújula sustituyendo la aguja por un trozo de madera. Harán una cantimplora con los materiales que se les ha dejado en la mesa a su elección.
	Actúa como si...	Jugar a ser los utensilios de Charles Darwin para expedición y adivinarlos.

Nota. Elaboración propia, 2021.

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido (gomet verde), necesitan apoyo extra (gomet naranja) o no han entendido el término aprendido (gomet rojo).

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Expondrán sus tres utensilios realizados en los rincones de la semana y enseñarán el viernes su Cuaderno de Campo y se elegirá los instrumentos más bonitos y útiles. Al finalizar la semana los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados. Tras ello, sacarán su “Cientificómetro” y colorearán el segundo nivel ya que han finalizado el segundo paso.

TERCERA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

Tras finalizar los dos primeros pasos, queda por completar el tercero: observar todo a nuestro alrededor. Para ello, utilizarán el Cuaderno de campo del taller de padres.

Como repasos, se hará la rutina de pensamiento “Compara y Contrasta” entre el cilindro y el rectángulo.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Se les pedirá primero que observen el tiempo. En las asambleas iniciales de la semana, los alumnos anotarán en su cuaderno de campo qué tiempo creen ellos que hará MAÑANA respecto al tiempo que hizo AYER y está haciendo HOY. El registro ([véase Anexo 17](#)) contará con una tabla con los días de la semana con una casilla en donde dibujen el tiempo (símbolo del fenómeno meteorológico) que ellos pronostican que hará MAÑANA. En voz alta dirán sus conjeturas y la maestra, a través de un gráfico de barras ([véase Anexo 18](#)) colocará un gomet en cada columna según las estimaciones de los niños. El resto de asambleas se tratará de observar y comprobar las predicciones que anotaron cada niño en su cuaderno de campo.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “V”. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4.

En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Victoria o Vaso.

En **lógico-matemática**, se profundizará en las regletas de Cuisenaire 7 en la recta numérica. Con tarjetas de los números del 1 al 7 se crearán tres juegos. El primero tendrá que colocar el 7 entre los dos números correspondientes, colocar la recta hasta el 7 o rellenar los números que faltan en las casillas.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará el fonema “V” mediante tarjetas de palabras que contengan la letra al igual que vocabulario básico de la Unidad: tamaños y colores.

• **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura con Psicomotricidad**, se trabajará con juegos activos y lúdicos de palabras con V como:

- Esquivando palabras escondidas en QR: se bajará al patio de Educación Infantil y se colocarán en determinados puntos palabras, los niños de manera individual, tendrán que hacer el circuito leyendo cada palabra que encuentre hasta llegar al final.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 9. Rincones semana 3 de la Unidad Didáctica 1

RINCONES	Leemos y escribimos	En el patio trazarán en la arena la V. Se buscará entre la arena las palabras que deberán escribir. Poner la palabra correcta con b o v.
	Operamos, pensamos y construimos	Se bajará al patio y se pedirá que observen los cubos y palas que crean ellos que hay en total y lo anoten en su cuaderno.
	Los artistas	Por otro lado, por grupos cooperativos, observen a su alrededor y dibujen tres objetos que tengan tres cualidades (pequeño, largo, pesado/ligero).
	Pequeños Científicos	Posteriormente se hablará entre la clase y se clasificará.
	Actúa como si...	Científicos observando y desarrollando observaciones durante la semana.

Nota. Elaboración propia, 2021.

• **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido (gomet verde), necesitan apoyo extra (gomet naranja) o no han entendido el término aprendido (gomet rojo).

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Se dejará un tiempo para que conversen entre ellos la experiencia de la semana. Se hará un repaso global con un Kahoot y se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados. Tras ello, sacarán su “Cientificómetro” y colorearán el segundo nivel ya que han finalizado el segundo paso.

Finalmente, se rellenará la tercera columna que queda de la rutina de pensamiento “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido” al igual que la segunda columna del “qué sabíamos y qué sabemos ahora”.

A modo de repaso de la Unidad se aprenderá el poema “Para ser un científico de primera” ([véase Anexo 19](#)).

6. MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos que se utilizarán para llevar a cabo el desarrollo de esta Unidad Didáctica serán:

- Didácticos: poema “Para ser un científico de primera”, tarjetas de palabras con “D”, “B” y “V” en mayúscula y minúscula, tarjeta del científico, las fichas correspondientes a cada rincón y cartelería de las letras D”, “B” y “V” con su praxia y gesto; fichas de registro del tiempo.
- Personales: maestro de apoyo y familiar para el taller del cuaderno de campo.
- Espaciales: aula, sala de Psicomotricidad, patio, Parque de El Retiro, la biblioteca de aula y del centro.

En cuanto a materiales curriculares podemos encontrarnos con:

- Fungibles: papel reciclado de colores, pintura de dedos, cartulinas de colores, forro autoadhesivo, plastilina, papel charol, papel celofán, platos de plástico, pegamento de barra, vasos de plástico, cerámica de modelar, bolsas y botellas de plástico, tubos variados, rollos de papel, grapadora o anillas de encuadernar, gomets de colores (naranja, verde y rojo), cola blanca, lapiceros, pinturas, ceras, rotuladores, gomas, sacapuntas, trozo de tela (terciopelo, raso, seda).
- No fungibles: ordenador, internet, tijeras, pinceles y brochas, libros, vídeo explicativo de Charles Darwin, mobiliario, piezas de construcción, material psicomotricidad (colchonetas, pelotas de espuma, picas).
 - TIC: pizarra digital, iPad, móviles con visualizador de QR.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN.

La presente Unidad Didáctica, al ser una unidad introductoria del proyecto, supone el punto de partida a desarrollar estrategias propias de la actividad científica en donde la

observación, investigación, diálogo, pensamiento crítico y divergente hacen que la unidad respete diferentes ritmos de aprendizaje ajustando una serie de elementos de su programación: tiempo, recursos metodológicos, actividades de refuerzo y ampliación según el caso y la utilización de los materiales de apoyo.

A los alumnos que requieren de mayor tiempo para leer enunciados, escribir palabras o razonar determinados procedimientos, como es el caso del alumno con TDA-H, se les ofrecerá un tiempo extra en las actividades diarias y en su mayoría, en los rincones donde disponen de un tiempo reglamentario base de 15 - 20 minutos ampliándolo en estos casos 10 minutos.

Con el posible alumno con TDA-H tiene buena oratoria, pero presenta dificultad en permanecer sentado por un periodo largo de tiempo, será “el ayudante del profesor” cuando sea necesario y se le permitirá en los rincones estar de pie al ser el único momento en el que están trabajando en una mesa. Además, se le hará un contrato entre los dos para controlar su comportamiento y evitar que descuide el material dado.

Respecto a las actividades de refuerzo y ampliación. Por un lado, el profesor PT se encargará de trabajar con el alumno con posible Altas capacidades. Para el resto de áreas de conocimiento, en los rincones de la última semana, se reforzarán, de manera más visual y manipulativa, aquellos contenidos que requieran de mayor atención a partir de la observación directa del maestro y de la autoevaluación de los alumnos al finalizar cada tarea con la “técnica del semáforo”.

Mientras que las actividades de ampliación están disponibles en cualquier momento del día en la sección de “Retos” que permite continuar construyendo conocimientos diariamente en todas las áreas de experiencia cuando el propio alumno, que haya realizado las actividades programadas satisfactoriamente, lo solicite o el propio maestro con la observación.

En cuanto a la evaluación se presenta en la Unidad de manera muy intuitiva por lo que no requiere de grandes modificaciones a excepción del cambio de tipografía: frases, palabras en minúscula para el alumno con características de Altas Capacidades y alumnos que sepan leer con soltura y en mayúscula para el resto de alumnado. Las actividades de evaluación al ser de reflexión, manipulativas y en grupo la evaluación inicial (rutinas de pensamiento) no requieren de ninguna adaptación, así como la evaluación formativa con la “Técnica del semáforo” y “La pared de intenciones de aprendizaje”.

En cuanto a la evaluación sumativa solo se tendrá en cuenta los mínimos exigibles del apartado 4. mediante la observación y la rúbrica que serán las técnicas para constatar y controlar que todos cumplan las nociones mínimas para seguir en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de serlo ofrecer actividades o personal de apoyo que se necesite en cada caso.

La adopción de estas medidas ordinarias favorecerá una personalización de la enseñanza en la que el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo esté motivado, obtenga refuerzos positivos y un desarrollo gradual durante el transcurso de la Unidad Didáctica.

8. OTROS ELEMENTOS QUE PUEDEN ESTAR DE FORMA EXPLÍCITA

a. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EN COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS.

La actividad complementaria que se llevará a cabo en esta unidad es el taller de composición del Cuaderno de Campo o del científico, a partir de diferentes materiales, que utilizará el alumno para anotar aquellas observaciones que se le pida. Para ello, se contará con la participación de las familias en su elaboración.

Además, se ofrecerá durante el mes un cuentacuentos con Teatro de sombras en el que un grupo de padres o equipo escolar relatarán los pequeños acontecimientos y expediciones de Darwin mediante sombras chinescas. Esta actividad tendrá una segunda parte de la continuación del cuento en la segunda Unidad Didáctica dedicada a la expedición.

b. FOMENTO DE LA LECTURA

Durante la Unidad Didáctica los alumnos harán lecturas individuales que se reflejarán en el “pasaporte del lector” y en aquellos momentos dedicados a la biblioteca de aula en donde se creará un espacio experiencial en el que los niños compartan su opinión y recomendaciones de los libros que vayan leyendo. Así como el libro de Charles Darwin. Además, se les permitirá escoger libros de “El Buzón de préstamo de libros” de la etapa.

c. FOMENTO DE LAS TIC

Tras la presentación holográfica del propio Charles Darwin, los alumnos trabajarán en determinados momentos de la Unidad como los rincones o en la introducción de contenidos con dispositivos electrónicos: mesa de luz, pizarra digital y iPad.

d. FOMENTO DE INGLÉS

Atendiendo a la metáfora del monitor, explicada en el apartado 4.5. de esta programación didáctica, lo aprendido en la lengua materna se subordina en la segunda lengua (inglés). Por ello, se trabajará vocabulario de la unidad, así como el reconocimiento auditivo y visual de las letras D, B, V en inglés. Además, la presentación de Charles Darwin y su infancia se expresará en inglés y español aprovechando que el protagonista del curso es un científico y naturalista inglés.

e. EDUCACIÓN EN VALORES

En esta unidad didáctica no se limita al aprendizaje de materias y habilidades, sino que se plantean también, objetivos relacionados con el ámbito moral y el civismo que se potenciarán y trabajarán a lo largo del curso. Entre ellas destacan la libertad, la equidad, el respeto, el diálogo, cooperación, esfuerzo y potenciación del liderazgo sin dominio o sumisión al ser valores que están presentes en varias de las actividades propuestas en la Unidad y que su realización dependerá del propio alumno y su capacidad de autodeterminación ante situaciones límite que se le presente. Además, de los propios de la competencia espiritual, comunes a otras áreas del conocimiento.

f. COMPETENCIAS BÁSICAS

Como hemos expresado en el apartado 4.1. de la programación didáctica, uno de los principios metodológicos que desarrolla este proyecto es el Principio competencial; desarrollar un alumnado competente desde una educación holística que abarque desde la unicidad del alumno y sus características, así como la combinación de sus inteligencias. Teniendo en cuenta esta meta, en los apartados 2 y 3 de esta Unidad Didáctica se estructuran contenidos y objetivos resaltando competencias clave que más se trabajan en cada uno de ellos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2: ¡Todos a bordo!

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

PRIMER TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: cuatro semanas entre octubre y noviembre de 2020.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Toda expedición comienza con un viaje, pero ¿con qué medio de transporte? En esta unidad, como inicio de su expedición a bordo del “Beagle”, Charles Darwin recorre América del Sur y las Islas del Océano Pacífico en uno de los medios de transporte más usuales de la época: el barco. Una vez aprendido lo que se necesita para ser un gran científico, en la unidad anterior, nos encontramos ante una travesía marítima que recorre por las diferentes Unidades Didácticas que esconderán descubrimientos y retos posteriores. Este año el medio de transporte que se trabajará será el Barco (medio acuático) con motivo de la temática del proyecto; en años previos se trabajó los aviones con Leonardo Da Vinci y el ferrocarril con La vuelta al mundo de Magallanes y Elcano.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS

Tabla 10. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 2

Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en la adición y sustracción de números con resultado menor o igual a 7 • Observar y formular conjeturas sobre causas y consecuencias. Flotabilidad de materiales (pesado/ligero) • Reconocer agua potable de la que no. • Conocer la expedición de Charles Darwin a bordo del Beagle. • Reconocer el barco como medio de transporte por mar de la expedición. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir vocabulario de la unidad en inglés y español. • Comprender, reproducir y recrear cuentos, juegos lingüísticos y poemas. • Leer, interpretar y producir imágenes, fotografías. • Discriminar visual y auditivamente la N, Ñ • Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos con la pizarra digital, Tablet y móvil. • Reconocer y crear el sonido del mar (sonidos largos-cortos, fuerte-suave) • Adquirir posiciones relativas en el espacio y plano: giro, dentro y fuera. • Participar en actividades de dramatización y expresión corporal.

Nota. Elaboración propia, 2021.

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS

Tabla 11. Bloques de contenidos por áreas de la Unidad Didáctica 2

Área 2. Conocimiento del entorno		COMPETENCIAS BÁSICAS
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida		
<ul style="list-style-type: none"> Nociones de medida: pesado/ligero Adición y sustracción con resultado menor o igual a 7. Aplicación del ordinal a pequeñas colecciones de 7 	CM, CPAA, CA CM, CMF, CPAA CM, CPAA	
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza		
<ul style="list-style-type: none"> Observación y formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias. Flotabilidad de los materiales. 	CMF, CAIP	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de la expedición de Charles Darwin a bordo del Beagle. El barco como medio de transporte por mar de la expedición. 	CMF, CPAA CMF, CPAA	
Área 3. Lenguajes: comunicación y representación		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
<ul style="list-style-type: none"> Adquisición vocabulario básico en español e inglés Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías Interpretación de imágenes, fotografías y gráficas Reconocimiento visual y auditivo de las consonantes N, Ñ. Lengua extranjera como medio de comunicación oral: direcciones. 	CCL, CD CCL CA, CAIP, CCL CCL, CCL	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
<ul style="list-style-type: none"> Iniciación en el uso de recursos tecnológicos con la pizarra digital, Tablet y móvil. 	CD, CM, CCL, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
<ul style="list-style-type: none"> Utilización de diversas técnicas plásticas y materiales para la construcción del barco y tambor oceánico. 	CA, CPAA	
Bloque 4. Lenguaje musical		
Reconocimiento del sonido del mar del resto de medios (sonidos largos-cortos, fuerte-suave)	CA, CD, CPAA	
Bloque 5. Lenguaje corporal		
Posiciones relativas en el espacio y plano: giro, dentro y fuera.	CMF, CM	
Participación en actividades de dramatización y expresión corporal	CCL, CAIP	

Nota. Elaboración propia, 2021.

Asignatura de Religión: El viaje de Abraham hacia la Tierra prometida.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 12. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 2

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el conocimiento científico: formular 	<ul style="list-style-type: none"> Conocer a Charles Darwin y sus descubrimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer y escribir palabras con N y Ñ, trazando y leyendo correctamente.

<p>hipótesis, planificar secuencias de respuesta y usar las TIC.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuantificar y ordenar colecciones hasta el 7. • Discriminar y comparar elementos según magnitudes de medida: pesado/ligero. • Sumar y restar elementos con resultado no superior a 7. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender y reproducir poesías, canciones o historias (Viaje a la Tierra prometida) con entonación. • Crear un barco, su tripulación y tambor oceánico con materiales y técnicas artísticas. • Reconocer el sonido del mar. • Interrelacionar la lengua extranjera con la lengua materna. Vocabulario básico de la unidad. • Adquirir nociones espaciales: giro, dentro y fuera.
--	---	---

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Formula alguna conjetura sobre causas y consecuencias de lo que observa.
- Colabora en el uso de instrumentos tecnológicos como iPad o Chromebook, reproductores de sonido, pizarra digital.
- Reconoce quién es Charles Darwin y cuenta algún descubrimiento.
- Relaciona el barco como medio de transporte de la expedición.
- Establece relaciones cualitativas y cuantitativas hasta el 7.
- Explora manipulativamente objetos y materias del entorno y establece alguna relación entre sus características o atributos (pesado-ligero).
- Adquiere nociones espaciales: dentro y fuera
- Discrimina los fonemas de la “N, Ñ” y la N en inglés.
- Reproduce pequeños fragmentos de cuentos, canciones o poemas.
- Crea un barco, algún miembro de la tripulación y el tambor oceánico atendiendo a unas pautas y técnicas.
- Nombra y utiliza dos o tres palabras del vocabulario básico de la Unidad en inglés.

5. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

En este apartado vamos a exponer, de forma global, la secuencia de actividades iniciales, de desarrollo y finales que se llevarían a cabo en cada semana en esta Unidad. Como se ha indicado en el apartado 4., la metodología principal que vamos a desarrollar estará basada en métodos de investigación teniendo como hilo conductor el método científico y el método STEM a través de actividades globalizadoras que permitirán desarrollar las inteligencias múltiples y las competencias demandadas en la sociedad.

Sin embargo, en ciertas áreas como la lógico-matemática se potenciará a su vez las cuatro etapas del acto didáctico de Fernández Bravo: Comprensión, Enunciación, Memorización y Aplicación (abstracción) o en Lectoescritura con la metodología fonológica para aprender las letras. Todo ello reforzado de manera visual, manipulativa y experiencial en los rincones incentivando el juego activo.

Se trabajará, al introducir un contenido nuevo, en asamblea. El resto de actividades ya sea de desarrollo, finales, recapitulación tendrán un componente STEM, motriz y de juego activo. Los rincones estarán establecidos por equipos fijos cooperativos que permiten un trabajo continuo y efectivo en ellos. Las cuatro semanas se organizarán de la siguiente manera (flotabilidad y tipos de barco; tripulantes, la travesía y el mar).

PRIMERA SEMANA

- **Presentación de la Unidad**

En primer lugar, como elemento motivador e inicio del proyecto, volverá a proyectarse la figura de Charles, científico, naturalista y protagonista del curso, quien contará sus pericias a bordo de un medio de transporte. Este, los alumnos tendrán que adivinarlo a través de un sonido de las olas y el mar ([véase Anexo 20](#)) que se reproducirá al finalizar la emisión del mensaje de Charles Darwin dejándoles el siguiente reto: “Conoce el medio de transporte que utilicé para la expedición, os dejo una pista ¡a por ello valientes científicos!”. En el caso que no adivinen con el audio el medio de transporte, se les podrá un rompecabezas del Beagle (<https://puzzel.org/es/jigsaw/play?p=-MXv4rpcMvzGUR9f5YXQ>).

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

Una vez reconocido el medio de transporte de la época, se les dirá que un Beagle es también un perro rastreador inglés y que, por ello, nos llamaremos Los Beagles. Como inicio del centro de interés se harán las dos primeras columnas de la rutina de pensamiento: “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido”, acerca de Charles Darwin y el Beagle. ([véase Anexo 21](#))

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Con plastilina se representará tipos de barcos que conozcan ellos. Posteriormente, se enseñará el barco Beagle y se les preguntará: ¿Cómo un barco tan grande y pesado no se

hunde en el océano y flota igual que el resto de barcos? Para explicar la flotabilidad se explicará con huevos que flotan y se hunden.

- *Explicación:* se coge dos huevos y dos recipientes con agua. Se introduce cada huevo en un recipiente. Observarán que en un huevo flota en uno y el otro se ha quedado en el fondo del recipiente. Se intercambiará los huevos de recipientes y verán que el huevo que flotaba ahora se hunde y el huevo que se hundía ahora flota.

Se le dará a un niño a probar cada agua del recipiente. Verán que uno tiene sal y el otro no. Para demostrarlo, se puede hundir el huevo en agua normal e ir añadiendo sal poco a poco para ver cómo reacciona el huevo.

De este modo, los niños indagarán por su cuenta en los rincones qué materiales se utilizan para la creación de un barco que flote (trozo de madera) y otros no, como una pieza de metal o un barco en el que entra agua.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Lectoescritura se presentará la letra N. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. del documento ([véase Anexo 22](#)). En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Nuria o Nariz.

En **lógico-matemática** se iniciará a la sustracción y adición horizontal de manera manipulativa con diana de velcro casero ([véase Anexo 23](#)) y juegos interactivos online cuyo resultado no sean superiores a 7 como <https://wordwall.net/es/myactivities> de elaboración propia.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará vocabulario básico de la unidad como barco, pesado, ligero, navegar, grande, agua salada, pequeño y el fonema de N en inglés mediante tarjetas de palabras que contengan la letra.

- **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura**, se trabajará mediante juegos activos y lúdicos con palabras con N:

- *Juego “Pasando por la pasarela”:* se dispondrán dos filas de sillas unidas por un lateral haciendo de pasarela para entrar en el barco. El alumno tendrá que leer una palabra dada; si la lee bien podrá pasar por la “pasarela” para entrar en el barco; si se equivoca tendrá dos oportunidades más.

- *Juego “La pieza de puzle”*: dar pieza cuando lea una palabra bien, una vez consigan todas las piezas del puzle del barco podrán completarlo.

En **Psicomotricidad** trabajarán la noción de giro con dos actividades: *giro en parejas* en donde se realiza un baile que contenga diferentes giros y *¡carrera de caballos!* donde, por parejas, tendrá que competir en un circuito de giros diseñado por la maestra.

En **Religión** se les contará el relato bíblico de El viaje de Abraham hacia la Tierra prometida. Se debatirá sobre si solo te puedes llevar una cosa a ese viaje cuál sería.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 13. Rincones semana 1 de la Unidad Didáctica 2

RINCONES	Leemos y escribimos	Búsqueda de la letra perdida en el texto (el utilizado para introducir la letra). Asociar palabra con imagen (véase Anexo 24).
	Operamos, pensamos y construimos.	<ul style="list-style-type: none"> Investigar el material necesario para construir un barco. En un barreño de agua probar diferentes materiales: trozo de madera, metal, piedra, una esponja, corcho, papel y una botella. Para observar qué material flota mejor en el medio acuático. Se les dará una tablita, que la pegarán en su cuaderno de campo, en el que anotarán qué materiales flotan y cuáles no, cuáles son más ligeros y cuáles pesan más (véase Anexo 25). Ver de qué manera pueden ir rápido (a vela, sin vela y con remos, etc..). Lluvia de ideas de posibilidades.
	Los artistas	
	Pequeños Científicos	
	Actúa como si...	Estuviéramos en el barco, los barcos.

• Actividades finales

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets verdes, naranjas y rojos que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido, necesitan apoyo extra o no han entendido el término aprendido.

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Harán por grupos cooperativo un boceto de cómo va a ser su barco, los materiales que creen que les servirá para que floten. En gran grupo, explicarán cómo va a ser su barco reflejado en el boceto y se procederá a hacer una votación sobre cuáles flotan y serán veloces. Se demostrará en la segunda semana con la creación del barco.

Por otro lado, los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

SEGUNDA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

En esta semana se hablará del color del mar según su profundidad y se procederá a construir el barco. Para ello, nos meteremos en Google Earth en vista planetaria y se les planteará la siguiente incógnita: ¿Por qué hay zonas de color azul más clarito que otras? Esta pregunta será una sección de su Cuaderno de Campo.

Para este reto, se distribuirán cinco Códigos QR ([véase Anexo 26](#)) en diferentes puntos de la clase, uno para cada equipo cooperativo fijo, según el color de su equipo y tendrán que coger el iPad en el que tendrán descargado el Google Earth y analizarán lo que están viendo. Con ello se promoverá la rutina de pensamiento “Veo, Pienso y Me pregunto”. Tras unos minutos se establecerá un diálogo en gran grupo contrastando descubrimientos y respondiendo a la pregunta planteada.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Como parte del proyecto, se hará una maqueta del barco de la clase en el que se vea sus partes. Habrá tres modelos de barcos, uno con materiales reciclados como botellas de plástico, corcho o depresores de madera y una esponja ([véase Anexo 27](#)). Se explicará las partes del barco (proa, popa, estribor, babor)

Además, trabajando la profundidad, por parejas, se les dará cuatro vasos de plástico transparente con agua, arena del patio y colorante alimenticio azul que ordenar los vasos según más oscuro o clarito asociándolo con la profundidad marina.

- **Actividades de desarrollo**

Lectoescritura como la semana pasada se presentó la letra nueva, se realizará un bingo de palabras con N ([véase Anexo 28](#)).

En **lógico-matemática**, se hablará de los tripulantes a bordo que tendrán su propio asiento en el barco. Para ello, se pondrá una fila de 7 sillas, una detrás de otra, y se le dará a cada tripulante su tarjeta de embarque con el orden que tiene que ir ubicado ([véase Anexo 29](#))

Psicomotricidad, se identificará la derecha de la izquierda con babor (izquierda) y estribor (derecha). Nos pondremos en grupos de 4 niños aludiendo un barco y se moverán por la sala de Psicomotricidad. Girarán a estribor (derecha) o a babor (izquierda) según dicte la maestra.

Finalmente, en el **área de inglés** se seguirá trabajando vocabulario básico de la unidad, pero esta vez con animales marinos: tiburón, ballena, pez, pulpo, tortuga.

Tabla 14. Rincones semana 2 de la Unidad Didáctica 2

RINCONES	Leemos y escribimos	Escritura de palabras con N. Juego interactivo con iPad en https://wordwall.net/es/resource/14276656/copy-copia-de-palabras-hasta-la-n
	Operamos, pensamos y construimos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha colorear cada parte del barco según el resultado con el color correspondiente (<i>véase Anexo 30</i>)
	Los artistas	<ul style="list-style-type: none"> • Construir un barco en equipos. Se les volverá a dejar los mismos materiales con los que se crearon los modelos que se hicieron en asamblea. Tendrán que decidir qué materiales utilizarán.
	Pequeños Científicos	<ul style="list-style-type: none"> • Harán un boceto de su barco y tendrán que señalar las partes de su barco, trabajados previamente.
	Actúa como si..	Jugamos a navegar y ser un barco.

Nota. Elaboración propia, 2021.

• **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets verdes, naranjas y rojos que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido, necesitan apoyo extra o no han entendido el término aprendido.

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

En gran grupo, se comprobará qué barcos flotan en un barreño de agua y cuáles no. Por otro lado, los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

TERCERA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

En esta ocasión se hablará de la travesía y cómo sobrevivían durante tantos días con los suministros que tenían. Como todo barco requiere de un control, se hará una lluvia de ideas sobre las normas a bordo que lo decorarán los alumnos.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Tras ello, nos centraremos en los suministros del barco (agua y víveres). Para ello, se les cuenta que la expedición duraba muchos días y no sabían si tenían suficientes provisiones y agua para todo el viaje. Por lo que, tendrán los alumnos que pensar por grupos cooperativos, adoptando cada uno su rol asignado, un menú de emergencia que podrían tener a bordo en caso de falta de provisiones y pensar en las maneras de purificar el agua del océano (agua salada) para beber.

Con motivo del ejercicio de la falta de provisiones de víveres y agua para beber, los alumnos pondrán en común las creencias acerca de soluciones para trabajar el agua que se dibujarán o escribirán en el Cuaderno de campo al rellenar la primera columna de la rutina de pensamiento “Antes pensaba, Ahora pienso”.

Se bajará al patio con los alumnos para hacer el experimento. El proceso será el siguiente:

1. Se llena un recipiente grande con el agua salada (agua con sal añadida). Le dejamos a los niños que con el dedo prueben un poco para que vean que está salada.
2. Colocamos un vaso en el interior del recipiente con agua. El agua no puede superar la altura del vaso o sumergirlo.
3. Se cubren los recipientes con plástico y se fija con cinta adhesiva. A continuación, se dejará al sol durante varias horas. Tras ello, se pondrá una piedra del patio sobre el vaso y el plástico.

Pasadas varias horas se comprobará con los alumnos el resultado del experimento y se rellena la segunda columna de la rutina de pensamiento “Antes pensaba, Ahora pienso” en su Cuaderno de Campo. Se pondrá en común la rutina y se les explicará que con el calor el agua caerá dentro del vaso y la sal y minerales se quedarán al fondo del recipiente.

Para que no sea en vano esta iniciativa, en esta ocasión, el agua transformada servirá para regar el huerto del colegio.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Lectoescritura, se presentará la letra Ñ. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. del documento ([véase Anexo 31](#)). En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Iñigo o Araña.

En cuanto a novedad en el área **lógico-matemática** se introducirá el concepto “dentro y fuera” con alimentos dentro del tonel y fuera del mismo.

- **Actividades de desarrollo**

Lectoescritura se iniciará la letra “Ñ” con juegos lúdicos y activos como:

- *Juego “Banquete de palabras”*: en cada mesa habrá una serie de palabras que contienen la letra nueva; a continuación, se repartirá unos platos de plástico a cada niño. Por turnos, los alumnos tendrán que buscar la palabra que se le ha pedido buscar y leerla una vez encontrada. Si la lee bien podrá servírselo en su plato, de lo contrario no se servirá nada hasta el siguiente turno.

Psicomotricidad, se creará un tablero de 6x6 en el suelo en donde se colocarán unos tiburones como obstáculos en algunas casillas. Un niño hará de barco y otro tendrá que conducirlo con directrices hasta las Islas Galápagos.

Finalmente, en el **área de inglés** se seguirá trabajando vocabulario básico de la unidad, pero esta vez con animales marinos: tiburón, ballena, pez, pulpo, tortuga. Además, realizarán yoga con movimientos de los animales marinos con el video de "Down by the Ocean" de Kids Yoga Adventure.

En **Religión**, realizaremos la ficha relacionando con el viaje de Abraham a la Tierra prometida; se tendrá que ayudar a Abraham a conseguir llegar al lugar por el camino más directo ([véase Anexo 32](#)).

Tabla 15. Rincones semana 3 de la Unidad Didáctica 2

Leemos y escribimos	<ul style="list-style-type: none">• Identificar la escritura de la palabra correcta de las dos opciones que se da con Ñ.• Escribir el nombre correspondiente a las imágenes que contienen palabras con Ñ.
----------------------------	--

RINCONES	Operamos, pensamos y construimos	<ul style="list-style-type: none"> • Colecciones del 1º al 7º. Viajamos a nuestro destino y cada uno tiene su camarote por orden de llegada. • Túneles de operaciones creando una forma (Barco) • Por parejas dentro del grupo fijo, tendrán que jugar en la mesa de luces poniéndoles problemas con resultado menor o igual a 7 con fichas de parchís.
	Los artistas	<ul style="list-style-type: none"> • Se harán con plastilina los integrantes del barco de la expedición de la clase; de manera individual cada niño hará el personaje que quiera. • Inventar un juego, en grupo cooperativo, para que se entretenga Charles Darwin en el viaje.
	Pequeños Científicos	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez visto el proceso y resultado. Por grupos tendrán que purificar el agua salada de su grupo y tras varias horas tendrán la opción de beber de si agua o regar el huerto del colegio con ella. • Trabajar dentro y fuera mediante dos imágenes en el que hay que buscar diferencias (véase Anexo 33). • Comenzar con la plataforma de robótica de Scratch Jr indagarán acerca del dispositivo y los códigos que pueden utilizar para llevar un barco al puerto.
	Actúa como si...	<ul style="list-style-type: none"> • Navegantes.

Nota. Elaboración propia, 2021.

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets verdes, naranjas y rojos que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. Se dejará un tiempo para que los niños dibujen algún descubrimiento nuevo que haya aprendido en los rincones en su Cuaderno del campo.

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

CUARTA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

La última semana se dedicará al medio acuático, para ello, se pensará en el sonido del mar. Se les pondrá un audio con diferentes sonidos del mar en donde tendrán que

distinguir si el barco está en la costa, en pleno mar, si hay mal temporal, etc. aplicando la rutina de pensamiento “Oigo (sustituyendo al veo), pienso, y me pregunto”.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Tras ello, se les invitará a los alumnos a crear ese sonido a partir del tambor oceánico que lo crearán de forma grupal en la asamblea. El proceso es el siguiente:

1. Se mete en un recipiente de plástico pequeños objetos o legumbres redondos.
2. Se sella la tapa del recipiente para que no se salga lo que hay dentro.
3. Tras ello, se coloca el recipiente sellado en horizontal y se va girando lentamente el tambor simulando una circunferencia creando sonidos del océano.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Lectoescritura se harán juegos interactivos de distinción entre N y Ñ como <https://wordwall.net/es/resource/14279122/copia-de-el-nombre-correcto>. Además, del bingo de palabras con Ñ ([véase Anexo 34](#)).

- **Actividades de desarrollo**

Lectoescritura se iniciará la letra “Ñ” con juegos lúdicos y activos como *Quien no corre vuela* en donde los alumnos se dispondrán por la clase en pareja y pondrán una pieza de construcciones en el medio de ambos alumnos. Se les leerá una historia con palabras con “Ñ” y cada vez que escuchen una palabra con la “letra a destacar” tendrán que coger rápidamente la letra.

Como novedad se les explicará a los alumnos cómo funciona la plataforma Scratch Jr que servirá como herramienta de robótica digital.

Psicomotricidad, se creará un tablero de 6x6 en el suelo en donde se colocarán unos icebergs como obstáculos en algunas casillas. Un niño hará de barco y otro tendrá que conducirlo con directrices hasta las Islas Galápagos.

Finalmente, en el **área de inglés** cómo dibujar un barco siguiendo directrices en inglés, paso a paso.

Tabla 16. Rincones semana 4 de la Unidad Didáctica 2

	Leemos y escribimos	<ul style="list-style-type: none">• Descifrando y escribiendo palabras con Ñ. (véase Anexo 35)• Identificar la “Ñ” en el texto. Rodear las mayúsculas con Morado y las minúsculas con verde.
--	----------------------------	---

RINCONES	Operamos, pensamos y construimos	<ul style="list-style-type: none"> • Circuito de operaciones para crear un barco. Se les pegará en la mesa una serie de puentecitos hechos con cartulina distribuidos por la mesa para crear la figura de un barco. Cada puente tendrá un número que será el resultado de las operaciones que se le dará a cada grupo. Una vez realizado la operación de suma o resta, tendrá que pasar el hilo de lana por el puente con el resultado correspondiente. Así con todas las operaciones hasta conseguir la figura final.
	Los artistas	<ul style="list-style-type: none"> • Crear tambor oceánico por grupos cooperativos. Para ello, tendrán en el rincón diferentes legumbres (arroz, lentejas, alubias). Una vez elegido harán el sonido del mar y dirán si el sonido que produce son sonidos fuertes o débiles respecto al resto de tambores. Y se concretará acerca del porqué. • Adornarán el tambor.
	Pequeños Científicos	<ul style="list-style-type: none"> • Robótica con Scratch Jr. Llevarán el barco a puerto. • Scaperoom: abrir el candado de tres dígitos del cofre (véase Anexo 36)
	Actúa como si...	<ul style="list-style-type: none"> • Verdaderos científicos a bordo del Beagle. • Representan la canción un Barquito de Cáscara de Nuez.

Nota. Elaboración propia, 2021.

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets verdes, naranjas y rojos que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. Se dejará un tiempo para que los niños dibujen algún descubrimiento nuevo que haya aprendido en los rincones en su Cuaderno del campo.

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Se les planteará cómo asaltarían el Beagle si fuereis unos malos que se encuentran con un gran barco. En lluvia de ideas, los niños pensarán en diferentes estrategias para asaltarlo.

Los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

Al finalizar la semana se rellenará la tercera columna que queda de la rutina de pensamiento “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido” al igual que la segunda columna del “qué sabíamos y qué sabemos ahora”.

Se recitará el poema dedicado a esta unidad que supondrá un resumen de sí misma ([véase Anexo 37](#)).

6. MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos que se utilizarán para llevar a cabo el desarrollo de esta Unidad Didáctica serán:

- Didácticos: poema “Un barquito de cáscara de nuez”, tarjetas de palabras con “N”, “Ñ” en mayúscula y minúscula, las fichas de Anexos.
- Personales: maestro de apoyo y familiar para el taller de construcción de un barco y ambientación del proyecto en clase.
- Espaciales: aula, patio y museo naval.

En cuanto a materiales curriculares podemos encontrarnos con:

- Fungibles: recipientes de plástico, objetos redondos o legumbres, depresores, corchos, papel reciclado de colores, pintura de dedos, cartulinas de colores, cinta autoadhesiva, plastilina, bolsas de plástico, platos de plástico, pegamento de barra, grapadora o anillas de encuadernar, gomets de colores (naranja, verde y rojo), cola blanca, lapiceros, pinturas, ceras, rotuladores, gomas, sacapuntas, trozo de tela (terciopelo, raso, seda).
- No fungibles: ordenador, internet, tijeras, pinceles y brochas, libros, vídeo introductorio de Charles Darwin, mobiliario, mesa de luz, material psicomotricidad (colchonetas, pelotas de espuma, picas).
 - TIC: pizarra digital, iPads y móviles con visor de QR y Scratch JR.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN.

La presente Unidad Didáctica desarrolla estrategias propias de la actividad científica en donde la observación, deducción, investigación, diálogo, pensamiento crítico y divergente tienen cabida. El carácter activo, autónomo, cooperativo y científico hace que se respete diferentes ritmos de aprendizaje, siendo sencillo de adaptar, una serie de elementos de su programación: tiempo, recursos metodológicos, actividades de refuerzo y ampliación según el caso y la utilización de los materiales de apoyo.

A los alumnos que requieren de mayor tiempo para leer enunciados, escribir palabras o razonar determinados procedimientos, como es el caso del alumno con TDA-H, se les ofrecerá un tiempo extra en las actividades diarias y en su mayoría, en los rincones donde disponen de un tiempo reglamentario de 15 - 20 minutos añadiendo 10 minutos si es necesario. Así como la reducción del texto en ciertas fichas.

El posible alumno con TDA-H tiene buena oratoria, pero muestra dificultad en permanecer sentado largos periodos de tiempo, será “el ayudante del profesor” cuando sea necesario y se le permitirá en los rincones estar de pie al ser el único momento en el que están trabajando en una mesa. Además, se le hará un contrato ([véase Anexo 38](#)) entre los dos para controlar su comportamiento y evitar que descuide el material dado.

Al ser una Unidad cuyas actividades son muy intuitivas no se requiere de grandes modificaciones a excepción del cambio de tipografía: frases en minúscula para el alumno con características de Altas Capacidades y alumnos que sepan leer con fluidez y en mayúscula para el resto de alumnado que presenta dificultad. Tal ejemplo pueden ser la adaptación de los tableros de los bingos del Anexo 28 y 34.

Además, los grupos fijos de los rincones se han distribuido atendiendo a las necesidades de cada alumno y con el fin de propiciar un trabajo cooperativo eficaz, así como incentivar la Teoría del Andamiaje de Bruner.

Respecto a las actividades de refuerzo y ampliación. Por un lado, el especialista en audición y lenguaje se encargará de trabajar con aquellos alumnos con dificultades en la praxia, lectura, grafía e identificación de las letras a trabajar N, Ñ en la hora de la Asamblea o la que se dedica a introducción de una nueva letra en Lectoescritura. Para el resto de áreas de conocimiento, en los rincones de la última semana, se reforzarán, de manera más visual y manipulativa, aquellos contenidos que requieran de mayor atención a partir de la observación directa del maestro y de la autoevaluación de los alumnos al finalizar cada tarea con la “técnica del semáforo”.

Mientras que las actividades de ampliación están disponibles en cualquier momento del día en la sección de “Retos” ([véase Anexo 39](#)) que permite continuar construyendo conocimientos diariamente en todas las áreas de experiencia cuando el propio alumno, que haya realizado las actividades programadas satisfactoriamente, lo solicite o el propio maestro con la observación.

Las actividades de evaluación al ser de reflexión, manipulativas y en grupo como es en la evaluación inicial (rutinas de pensamiento) no requieren de ninguna adaptación, así como la evaluación formativa con la “Técnica del semáforo” y “La pared de intenciones de aprendizaje”.

En cuanto a la evaluación sumativa solo se tendrá en cuenta los mínimos exigibles del apartado 4. mediante la observación y la rúbrica que serán las técnicas para constatar y controlar que todos cumplen las nociones mínimas para seguir en el proceso de

enseñanza-aprendizaje y de lo contrario, ofrecer actividades o personal de apoyo acorde a su situación.

La adopción de estas medidas ordinarias favorecerá una personalización de la enseñanza en la que el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo esté motivado, obtenga refuerzos positivos y un desarrollo gradual durante el transcurso de la Unidad Didáctica.

8. OTROS ELEMENTOS QUE PUEDEN ESTAR DE FORMA EXPLÍCITA

a. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EN COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS.

La actividad complementaria que se llevará a cabo en esta unidad es el taller de construcción de una maqueta sencilla de un barco para el pasillo de las clases de Infantil con el uso de diferentes materiales, en su mayoría reciclados. Para ello, se contará con la participación de las familias en su elaboración.

Se continuará con el Teatro de sombras de la Unidad anterior en donde, en esta ocasión, un grupo de padres o equipo escolar relatarán la expedición y la travesía de Charles Darwin.

b. FOMENTO DE LA LECTURA

Al igual que en la Unidad anterior, los alumnos harán lecturas individuales que se reflejarán en el “pasaporte del lector” y en aquellos momentos dedicados a la biblioteca de aula en donde se creará un espacio experiencial en el que los niños compartan su opinión y recomendaciones de los libros que vayan leyendo. Estos libros pueden ser "La historia del Rainbow Warrior". Además, se les permitirá escoger libros de “El Buzón de préstamo de libros” de la etapa.

c. FOMENTO DE LAS TIC

Tras la presentación holográfica de Charles Darwin, los alumnos trabajarán en determinados momentos como los rincones o en la introducción de contenidos con dispositivos electrónicos: lectura de palabras con escondidas en QR, operaciones básicas con la pizarra digital, con Chromebooks o tablets para robótica con la aplicación Scratch Jr o se aventurarán, mediante el Tour Creator 360° por dentro del barco en la búsqueda de la llave perdida para entrar en el camarote y poner rumbo a su destino.

d. FOMENTO DEL INGLÉS

Atendiendo a la metáfora del monitor, explicada en el apartado 4.5. de esta programación didáctica, lo aprendido en la lengua materna se subordina en la segunda lengua (inglés).

Por ello, se trabajará vocabulario de la unidad mediante tarjetas, así como el reconocimiento auditivo y visual de la letra “N” en sus correspondientes fonemas del inglés al aparecer varios tipos de grafemas con fonema similar. Además, el reto que les plantea Darwin en el video se expresa en inglés y español aprovechando que el protagonista del curso es un científico y naturalista inglés.

e. EDUCACIÓN EN VALORES

En esta unidad didáctica no se limita al aprendizaje de materias y habilidades, sino que se plantean también, objetivos relacionados con el ámbito moral y cívico que se potenciarán y trabajarán a lo largo del curso. Entre ellas destacan la libertad, el respeto, el diálogo, cooperación, esfuerzo y potenciación del liderazgo sin dominio o sumisión y que su aplicación dependerá del propio alumno y su capacidad de autodeterminación ante situaciones límite que se le presente. Además, de los propios de la competencia espiritual, comunes a otras áreas del conocimiento.

f. COMPETENCIAS BÁSICAS

Como hemos expresado en el apartado 4.1. de la programación didáctica, uno de los principios metodológicos que desarrolla este proyecto es el Principio competencial; desarrollar un alumnado competente desde una educación holística que abarque desde la unicidad del alumno y sus características, así como la combinación de sus inteligencias. Teniendo en cuenta esta meta, en los apartados 2 y 3 de esta Unidad Didáctica se estructuran contenidos y objetivos resaltando competencias básicas que más se trabajan en cada uno de ellos.

UNIDAD DIDÁCTICA 3: ¡Rodeados de agua!

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

PRIMER TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: Tres semanas entre noviembre y diciembre de 2020.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Una vez conocido el personaje de Charles Darwin y el medio de transporte por el cual emprende su expedición, esta Unidad Didáctica presentará la primera parada de su expedición; las Islas Galápagos. El año pasado, con La primera vuelta al mundo, se trabajaron los continentes, pero en esta ocasión al llegar a las Islas Galápagos servirá de excusa para trabajar los accidentes geográficos más importantes: península, isla, archipiélago.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS

Tabla 17. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 3

Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer algunos elementos del relieve geográfico: península, islas y archipiélagos. • Utilizar comparaciones: Más largo que, más corto que, más grande que, más pequeño que, tantos como. • Realizar colecciones de 8 elementos. • Componer y descomponer el número 8. • Observar y formular conjeturas sobre causas y consecuencias de lo observado. • Conocer el primer destino de la expedición de Charles Darwin a bordo del Beagle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir vocabulario básico en inglés. • Comprender, reproducir y recrear cuentos, juegos lingüísticos y poemas. • Discriminar visual y auditivamente la S, J, F • Trazar el número 8. • Iniciarse y disfrutar del uso oral de una lengua extranjera para comunicarse. • Participar en actividades de dramatización y expresión corporal. • Iniciarse en el uso de instrumentos tecnológicos como pizarra digital, Tablet y móvil. • Iniciarse en el uso de juegos audiovisuales de robótica, matemáticas y lectoescritura. • Conocer las técnicas y materiales para la creación de accidentes geográficos.

Nota. Elaboración propia, 2021.

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS.

Los contenidos de esta Unidad, al igual que las anteriores unidades, estarán relacionados con las competencias básicas del apartado 4.8.

Tabla 18. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 3

<i>Área 2. Conocimiento del entorno</i>		COMPETENCIAS BÁSICAS
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida		
• Conocimiento de algunos elementos del relieve geográfico: península, islas y archipiélagos.	CM, CPAA, CA	
• Utilización de comparaciones: Más largo que, más corto que, más grande que, más pequeño que, tantos como.	CM, CMF, CPAA	
• Realización de colecciones y descomposiciones del número 8.	CM, CPAA	
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza		
• Observación y formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias de lo observado.	CMF, CAIP	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
• Conocimiento del primer destino de la expedición de Charles Darwin a bordo del Beagle.	CMF, CPAA	
<i>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</i>		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
• Adquisición vocabulario en inglés y español.	CCL, CD	
• Trazo del número 8.	CM	
• Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías.	CA, CAIP, CCL	
• Reconocimiento visual y auditivo de las consonantes S, J, F	CCL,	
• Lengua extranjera como medio de comunicación oral: “In, out”	CCL	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
• Iniciación en el uso de recursos digitales con la pizarra digital, Tablet y móvil.	CD, CM, CCL, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
• Utilización de diversas técnicas plásticas y materiales para la creación de los accidentes geográficos.	CA, CPAA	

Nota. Elaboración propia, 2021.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 19. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 3

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en el conocimiento científico: conjetura, observa el entorno, busca estrategias acordes a la acción y uso de 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombrar y localizar el primer destino de Charles Darwin. • Identificar correctamente los accidentes geográficos: isla, península y archipiélagos. • Crear colecciones de 8 elementos según semejanzas y diferencias. • Comparar con algunas 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las grafías de la S, J, F dentro de las palabras. Leer y escribir palabras comprendiendo lo leído. • Trazar correctamente el número 8 y su posición en la recta. • Comprender y expresar canciones, cuentos y poesías. • Usar el inglés para comunicarse. Vocabulario básico y fonemas S, J, F.

recursos digitales.	magnitudes: más largo que, menos largo que, más grande que, tantos como.	• Crear accidentes geográficos atendiendo a unas pautas y técnicas.
---------------------	--	---

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Colabora en el uso de recursos digitales con Tablet o Chromebook, reproductores de sonido, pizarra digital.
- Cuenta cuál es el primer destino de la expedición de Charles Darwin.
- Establece relaciones cualitativas hasta el 8.
- Discrimina los fonemas de la “S, F, J” y en inglés.
- Identifica el número 8 y su posición en una serie numérica.
- Crea uno de los accidentes geográficos atendiendo a unas pautas y técnicas.
- Nombra y utiliza dos o tres palabras del vocabulario básico de la Unidad en inglés.

5. ACTIVIDADES PRINCIPALES

Algunas de las actividades que se desarrollan en esta Unidad son:

- Trabajar rutina de pensamiento “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido” cómo se forma un accidente geográfico: isla, archipiélago y península.
- La creación de islas, península y archipiélagos con arena y un barreño grande de agua. Posteriormente con plastilina.
- Señalar los accidentes geográficos en Google Earth.
- Crear nuestra isla por grupos cooperativos con *Happy Island Designer* <https://eugeneration.github.io/HappyIslandDesigner/>

UNIDAD DIDÁCTICA 4: Comiendo bien

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

SEGUNDO TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: cuatro semanas entre enero y febrero de 2021.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Al llegar a las Islas Galápagos, Charles Darwin observó unos pinzones. Le llamó la atención que los pinzones la forma de sus picos y la alimentación que llevaban ¿Cuál será el secreto? A raíz de esta observación y descubrimiento, en esta Unidad Didáctica se profundizará en la alimentación de los animales y los cambios físicos que han sufrido al adaptarse a su dieta. Se desafiará la mente de los alumnos contrastando, comprando, deduciendo y realizando retos con el fin de adentrarnos en las primeras clasificaciones de los animales según su alimentación.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS

Tabla 20. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 4

Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en la adición y sustracción de números con resultado menor o igual a 8. • Reconocer las primeras clasificaciones de los animales según su alimentación: herbívoros, carnívoros y omnívoros (cadenas tróficas) • Observar y formular conjeturas sobre causas y consecuencias. • Conocer el primer destino de la expedición de Charles Darwin a bordo del Beagle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir vocabulario de la unidad en inglés y español. • Comprender, reproducir y recrear cuentos, juegos lingüísticos y poemas. • Discriminar visual y auditivamente la R+, R-, RR. • Iniciarse y disfrutar del uso oral de una lengua extranjera para comunicarse. • Participar en actividades de expresión corporal. • Iniciarse en el uso de recursos digitales con pizarra digital, Tablet y móvil. • Conocer las técnicas básicas y materiales de expresión plástica para la creación de animales y cadena trófica.

Nota. Elaboración propia (2021)

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS.

Tabla 21. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 4

<i>Área 2. Conocimiento del entorno</i>		
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida		
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciación a la sustracción y adición con resultado igual o inferior a 8. • Primeras clasificaciones y orden de los animales según su alimentación: 	CM, CPAA	
	CM, CMF, CPAA	

herbívoros, carnívoros y omnívoros. Cadenas tróficas.		COMPETENCIAS BÁSICAS
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza		
• Observación y formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias acerca de los cambios morfológico en animales y plantas en el curso del desarrollo.	CMF, CAIP	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
• Descubrimiento del primer destino y descubrimiento de Charles Darwin.	CMF, CPAA	
<i>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</i>		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
• Adquisición vocabulario en inglés: partes de los animales y plantas. • Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías. • Reconocimiento visual y auditivo de las consonantes R+, R-, RR • Lengua extranjera como medio de comunicación oral.	CCL, CD CA, CAIP, CCL CCL, CCL	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
• Iniciación en el uso de recursos digitales con la pizarra digital, Tablet y móvil.	CD, CM, CCL, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
• Utilización de diversas técnicas plásticas y materiales para la creación de los animales según su alimentación y cadena trófica.	CA, CPAA	
Bloque 4. Lenguaje corporal		
Participación en actividades de expresión corporal.	CPAA, CAIP	

Nota. Elaboración propia, 2021.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 22. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 4

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en el conocimiento científico: conjetura, observa el entorno, busca estrategias acordes a la acción y uso de recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Contar el descubrimiento de Charles Darwin sobre la adaptación morfológica de los animales según el alimento. • Ser capaz de restar y sumar números cuyo resultado sea no superior a 8. • Nombrar, agrupar y clasificar animales según su alimento: herbívoros, omnívoros, carnívoros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las grafías de la R+, R-, RR dentro de las palabras. Leer y escribir palabras comprendiendo lo leído. • Comprender y expresar canciones, cuentos y poesías. • Usar el inglés para comunicarse. Vocabulario básico y fonemas R+, R, RR • Crear un ejemplo de cadena trófica con plastilina en el orden correcto.

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Colabora en el uso de recursos digitales con Tablet o Chromebook, reproductores de sonido, pizarra digital.
- Cuenta la adaptación morfológica de los pinzones que descubrió Charles Darwin.
- Resta y suma en horizontal números cuyo resultado sea inferior a 8.
- Discrimina los fonemas de la “R+, R-, RR” y en inglés.
- Crea con plastilina y clasifica animales según su alimento.
- Nombra y utiliza dos o tres palabras del vocabulario básico de la Unidad en inglés.

5. ACTIVIDADES PRINCIPALES

Algunas de las actividades que se desarrollan en esta Unidad son:

- Se mostrará imágenes de pinzones y nos centraremos en su pico bajo la rutina de pensamiento “Compara y contrasta”. Se hará el mismo proceso, pero esta vez con imágenes de una jirafa, una oveja, un pelicano, un oso hormiguero. Se nombrarán la clasificación de animales según su alimentación y sus adaptaciones según su alimento.
- Invención de un animal con una adaptación al alimento que coma; se hará un dibujo o con plastilina según se considere. Tras ello, se pasará el dibujo o imagen a digital y los niños podrán sacarse una foto con su animal creado utilizando el croma con la aplicación Tc-studio.
- Realización de una cadena trófica con los animales escondidos en los Códigos QR.
- Se añadirán animales a la Isla virtual creada en la Unidad anterior con *Happy Island Designer*.

UNIDAD DIDÁCTICA 5: Un lugar en el mundo

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

SEGUNDO TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: cuatro semanas entre enero y febrero de 2021.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

A lo largo de la historia han existido innumerables especies animales, pero debido a cambios que se han producido en su hábitat han hecho que las especies se vayan adaptando morfológicamente. Esta Unidad Didáctica parte del descubrimiento de Charles Darwin acerca de las diferencias entre dos animales de la misma especie por su aislamiento en diferentes islas.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS

Tabla 23. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 5

Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el número 0 como cuantificador nada. • Adquirir nociones temporales: día-noche. • Conocer y valorar las transformaciones de los animales y plantas en el medio. • Establecer agrupamientos, clasificación según el medio. • Observar y formular conjeturas sobre causas y consecuencias a través de la experimentación. • Conocer el descubrimiento de Charles Darwin sobre la evolución de las especies según el medio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir vocabulario básico de las partes del animal y planta en lengua materna y extranjera. • Comprender, reproducir y recrear cuentos, juegos lingüísticos y poemas. • Discriminar visual y auditivamente la H, LL, Y, • Iniciarse en el uso oral de la lengua extranjera. • Participar en actividades de dramatización y expresión corporal. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos con la pizarra digital, Tablet y móvil • Usar las técnicas básicas y materiales para la creación de una maqueta de los ecosistemas y animales con transformaciones más relevantes.

Nota. Elaboración propia, 2021.

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS.

Tabla 24. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 5

<i>Área 2. Conocimiento del entorno</i>	
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida	
<ul style="list-style-type: none"> • Relación del número 0 como el cuantificador nada. • Nociones temporales: día-noche. 	<p>CM, CPAA</p> <p>CM, CME, CPAA</p>

Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza		COMPETENCIAS BÁSICAS
<ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento de los tres medios: acuático, terrestre y aéreo Observación y formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias acerca de los cambios morfológico en animales y plantas en el curso del desarrollo. 	<p>CMF, CPAA CMF, CAIP</p>	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
<ul style="list-style-type: none"> Descubrimiento de Charles Darwin sobre la evolución de las especies según el medio. 	CMF, CPAA	
<i>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</i>		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
<ul style="list-style-type: none"> Adquisición vocabulario en inglés: partes de los animales y plantas. Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías. Reconocimiento visual y auditivo de las consonantes H, LL, Y. Lengua extranjera como medio de comunicación oral: “It can fly, swim, walk...” 	<p>CCL, CD CA, CAIP, CCL CCL, CCL</p>	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
<ul style="list-style-type: none"> Iniciación en el uso de recursos digitales con la pizarra digital, Tablet y móvil. 	CD, CM, CCL, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
<ul style="list-style-type: none"> Utilización de diversas técnicas plásticas y materiales para la creación de ecosistemas de los animales y plantas y nueva especie del futuro. 	CA, CPAA	

Nota. Elaboración propia, 2021.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 25. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 5

Área 1.	Área 2.	Área 3.
<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en el conocimiento científico: conjetura hipótesis, observa el entorno, busca estrategias acordes a la acción y uso de recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> Explicar el descubrimiento de Charles Darwin sobre la adaptación de los animales y plantas según el medio. Asociar el 0 con el cuantificador nada. Nombrar los tres medios y poner ejemplos de cada uno. Identificar las causas y consecuencias de los cambios morfológico en animales y plantas en el curso del desarrollo. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer las grafías de la Y, Q dentro de las palabras. Leer y escribir palabras comprendiendo lo leído. Trazar el cero sin confundirlo con una “o”. Comprender y expresar canciones, cuentos y poesías, mostrando interés. Usar el inglés para comunicarse. Vocabulario básico y fonemas Y, Q. Crear una maqueta de un ecosistema de los animales y plantas seleccionando los materiales adecuados.

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Colabora en el uso de recursos digitales con Tablet o Chromebook, reproductores de sonido, pizarra digital.
- Formula hipótesis acerca de los cambios que se han producido en animales y plantas en función del hábitat y participa en la experimentación para comprobarlas.
- Cuenta la adaptación morfológica del armadillo según el medio que descubrió Charles Darwin.
- Identifica el 0 con la cantidad de ningún elemento.
- Discrimina los fonemas de la “Y, Q.” y en inglés.
- Diseña una nueva especie del futuro con materiales y técnicas adecuadas.
- Nombra y utiliza dos o tres palabras del vocabulario básico de la Unidad en inglés.

5. ACTIVIDADES PRINCIPALES

Algunas de las actividades que se desarrollan en esta Unidad son:

- Se introducirá con la observación de Charles Darwin de las iguanas. La historia de las dos iguanas que pertenecían a la misma especie, pero al vivir en islas separadas cada una tenían adaptaciones diferentes y acordes al medio en el que vivían. Se pondrá la imagen de un cactus y se debatirá acerca de sus adaptaciones al medio, así como el camaleón.
- Se trabajará el concepto 0 o nada con el libro "Nada de nada" de Julien Billaudeau. Lluvia de ideas de cómo podríamos hacer para que volviera a tener vida el espacio. Tras ello, elegirán una de las tres imágenes y tendrán que dibujar elementos de la naturaleza necesarios para que el hábitat vuelva a tener vida. Estas imágenes se tomarán de la obra de José Manuel Ballester ([véase Anexo 40](#)).

UNIDAD DIDÁCTICA 6: Juntos somos más

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

SEGUNDO TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: tres semanas entre marzo y abril de 2021.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Las plantas, los animales son los seres vivos presentes en la vida de los niños. En el patio observan hormigas, mariquitas; recogen flores, hierba y observan cómo germinan las semillas del huerto escolar (actividad de purificación del agua del mar de la Unidad Didáctica 2) y siempre hacen las mismas preguntas: ¿Cómo puede haber tantas flores?, ¿Cómo nacen los “hijitos” de las hormigas? Por ello, es una excelente oportunidad para dar respuesta a estas preguntas intrigantes partiendo de otro de los descubrimientos de Charles Darwin: la reproducción de plantas, en especial la orquídea, los agentes que intervienen, cómo hacen los animales para atraer y multiplicarse.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS

Tabla 26. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 6

Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Aproximarse al ciclo vital de las plantas y animales. • Respetar y cuidar los elementos del medio natural. • Realizar colecciones de 9 elementos. • Componer y descomponer el número 9. • Utilizar los cuantificadores: doble y mitad. • Formular conjeturas sobre causas y consecuencias de la observación de características, comportamientos, relaciones y cambios en los seres vivos para reproducirse. • Conocer el descubrimiento de Charles Darwin sobre los comportamientos de los seres vivos para reproducirse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir vocabulario de la unidad en español e inglés. • Comprender, reproducir y recrear cuentos, juegos lingüísticos y poemas. • Realizar el trazo del número 9 • Discriminar visual y auditivamente las consonantes C, K, CH • Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera. • Participar en actividades de expresión corporal. • Iniciarse en el uso de recursos tecnológicos con la pizarra digital, Tablet y móvil. • Conocer las técnicas básicas y materiales de expresión plástica para la creación del mural del ciclo vital y animales con transformaciones más relevantes.

Nota. Elaboración propia, 2021.

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS.

Tabla 27. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 6

Área 2. Conocimiento del entorno		COMPETENCIAS BÁSICAS
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida		
<ul style="list-style-type: none"> • Realización del trazo del número 9. • Cuantificadores: doble y mitad. • Composición y descomposición del número 9. • Respeto y cuidado hacia los elementos del medio natural. 	CM CM, CPAA CM, CMF CSC, CMF	
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza		
<ul style="list-style-type: none"> • Acercamiento al ciclo vital de las plantas y animales. • Formulación de conjeturas sobre causas y consecuencias a través de la observación de los comportamientos, características de las plantas y animales para reproducirse. 	CMF, CPAA CMF, CPAA, CD	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
<ul style="list-style-type: none"> • Noción del descubrimiento de Charles Darwin sobre los comportamientos de los seres vivos para reproducirse. 	CSC, CMF	
Área 3. Lenguajes: comunicación y representación		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición vocabulario de la unidad en inglés y español. • Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías. • Trazo del número protagonista 9 • Reconocimiento visual y auditivo de las consonantes C, K, CH • Lengua extranjera como medio de comunicación oral 	CCL CA, CAIP, CCL CCL, CM CCL, CCL	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciación en el uso de recursos tecnológicos con la pizarra digital, Tablet y móvil. 	CD, CM, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de diversas técnicas plásticas y materiales para la creación de maceteros para plantas y mural de los animales con sus comportamientos para reproducirse. 	CA, CPAA	

Nota. Elaboración propia, 2021.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 28. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 6

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en el conocimiento científico: conjetura hipótesis, observa el entorno, busca estrategias acordes a 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar el descubrimiento de Charles Darwin sobre los comportamientos de los animales y plantas para reproducirse. • Discriminar cuantificadores: doble y mitad. • Identificar los agentes que 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las grafías de la Y, Q dentro de las palabras. Leer y escribir palabras comprendiendo lo leído. • Reconocer la grafía del 9 y su posición en una recta. • Comprender y expresar canciones,

<p>la acción y uso de recursos digitales.</p>	<p>intervienen en la reproducción de las plantas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupar y clasificar los animales según su reproducción. • Observar y describir las características, comportamientos, relaciones y cambios en los seres vivos de su entorno para reproducirse. 	<p>cuentos y poesías, mostrando interés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar el inglés para comunicarse. Vocabulario básico y fonemas Y, Q. • Crear una maqueta de un ecosistema de los animales y plantas seleccionando los materiales adecuados.
---	---	--

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Colabora en el uso de recursos digitales con Tablet o Chromebook, reproductores de sonido, pizarra digital.
- Agrupa y clasificar los animales según su reproducción.
- Describe dos o tres características, cambios o comportamientos en los seres vivos de su entorno para reproducirse.
- Establece relaciones cualitativas entre elementos hasta el 9.
- Cuenta la adaptación morfológica de la orquídea para reproducirse que descubrió Charles Darwin.
- Trazo del número 9.
- Identifica el 0 con la cantidad de ningún elemento.
- Discrimina los fonemas de la “Y, Q.” y en inglés.
- Nombra y utiliza dos o tres palabras del vocabulario básico de la Unidad en inglés.

5. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

En este apartado vamos a exponer, de forma global, la secuencia de actividades iniciales, de desarrollo y finales que se llevarían a cabo en cada semana en esta Unidad. Como se ha indicado en el apartado 4., la metodología principal que vamos a desarrollar estará basada en métodos de investigación teniendo como hilo conductor el método científico y STEM a través de actividades globalizadoras que permitirán desarrollar las inteligencias múltiples y las competencias demandadas en la sociedad.

Sin embargo, en ciertas áreas como la lógico-matemática se potenciará a su vez las cuatro etapas del acto didáctico de Fernández Bravo: Comprensión, Enunciación, Memorización y Aplicación (abstracción) o en Lectoescritura con la metodología

fonológica para aprender las letras. Todo ello reforzado de manera visual, manipulativa y experiencial en los rincones incentivando el juego activo.

Se trabajará, al introducir un contenido nuevo, en asamblea. El resto de actividades ya sea de desarrollo, recapitulación tendrán un componente STEM, motriz y de juego activo. Los rincones estarán establecidos mediante equipos fijos cooperativos que permiten un trabajo continuo y efectivo en ellos. Las tres semanas se organizarán de la siguiente manera: las dos primeras semanas se trabajarán las plantas y la última semana se destinará a los animales.

PRIMERA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

Se comenzará la sesión con una imagen de un campo con innumerables plantas, flores. A continuación, se dará paso a un pequeño debate sobre cómo se pueden multiplicar si no se desplazan y qué ayudantes tendrán. Las respuestas se recogerán en post-it y se pegarán en el panel dedicado a la unidad junto con la Imagen impresa en el medio. Con ello, se iniciará los agentes polinizadores, las adaptaciones de las plantas para atraerlos y su desarrollo.

Como inicio del centro de interés se hará una lluvia de ideas respondiendo a las dos primeras columnas de la rutina de pensamiento: “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido”, acerca de las plantas.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Como elemento motivador se les pondrá un audio en el que el propio Charles Darwin les cuenta que les ha encomendado una misión: investigar dos orquídeas que dejó en clase. Estas guardan un secreto que hay que descubrir por el cual seguimos viendo infinidad de ellas y se analizará los factores para que crezcan aprovechando que estamos en primavera. Se colocarán las orquídeas en las ventanas de la clase para observar en los rincones qué ocurre.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “C-Q”. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. En

el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Carlos o Pequeño.

En **lógico-matemática**, en días consecutivos se profundizará en el número protagonista 9, siguiendo el acto didáctico del apartado 4., creando durante las tres semanas un panel de nuestro número protagonista que se inicia asociando el número a la cantidad.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará vocabulario básico de la unidad y el fonema de la C (/K/), Q en inglés mediante tarjetas de palabras que contengan la letra al igual que vocabulario de la Unidad: partes de la flor, nombres de algunos insectos.

- **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura y Psicomotricidad** se trabajará mediante juegos activos y lúdicos con palabras con C como En busca de las orquídeas en donde un grupo de alumnos serán las abejas (agentes polinizadores), otro grupo serán las orquídeas. A los niños-orquídea se les enganchará, en el baby, diez cintas con palabras que contengan la letra nueva. Si cazan las abejas la cinta tendrán que leerlo.

En **Religión** se les contará el relato bíblico de la Creación. Tras ello, dibujarán en orden las siete creaciones en un rosco dividido en siete partes.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 29. Rincones semana 1 de la Unidad Didáctica 6

RINCONES	Leemos y escribimos	Dictado de palabras, búsqueda de la letra perdida en el texto y trabajarán con la plataforma Grin.
	Operamos, pensamos y construimos	Se trabajará por parejas cogiendo 9 objetos del entorno, trazar el 9 con las tarjetas transparentes para la mesa de luz y encontrar el 9 perdido.
	Los artistas	Con el Cuaderno de Campo, un lápiz y pinturas se acercarán a las orquídeas. A continuación, harán la rutina de pensamiento “Veo, pienso y me pregunto” en donde tendrán que observarlas, ver qué animales se acercan a ellas y porqué se sienten atraídos por ellas.
	Pequeños Científicos	
	Actúa como si...	Jugar a ser insectos y flores

Nota. Elaboración propia, 2021.

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido (gomet verde), necesitan apoyo extra (gomet naranja) o no han entendido (gomet rojo) el término aprendido.

Por otro lado, se pondrá en común las observaciones realizadas, por grupos cooperativos, de la orquídea.

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Por grupos tendrán que responder a las preguntas de tres opciones con Plickers pulsando la respuesta correcta el portavoz del equipo que levante antes la mano tras debatir entre ellos la respuesta. Al finalizar la semana los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

SEGUNDA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

Una vez comprendido cómo las flores se fecundan, ahora se verá qué factores son necesarios para su crecimiento. A modo de lluvia de ideas, para que participen todos los alumnos, se les pedirá que escriban en sus pizarras individuales qué necesita una planta para crecer concretando finalmente en agua, luz y nutrientes.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Se hará un mural de una orquídea con la que los niños tendrán que rellenarla con plastilina.

Tras concretar cuáles son los elementos necesarios para que las plantas crezcan, se comprobarán a continuación si realmente esos tres elementos principales ayudan a que se desarrollen con tres experimentos.

Primer experimento. El tallo teñido. Cada grupo traerá un clavel blanco, se llenará un vaso transparente, por grupo, de agua, se le añadirá al agua unas gotas de colorante y se meterá el clavel del grupo. Anotarán en su Cuaderno de Campo qué creen que va a pasar al cabo de unas pocas horas. Se comprobará en los rincones.

Segundo experimento. En busca de la luz. Aprovechando el huerto escolar donde hay plantados algunos girasoles y regaderas en proceso a mitad de su crecimiento. Se cogerá una caja de cartón grande por grupo y se hará un agujero en la parte superior e inferior al que se lo colocaremos a las plantas del huerto. Esta caja tendrá un laberinto creado por los grupos con trozos de cartón. Se comprobará en los rincones.

Tercer experimento. Qué tipo de nutrientes necesita. Se cogerán tres cubos de arena por grupo, en el primero se pondrá arena; en el segundo se añade tierra mojada, y en el tercero cáscaras de frutas de la merienda. Se pondrán las semillas de orquídeas que nos dejó Charles Darwin en cada uno. Se comprobará en los rincones.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “C-Z”. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Celia o Zorro.

En **lógico-matemática**, se hablará del concepto doble y mitad. Repartiendo en partes iguales los 8 insectos que tenemos entre 4 orquídeas y si hay 9 insectos cuanto es el doble.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará vocabulario básico de la unidad y el fonema “C-Z” mediante tarjetas de palabras que contengan la letra al igual que vocabulario básico de la Unidad: nacer, crecer, agua, luz, tierra (nutrientes).

- **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura**, se trabajará con juegos activos y lúdicos de palabras con C-Z como Construir el camino para llevar el insecto hasta su flor. Los niños tendrán que leer las palabras y si aciertan podrán poner la palabra en el suelo haciendo un camino hasta conseguir llegar a la flor.

En **Religión** se trabajarán la exploración, con los sentidos, de la naturaleza creada. Los alumnos dibujarán un elemento de la naturaleza que se aprecie con cada sentido.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 30. Rincones semana 2 de la Unidad Didáctica 6

RINCONES	Leemos y escribimos	Memory con palabras en la pizarra digital. Búsqueda de la letra perdida en el texto y asociar palabra con imagen.
	Operamos, pensamos y construimos	Hacer construcciones con 9 elementos. Domino de doble y mitad.
	Los artistas	Para nuestro laboratorio de germinación, se creará un macetero casero por equipo. Se necesitará una bolsa zip transparente, tres depresores y las semillas de la Caléndula y pistola de silicona.
	Pequeños Científicos	Se comprobarán las predicciones con el resultado de los tres experimentos se han hecho durante la semana con la rutina “Antes pensaba ahora pienso”. Se realizará en grupo.
	Actúa como si...	Jugar a ser plantas.

Nota. Elaboración propia, 2021.

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido (gomet verde), necesitan apoyo extra (gomet naranja) o no han entendido el término aprendido (gomet rojo).

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Expondrán sus tres utensilios realizados en los rincones de la semana y enseñarán el viernes su Cuaderno de Campo y se elegirá los instrumentos más bonitos y útiles. Al finalizar la semana los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

Se meterán en el macetero un algodón y un poco de agua, Se añadirá semillas de la Caléndula al ser la flor que más rápido crece y así se observará como nace y se desarrolla lo antes posible.

TERCERA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

En esta semana se hablará de qué maneras hacen los machos para atraer a la hembra, los comportamientos de los animales y cómo nacen sus crías.

Para ello, se pondrá la figura del pavo real con su pareja y un video acerca del cortejo de ciertos animales para atraer a la hembra. Se abrirá debate preguntándoles porqué de la misma especie hay uno que es más colorido, o para qué sirven los bailes que hacen.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Se irá de excursión al Parque del Retiro, en especial, el pabellón de los Jardines de Cecilio Rodríguez y se llevarán su Cuaderno de Campo. Allí, observarán los pavos reales y harán la rutina de pensamiento “Veo, Pienso y me pregunto”. Tras ello, traeremos un gallo y gallina a la clase y se hará la misma rutina de pensamiento.

Se introducirá la clasificación de ovíparos (por huevos) y vivíparos (vientre de la madre). Con aros se pondrá una imagen de un elefante (vivíparos) y en otro la imagen de una gallina (ovíparos). A continuación, tendrán diferentes gogos de animalitos que se tendrán que colocar en los aros según cómo nazcan. Se pondrá en común los resultados.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “CH”. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Chema o Churro.

En **lógico-matemática**, se trabajará con las regletas de Cuisenaire descomposición del 9 en busca de caminos que conduzcan al nueve.

Psicomotricidad, se pone en una pared una gallina y en la otra un elefante. Tendrán que correr a la zona correcta cuando el profesor diga un animal.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará el fonema “Ch” mediante tarjetas de palabras que contengan la letra al igual que vocabulario básico de la Unidad: huevo, animales, crías.

- **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura**, se trabajará con juegos activos y lúdicos de palabras con CH como *En busca de los huevos perdidos* donde los alumnos tendrán que encontrar y leer las palabras que aparezcan en el huevo. Si lo leen bien podrán devolvérselo a la gallina.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 31. Rincones semana 3 de la Unidad Didáctica 6

RINCONES	Leemos y escribimos	Con la mesa de luz y arena o pan rallado trazarán la CH. Se buscará entre el texto la Ch. Dictado de palabras con CH.
	Operamos, pensamos y construimos	Tendrán unos huevos y crías de animales y tendrán que trabajar entre ellos por parejas el doble o mitad del número que les ponga.
	Los artistas	Dibujar, de manera individual, un animal inventado o fruto de la unión de dos especies diferentes en el que tenga características muy propias y con un tipo de reproducción.
	Pequeños Científicos	Cuadro de doble entrada con animales ovíparos y vivíparos en la pizarra digital clasificando los animales según su reproducción.
	Actúa como si...	Rituales para atraer. Imitamos animales ovíparos y vivíparos.

Nota. Elaboración propia, 2021.

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido (gomet verde), necesitan apoyo extra (gomet naranja) o no han entendido el término aprendido (gomet rojo).

Se pondrá en común observaciones recogidas de la excursión al Parque de Cecilio Rodríguez.

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Se dejará un tiempo para que conversen entre ellos la experiencia de la semana. Se expondrá el animal inventado.

Asimismo, se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados. Finalmente, se rellenará la tercera columna de la rutina de pensamiento “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido” al igual que la segunda columna del “qué sabíamos y qué sabemos ahora”.

A modo de repaso global se memorizará y recitará un poema que será el resumen de la Unidad Didáctica.

6. MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos que se utilizarán para llevar a cabo el desarrollo de esta Unidad Didáctica serán:

- Didácticos: poema “Plantas y Animales”, tarjetas de palabras con “C-K, C-Z, CH” en mayúscula y minúscula, tarjeta del científico, las fichas correspondientes a cada rincón y cartelera de las letras C-K, C-Z, CH con su praxia y gesto. También, Tarjetas de animales, Imagen del campo, huevos con palabras con CH.
- Personales: maestro de apoyo.
- Espaciales: aula, sala de Psicomotricidad, patio, Parque de El Retiro, la biblioteca de aula y del centro.

En cuanto a materiales curriculares podemos encontrarlos con:

- Fungibles: forro autoadhesivo, plastilina, papel charol, pegamento de barra, vasos de plástico, bolsas zip de plástico, grapadora, depresores, colorante alimenticio, gomets de colores (naranja, verde y rojo), lapiceros, pinturas, ceras, rotuladores, gomas, sacapuntas, claveles.
- No fungibles: ordenador, internet, tijeras, pinceles y brochas, libros, audio explicativo de Charles Darwin, mobiliario, piezas de construcción, material psicomotricidad (aros).
 - TIC: pizarra digital, Tablet, móviles con visualizador de Qr

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN.

La presente Unidad Didáctica es un tema que los niños tienen arraigado desde pequeños y no comprende un alto grado de complejidad; respeta diferentes ritmos de aprendizaje ajustando una serie de elementos de su programación: tiempo, recursos

metodológicos, actividades de refuerzo y ampliación según el caso y la utilización de los materiales de apoyo.

A los alumnos que requieren de mayor tiempo para leer enunciados, escribir palabras o razonar determinados procedimientos, como es el caso del alumno con TDA-H, se les ofrecerá un tiempo extra en las actividades diarias y en su mayoría, en los rincones donde disponen de un tiempo reglamentario base de 15 - 20 minutos ampliándolo en estos casos 10 minutos.

Con el posible alumno con TDA-H tiene buena oratoria, pero presenta dificultad en permanecer sentado por un periodo largo de tiempo, será “el ayudante del profesor” cuando sea necesario y se le permitirá en los rincones estar de pie al ser el único momento en el que están trabajando en una mesa. Además, se le hará un contrato entre los dos para controlar su comportamiento y evitar que descuide el material dado.

Respecto a las actividades de refuerzo y ampliación. Por un lado, el profesor PT se encargará de trabajar con el alumno con posible Altas capacidades en área de matemáticas ya que en el resto puede seguir el ritmo de la clase sin que le parezca aburrido para él. Para el resto de áreas de conocimiento, en los rincones de la última semana, se reforzarán, de manera más visual y manipulativa, aquellos contenidos que requieran de mayor atención a partir de la observación directa del maestro y de la autoevaluación de los alumnos al finalizar cada tarea con la “técnica del semáforo”.

Mientras que las actividades de ampliación están disponibles en cualquier momento del día en la sección de “Retos” que permite continuar construyendo conocimientos diariamente en todas las áreas de experiencia cuando el propio alumno, que haya realizado las actividades programadas satisfactoriamente, lo solicite o el propio maestro con la observación.

En cuanto a la evaluación se presenta en la Unidad de manera muy intuitiva por lo que no requiere de grandes modificaciones a excepción del cambio de tipografía: frases, palabras en minúscula para el alumno con características de Altas Capacidades y alumnos que sepan leer con soltura y en mayúscula para el resto de alumnado. Las actividades de evaluación al ser de reflexión, manipulativas y en grupo la evaluación inicial (rutinas de pensamiento) no requieren de ninguna adaptación, así como la evaluación formativa con la “Técnica del semáforo” y “La pared de intenciones de aprendizaje”.

En cuanto a la evaluación sumativa solo se tendrá en cuenta los mínimos exigibles del apartado 4. mediante la observación y la rúbrica que serán las técnicas para constatar y controlar que todos cumplan las nociones mínimas para seguir en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de serlo ofrecer actividades o personal de apoyo que se necesite en cada caso.

La adopción de estas medidas ordinarias favorecerá una personalización de la enseñanza en la que el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo esté motivado, obtenga refuerzos positivos y un desarrollo gradual durante el transcurso de la Unidad Didáctica.

8. OTROS ELEMENTOS QUE PUEDEN ESTAR DE FORMA EXPLÍCITA

a. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EN COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS.

La actividad complementaria que se llevará a cabo en esta unidad es el taller de Cómo nacen los animales. Para ello, se les dejará que traigan las mascotas y se debatirá sobre qué tipo de reproducción tiene. Para ello, se contará con la participación de las familias en su elaboración. Además, se ofrecerá además un Cinefórum de la película El Rey León.

b. FOMENTO DE LA LECTURA

Durante la Unidad Didáctica los alumnos harán lecturas individuales que se reflejarán en el “pasaporte del lector” y en aquellos momentos dedicados a la biblioteca de aula en donde se creará un espacio experiencial en el que los niños compartan su opinión y recomendaciones de los libros que vayan leyendo. Así como el libro de “Muchos, muchos, muchísimos animales” y “Había una vez una semilla”, se les permitirá escoger libros de “El Buzón de préstamo de libros” de la etapa.

c. FOMENTO DE LAS TIC

Tras la audición del audio de Charles Darwin, los alumnos trabajarán en determinados momentos de la Unidad como los rincones o en la introducción de contenidos con dispositivos electrónicos: mesa de luz, pizarra digital y iPad.

d. FOMENTO DE INGLÉS

Atendiendo a la metáfora del monitor, explicada en el apartado 4.5. de esta programación didáctica, lo aprendido en la lengua materna se subordina en la segunda lengua (inglés). Por ello, se trabajará vocabulario de la unidad, así como el reconocimiento

auditivo y visual de las letras “C-K, C-Z, CH” en inglés. Además, tiene una gran importancia en esta Programación ya que Charles Darwin es inglés. Se podrán hacer actividades como dibujar paso a paso animales y sus crías al igual que flores con directrices en inglés. Así se trabaja las partes de las plantas y animales y la comprensión en la lengua extranjera.

e. EDUCACIÓN EN VALORES

En esta unidad didáctica no se limita al aprendizaje de materias y habilidades, sino que se plantean también, objetivos relacionados con el ámbito moral y el civismo que se potenciarán y trabajarán a lo largo del curso. Entre ellas destacan la libertad, la equidad, el respeto, el diálogo, cooperación, esfuerzo y potenciación del liderazgo sin dominio o sumisión al ser valores que están presentes en varias de las actividades propuestas en la Unidad y que su realización dependerá del propio alumno y su capacidad de autodeterminación ante situaciones límite que se le presente. Además, de los propios de la competencia espiritual, comunes a otras áreas del conocimiento.

f. COMPETENCIAS BÁSICAS

Como hemos expresado en el apartado 4.1. de la programación didáctica, uno de los principios metodológicos que desarrolla este proyecto es el Principio competencial; desarrollar un alumnado competente desde una educación holística que abarque desde la unicidad del alumno y sus características, así como la combinación de sus inteligencias. Teniendo en cuenta esta meta, en los apartados 2 y 3 de esta Unidad Didáctica se estructuran contenidos y objetivos resaltando competencias básicas que más se trabajan en cada uno de ellos.

UNIDAD DIDÁCTICA 7: La familia que no elegimos

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

TERCER TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: tres semanas en abril de 2021.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Una vez observada la evolución de los animales, en esta Unidad, nos embarcamos en un nuevo descubrimiento en manos de Charles Darwin: la evolución del hombre. Este pensó que al igual que los animales tuvieron antepasados, el ser humano por ende también lo tuvo y ciertos primates fueron cambiando hasta lo que conocemos hasta ahora.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS

Tabla 32. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 7

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> Sensaciones y percepciones de los cambios físicos del propio cuerpo y de su relación con el paso del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en la adición y sustracción de números con resultado no superior a 9. Medir con diferentes unidades de tiempo: menos a más profundo de los fósiles. Observar y formular conjeturas sobre rasgos físicos, trabajo y estilo de vida: Pasado y Presente. Conocer el descubrimiento de Charles Darwin acerca del tiempo de la Tierra y de los antepasados. 	<ul style="list-style-type: none"> Adquirir vocabulario básico en lengua materna y extranjera. Comprender, reproducir y recrear cuentos, juegos lingüísticos y poemas. Discriminar visual y auditivamente las consonantes G, GE-GI, GÜE-GÜI. Iniciarse en el uso oral de la lengua extranjera. Participar en actividades de expresión corporal. Iniciarse en el uso de recursos digitales con la pizarra digital, Tablet y móvil. Crear una maqueta de la evolución del hombre utilizando técnicas básicas y materiales de expresión plástica.

Nota. Elaboración propia, 2021.

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS.

Tabla 33. Bloque de contenidos de la Unidad Didáctica 7

<i>Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i>		
Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen		
<ul style="list-style-type: none"> Sensaciones y percepciones de los cambios físicos del propio cuerpo y de su relación con el paso del tiempo. 		CMF, CPAA
<i>Área 2. Conocimiento del entorno</i>		
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida		
<ul style="list-style-type: none"> Sustracción y adición cuyo resultado no sean superiores a 9. 		CM

<ul style="list-style-type: none"> • Mediciones con diferentes unidades de tiempo: menos a más profundo. Fósiles. 	CM, CPAA	COMPETENCIAS BÁSICAS
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza		
<ul style="list-style-type: none"> • Observación y formulación de conjeturas de los rasgos físicos, trabajo y estilo de vida: Pasado y Presente. 	CMF, CPAA, CD	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
<ul style="list-style-type: none"> • Noción del descubrimiento de Charles Darwin acerca del tiempo de la Tierra y de los antepasados. 	CSC, CMF	
<i>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</i>		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición vocabulario de la unidad en inglés y español. • Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías. • Reconocimiento visual y auditivo de las consonantes la GA-GO-GU, GE-GI, GUA-GUE-GUI. • Lengua extranjera como medio de comunicación oral: It looks like... 	CCL CA, CAIP, CCL CCL, CCL	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciación en el uso de recursos digitales con la pizarra digital, Tablet y móvil. 	CD, CM, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
<ul style="list-style-type: none"> • Utilización de diversas técnicas plásticas y materiales para la creación de una maqueta de la Prehistoria (la evolución del hombre) y el Presente. Herramientas. 	CA, CPAA, CMF	
Bloque 5. Lenguaje corporal		
<ul style="list-style-type: none"> • Participación en actividades de expresión corporal. 	CAIP	

Nota. Elaboración propia, 2021.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 34. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 7

Área 1	Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en el conocimiento científico: conjetura hipótesis, observa el entorno, busca estrategias acordes a la acción y uso de recursos digitales. • Percibir e indicar cambios físicos del propio cuerpo y de su relación con el paso del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar el descubrimiento de Charles Darwin sobre la evolución del hombre y la aproximación de los años de la Tierra. Fósiles. • Relacionar los antepasados de algunos animales actuales. • Resolver sumas y restas cuyo resultado sea no superior a 9. • Observar las características, estilo de vida de los Homos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las grafías de la GA- GO-GU, GE-GI, GUA-GUE-GUI dentro de las palabras. Leer y escribir palabras comprendiendo lo leído. • Comprender y expresar canciones, cuentos y poesías, mostrando interés. • Utilizar <i>It looks like...</i> para describir. Vocabulario básico y fonemas /G/ y /W/. • Crear una maqueta de un ecosistema de los animales y plantas seleccionando los materiales adecuados.

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Colabora en el uso de recursos digitales con Tablet o Chromebook, reproductores de sonido, pizarra digital.
- Describe dos o tres características, cambios o comportamientos desde los primates hasta el hombre actual.
- Resuelve sencillas restas y sumas cuyo resultado sea menor de 9.
- Cuenta el descubrimiento de Charles Darwin sobre la evolución del Hombre.
- Relaciona los primates con el Hombre.
- Trazo del número 9.
- Colabora en la creación de herramientas del Homo habilis.
- Discrimina los fonemas de la GA- GO-GU, GE-GI, GUA-GUE-GUI y en inglés.
- Nombra y utiliza dos o tres palabras del vocabulario básico de la Unidad en inglés.

5. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

En este apartado vamos a exponer, de forma global, la secuencia de actividades iniciales, de desarrollo y finales que se llevarían a cabo en cada semana en esta Unidad. Como se ha indicado en el apartado 4., la metodología principal que vamos a desarrollar estará basada en métodos de investigación teniendo como hilo conductor el método científico y STEM a través de actividades globalizadoras que permitirán desarrollar las inteligencias múltiples y las competencias demandadas en la sociedad.

Sin embargo, en ciertas áreas como la lógico-matemática se potenciará a su vez las cuatro etapas del acto didáctico de Fernández Bravo: Comprensión, Enunciación, Memorización y Aplicación (abstracción) o en Lectoescritura con la metodología fonológica para aprender las letras. Todo ello reforzado de manera visual, manipulativa y experiencial en los rincones incentivando el juego activo.

Se trabajará, al introducir un contenido nuevo, en asamblea. El resto de actividades ya sea de desarrollo, recapitulación tendrán un componente STEM, motriz y de juego activo. Los rincones estarán establecidos mediante equipos fijos cooperativos que permiten un trabajo continuo y efectivo en ellos. Las tres semanas se organizarán de la siguiente manera: la primera se hablará de la evolución de los antepasados de los animales y las dos últimas se destinarán a la evolución del hombre hasta la actualidad.

PRIMERA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

Se comenzará la sesión con tres imágenes de tres animales extintos: un gliptodonte, megapedete, mamut, dodo, dientes de sable y chalicothere. Se les pondrá a continuación, un audio de Charles Darwin planteándoles un reto: “observando diferentes especies me di cuenta que algunos son muy parecidos entre sí ¿Quizás sean nietos lejanos de algún animal antiguo? Descubre quiénes son los descendientes (nietos lejanos) de estos animales extintos (imágenes de los animales extintos) y sabrás de quiénes son “tatarabuelos”.” Se realizará una lluvia de ideas en donde la maestra anotará en un post-it animales que crean ellos que se parecen y los colocarán en cada columna asignada al animal en el mural.

Como inicio del centro de interés se hará una lluvia de ideas respondiendo a las dos primeras columnas de la rutina de pensamiento: “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido”, acerca de los antepasados de los animales.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Se les dará varias tarjetas de animales (tigre, jirafa, tortuga, paloma, ballena, pelicano, canguro, ratón, ardilla, conejo, armadillo, caballos, rinocerontes y tapires) y tendrán que clasificar cada animal con el antepasado correspondiente que crean. Se pondrá en cada aro la imagen del antepasado. Se debatirá en la asamblea.

Se les preguntará que si saben por qué sabemos de su existencia y se introducirá con ello los fósiles y huesos que han encontrado los arqueólogos. Se hablará de la función de un arqueólogo.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “Ga, Go, Gu”. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Galicia o gato.

En **lógico-matemática**, saldrá un niño en la asamblea a plantearle un problema-reto, cuyo resultado sea menor de 9, a otro compañero.

Psicomotricidad y educación musical se trabajará los pasos de los animales marcando ritmo con instrumentos como campanas, tambor, claves y tendrán que correr como si fueran cada uno de los animales extintos.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará el fonema “G” mediante tarjetas de palabras que contengan la letra al igual que vocabulario básico de la Unidad: It looks like.... Tendrán que decir los animales que se parecen los animales extintos que aparecen.

- **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura**, se trabajará con juegos activos y lúdicos de palabras con ga, go, gu como *Palabras enterradas* en la que tendrán, como verdaderos arqueólogos, encontrar por la clase se esconden unos huevos con unas palabras escritas que se tendrán que encontrar y leer para devolverlos a la gallina.

Lógico-matemáticas y psicomotricidad, para trabajar los fósiles iremos al patio donde se han colocado en diferentes profundidades una serie de fósiles en tarjetas de animales vistos. Se les preguntará porqué están en diferentes capas de la Tierra concluyendo que cuanto más profundo más antiguo es por lo que la Tierra tiene muchísimos años.

Religión se contará el relato bíblico de La curación de Naamán. Tras ello, se pegarán a unos bolos nueve acciones malas como pelearse, quitarle cosas al compañero, mentir, engañar y se les caerán con una pelota-cura la solución a cada mala acción.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 35. Rincones semana 1 de la Unidad Didáctica 7

RINCONES	Leemos y escribimos	Con la mesa de luz trazarán la a, go, gu. Se les dejará unos códigos qr encima de la mesa de los animales que se han trabajado en 3D; descifrarán lo que esconde el qr y tendrán que escribir el nombre del animal. Rodearán, en el cuento dedicado a introducir la “letra nueva”, la ga, go gu.
	Los artistas	Figuras con plastilina de animales prehistóricos con sus descendientes que más les hayan gustado.
	Operamos, pensamos y construimos	Se les dejará en la mesa del rincón unos huesos, de gomaespuma, de un esqueleto de un fósil de animal que se ha visto, tendrán que reconstruir el animal que consideran ellos que es. Cada día se hará uno diferente.
	Pequeños Científicos	
	Actúa como si...	Actúa como si fueras un animal prehistórico y actual. Se utilizará el Croma.

Nota. Elaboración propia, 2021.

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido (gomet verde), necesitan apoyo extra (gomet naranja) o no han entendido el término aprendido (gomet rojo).

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Se dejará un tiempo para que dibujen o escriban en su Cuaderno de Campo qué han descubierto. Asimismo, se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

Finalmente, se rellenará la tercera columna de la rutina de pensamiento “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido” al igual que la segunda columna del “qué sabíamos y qué sabemos ahora”.

SEGUNDA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

En este comienzo de semana, como elemento motivador se les reproducirá la canción de Phil Collins, “Hijo del Hombre”. Se les preguntará sobre qué creen que van a aprender. Tras ello, se les proyectará un vídeo en el que se vea el comportamiento de los orangutanes y chimpancés. Acto seguido, se les preguntará si compartimos con ellos algún comportamiento y por qué nos parecemos tanto a ellos.

Posteriormente, se les contará que lo que Darwin había observado de los animales también podría servir para explicar la evolución del hombre. Así, nuestro “tatatarabuelo”, el hombre primitivo, debía ser muy parecido a los primates (orangutanes, gorilas y chimpancés). Igual que evolucionaron ciertos animales marinos, que salieron del agua y empezaron a arrastrarse por la tierra, ciertos primates fueron cambiando.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Se proyectará el video del que se partirá en esta semana <https://youtu.be/iTDXJfSSqIE>.

Homo Habilis. Se trabajarán las herramientas más importantes, hechas con piedra, que utilizaban como son el hacha, la lanza o puñal y su función. Se crearán los tres por parejas. En rincones crearán una herramienta por grupo cooperativo.

Homo Erectus: Creación del fuego. Se tratará de hacer fuego frotando dos piedras de sílex o bien por la fricción de una vara de madera sobre otra.

Homo Sapiens. Eran conocidos por su pintura rupestre. Por ello, dejaremos nuestra huella en un papel continuo color crudo. Para ello, se coge un poco de pintura (agua con arena roja) en un bol y con una pajita se sopla sobre la mano y quedará la silueta de la mano.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “Gi-Ge”. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Gertrudis o Geranio.

En **lógico-matemática**, secuenciar el orden de la evolución del Hombre.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará el fonema “g” mediante tarjetas de palabras que contengan la letra. Junto con **Música y Psicomotricidad** se proyectará la canción de Coldplay – *Adventure Of A Lifetime* en la que tendrán que seguir el ritmo que marque la profesora con claves. Tras ello, se tratará de copiar los pasos de baile de los monos.

- **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura**, se trabajará con juegos activos y lúdicos de palabras con gi-ge como destronar al rey/reina en donde se colocará una hilera de sillas y en un extremo varias apiladas que será el “trono” del rey quien lea la palabra podrá continuar pasando de silla hasta competir con el rey. Si el rey pierde, lo destronan y se coloca al final de la hilera sillas.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 36. Rincones semana 2 de la Unidad Didáctica 7

RINCONES	Leemos y escribimos	Pescando palabras con “Ga-go-gu, ge-gi”. Por parejas en los equipos fijos de rincones, unos buscarán y leerán las palabras con ga-go-gu mientras que los otros tendrán que leer palabras con ge-gi. Se podrán cazar si se lee correctamente la palabra.
	Los artistas	<ul style="list-style-type: none"> • Como Homo Sapiens, contaremos dibujando una historia con pintura de dedos marrón sobre cartulina blanca. • En un dibujo de una hoguera se tendrá que rellenar la llama con virutas de ceras naranjas y amarillos.
	Operamos, pensamos y construimos	<ul style="list-style-type: none"> • Se repartirá a cada equipo una bolsa con diferentes piezas (piedras, palo grueso o largo, cuerda) que forman una herramienta.
	Pequeños Científicos	<ul style="list-style-type: none"> • Con la aplicación Scratch Jr, tendrán que poner un fondo de la Prehistoria, un hombre prehistórico y tendrán que conducirlo hasta la aldea.
	Actúa como si...	Jugar a ser los diferentes Homos. Se utilizará el cromá.

Nota. Elaboración propia (2021)

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido (gomet verde), necesitan apoyo extra (gomet naranja) o no han entendido el término aprendido (gomet rojo)

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Expondrán sus utensilios y la historia creada con pintura de dedos en los rincones de la semana y se les dejará un tiempo para que dibujen en el Cuaderno de Campo los nuevos descubrimientos. Al finalizar la semana los niños se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

TERCERA SEMANA

- **Actividades iniciales**

ASAMBLEA

Actividad de repaso: con plastilina crearán la evolución del hombre.

Una vez hayamos llegado al Homo Sapiens Sapiens, se les contará que cada uno también crece y evoluciona en el Presente. Se les pondrá varias imágenes de profesores que conozcan desde su niñez a la etapa de adultos. Tendrán que adivinar de quién se trata antes de que aparezca la foto de adulto.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Se les pedirá a los alumnos que traigan una foto de recién nacidos, con 3, 4 y 5 años. En asamblea se irá viendo cada imagen y cómo han cambiado cada uno. Tras ello, se hará un móvil por cada niño en el que cuelguen las imágenes de pequeños y las actuales creando un espacio de recuerdos en el aula de nuestro ciclo vital.

ACTIVIDADES CURRICULARES

Al ser comienzo de Unidad, en **Lectoescritura** se presentará la letra “Gua-Gue-Gui”. Para ello, se presentará esta “letra nueva” mediante el acto didáctico explicado en el apartado 4. En el caso de que algún niño tenga dificultades para recordar su fonema, se asociará la letra al nombre de un niño de clase o a un objeto cercano; por ejemplo: Pingüino o Guillermo.

Psicomotricidad con **lógico-matemática** trabajarán dos tipos de juegos: *¡A la caza!* en donde unos harán de animales y los otros de cazadores y *Lanzapiedras* en donde se pondrán nueve aros; cada aro tendrá un número dentro y los niños tendrán que lanzar una piedra en un aro. Tendrán dos turnos por partida ya que se sumarán las puntuaciones y ganará quien consiga más puntos.

Finalmente, en el **área de inglés** se trabajará el fonema W de las consonantes “gue, gui” mediante tarjetas de palabras que contengan la letra al igual que vocabulario básico de la Unidad: partes del cuerpo.

- **Actividades de desarrollo**

En **Lectoescritura**, se trabajará con juegos activos y lúdicos de palabras con Gue-Gui, Gua. *Huellas de Mamut (gue-gua-gui)* los niños tendrán que ir dando pasos de

Mamut de huella en huella leyendo palabras. Para ello, antes de pasar a la siguiente huella tendrán que leer la palabra inscrita en ella.

RINCONES DE LA SEMANA

Tabla 37. Rincones semana 3 de la Unidad Didáctica 7

RINCONES	Leemos y escribimos	Las gue, gui, gua luminosas: con la mesa de luz tendrán que colocar un círculo sobre la “letra nueva” que encuentren en el texto.
	Operamos, pensamos y construimos	Construimos formas con nueve policubos. Los alumnos se harán entre sí problemas con temática de la Prehistoria.
	Los artistas	Crearán un minilibro en donde tendrán que dibujarse a sí mismos en Primaria, Secundaria y en la etapa adulta y vejez. Una secuencia de varios dibujos agrupados en forma de cuento corto en el que se observe las fases.
	Pequeños Científicos	Se cogerá una foto de cara actual de los alumnos y se dividirá en cuatro partes. Tras ello, se barajará y tendrán que formar su cara.
	Actúa como si...	Imitamos a bebés, niños, adolescentes y adultos.

Nota. Elaboración propia, 2021.

- **Actividades finales**

ACTIVIDAD FINAL RINCONES

En los rincones, una vez consideren que han terminado la tarea, los alumnos se dirigirán al espacio “Rincón de Pensamos y nos autoevaluamos” en donde se dejarán unos gomets que tendrán que pegarlos en la esquina de la tarea. En este espacio los alumnos analizarán su consecución de la tarea realizada y determinarán si han entendido (gomet verde), necesitan apoyo extra (gomet naranja) o no han entendido el término aprendido (gomet rojo).

ACTIVIDAD FINAL SEMANA

Se dejará un tiempo para que conversen entre ellos la experiencia de la semana. Se expondrá el animal inventado. Asimismo, se autoevaluarán en la “Pared de las intenciones” en función de si han entendido, en progreso o no los contenidos trabajados.

Finalmente, se rellenará la tercera columna de la rutina de pensamiento “qué sabemos, qué queremos saber, qué he aprendido” al igual que la segunda columna del “qué sabíamos y qué sabemos ahora”.

A modo de repaso global se memorizará y recitará un poema que será el resumen de la Unidad Didáctica.

6. MATERIALES CURRICULARES Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos que se utilizarán para llevar a cabo esta Unidad Didáctica serán:

- Didácticos: poema “En camino”, tarjetas de palabras con “G, GE-GI, GUA, GUE-GUI” en mayúscula y minúscula, carné del científico, cartelería de las letras G, GE-GI, GUA, GUE-GUI con su praxia y gesto. También, tarjetas de animales extintos y actuales, fotografías del profesorado y alumnos, huellas de palabras con la gue-gua-gui, lámina de una hoguera.
- Personales: maestro de apoyo y familia para crear una cueva.
- Espaciales: aula, sala de Psicomotricidad, patio, la biblioteca de aula y del centro.

En cuanto a materiales curriculares podemos encontrarnos con:

- Fungibles: cuerda, plastilina, gomets de colores (naranja, verde y rojo), virutas de ceras, lapiceros, pinturas, rotuladores, gomas, sacapuntas.
- No fungibles: ordenador, internet, tijeras, pinceles y brochas, libros, canción Hijo del Hombre de Phil Collins, canción de Coldplay – *Adventure Of A Lifetime* , videos de comportamientos de los primates, mobiliario, piezas de construcción, material psicomotricidad (aros).
 - TIC: pizarra digital, tablet, Scratch Jr, Tc-studio (croma), móviles con visualizador de Códigos QR, ordenador, mesa de luz.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN.

La presente Unidad Didáctica es un tema que los niños tienen arraigado desde pequeños y no comprende un alto grado de complejidad; respeta diferentes ritmos de aprendizaje ajustando una serie de elementos de su programación: tiempo, recursos metodológicos, actividades de refuerzo y ampliación según el caso y la utilización de los materiales de apoyo.

A los alumnos que requieren de mayor tiempo para leer enunciados, escribir palabras o razonar determinados procedimientos, como es el caso del alumno con TDA-H, se le ofrecerá un tiempo extra en las actividades diarias y en su mayoría, en los rincones donde disponen de un tiempo reglamentario base de 15 - 20 minutos ampliándolo en estos casos 10 minutos.

Con el posible alumno con TDA-H tiene buena oratoria, pero presenta dificultad en permanecer sentado por un periodo largo de tiempo, será “el ayudante del profesor” cuando sea necesario y se le permitirá en los rincones estar de pie al ser el único momento en el que están trabajando en una mesa. Además, se le hará un contrato entre los dos para controlar su comportamiento y evitar que descuide el material dado.

Respecto a las actividades de refuerzo y ampliación. Por un lado, el profesor PT se encargará de trabajar con el alumno con posible Altas capacidades en área de matemáticas ya que en el resto puede seguir el ritmo de la clase sin que le parezca aburrido para él. Para el resto de áreas de conocimiento, en los rincones de la última semana, se reforzarán, de manera más visual y manipulativa, aquellos contenidos que requieran de mayor atención a partir de la observación directa del maestro y de la autoevaluación de los alumnos al finalizar cada tarea con la “técnica del semáforo”.

Mientras que las actividades de ampliación están disponibles en cualquier momento del día en la sección de “Retos” que permite continuar construyendo conocimientos diariamente en todas las áreas de experiencia cuando el propio alumno, que haya realizado las actividades programadas satisfactoriamente, lo solicite o el propio maestro con la observación.

En cuanto a la evaluación se presenta en la Unidad de manera muy intuitiva por lo que no requiere de grandes modificaciones a excepción del cambio de tipografía: frases, palabras en minúscula para el alumno con características de Altas Capacidades y alumnos que sepan leer con soltura y en mayúscula para el resto de alumnado. Las actividades de evaluación al ser de reflexión, manipulativas y en grupo la evaluación inicial (rutinas de pensamiento) no requieren de ninguna adaptación, así como la evaluación formativa con la “Técnica del semáforo” y “La pared de intenciones de aprendizaje”.

En cuanto a la evaluación sumativa solo se tendrá en cuenta los mínimos exigibles del apartado 4. mediante la observación y la rúbrica que serán las técnicas para constatar y controlar que todos cumplan las nociones mínimas para seguir en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de serlo ofrecer actividades o personal de apoyo que se necesite en cada caso.

La adopción de estas medidas ordinarias favorecerá una personalización de la enseñanza en la que el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo esté

motivado, obtenga refuerzos positivos y un desarrollo gradual durante el transcurso de la Unidad Didáctica.

8. OTROS ELEMENTOS QUE PUEDEN ESTAR DE FORMA EXPLÍCITA

a. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EN COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS.

La actividad complementaria que se llevará a cabo en esta unidad es el taller de la decoración y pintura rupestre de nuestro pasillo-cueva. Para ello, se contará con la participación de las familias en su elaboración. Además, se ofrecerá un Cinefórum de la película de Tarzán e *Ice Age*.

b. FOMENTO DE LA LECTURA

Durante la Unidad Didáctica los alumnos harán lecturas individuales que se reflejarán en el “pasaporte del lector” y en aquellos momentos dedicados a la biblioteca de aula en donde se creará un espacio experiencial en el que los niños compartan su opinión y recomendaciones de los libros que vayan leyendo. Así como el libro de Charles Darwin, los alumnos leerán el libro de “La prehistoria (IDEAKA)”. Además, se les permitirá escoger libros de “El Buzón de préstamo de libros” de la etapa.

c. FOMENTO DE LAS TIC

Tras la audición del audio de Charles Darwin, los alumnos trabajarán en determinados momentos de la Unidad como los rincones o en la introducción de contenidos con dispositivos electrónicos: mesa de luz, aplicación Scratch, pizarra digital y I-Pad para QR.

d. FOMENTO DE INGLÉS

Atendiendo a la metáfora del monitor, explicada en el apartado 4.5. de esta programación didáctica, lo aprendido en la lengua materna se subordina en la segunda lengua (inglés). Por ello, se trabajará vocabulario de la unidad, así como el reconocimiento auditivo y visual de fonemas /G/ y /W/ en inglés. Se escucharán canciones en el idioma y se relacionará con otras asignaturas a lo largo de la Unidad. Además, se trabajará vocabulario como las partes de la cara, el cuerpo, Prehistoria, herramientas prehistóricas y repaso de animales.

e. EDUCACIÓN EN VALORES

En esta unidad didáctica no se limita al aprendizaje de materias y habilidades, sino que se plantean también, objetivos relacionados con el ámbito moral y el civismo que se potenciarán y trabajarán a lo largo del curso. Entre ellas destacan la libertad, la equidad, el respeto, el diálogo, cooperación, esfuerzo y potenciación del liderazgo sin dominio o sumisión al ser valores que están presentes en varias de las actividades propuestas en la Unidad y que su realización dependerá del propio alumno y su capacidad de autodeterminación ante situaciones límite que se le presente. Además, de los propios de la competencia espiritual, comunes a otras áreas del conocimiento.

f. COMPETENCIAS BÁSICAS

Como hemos expresado en el apartado 4.1. de la programación didáctica, uno de los principios metodológicos que desarrolla este proyecto es el Principio competencial; desarrollar un alumnado competente desde una educación holística que abarque desde la unicidad del alumno y sus características, así como la combinación de sus inteligencias. Teniendo en cuenta esta meta, en los apartados 2 y 3 de esta Unidad Didáctica se estructuran contenidos y objetivos resaltando competencias básicas que más se trabajan en cada uno de ellos.

UNIDAD DIDÁCTICA 8: El gran legado

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

TERCER TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: tres semanas en mayo de 2021.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Innumerables veces se ha escuchado decir a un niño: ¿Por qué tiene ese niño la piel oscura, marrón o blanca; o el pelo rubio, pelirrojo, moreno? Una vez visto los antepasados y la evolución de hombre, cabe centrarse en lo que somos ahora: el Presente. Con esta Unidad Didáctica, aprovechando la multiculturalidad del aula, se reflexionará acerca de lo que Charles Darwin quiso resaltar: la diversidad. Cómo, a pesar de pertenecer a la misma especie, hay una gran variedad de tipología familiar, cada uno tenemos nuestras propias características e igual de válidas.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS

Tabla 38. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 8

Área 2	Área 3
<ul style="list-style-type: none"> • Componer y descomponer el 10. • Representar cuantificadores: uno más, uno menos. • Aproximarse al conocimiento de la migración, la diversidad y familia respecto a la evolución del hombre. • Mostrar interés, respeto y cuidado hacia la diversidad. • Observar características, miembros y relaciones de parentesco de la familia. • Conocer el descubrimiento de Charles Darwin sobre la concepción de la diversidad y la evolución del hombre según sus observaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adquirir vocabulario básico en inglés y español. • Comprender, reproducir y recrear cuentos, juegos lingüísticos y poemas mostrando interés hacia ellos. • Trazar el número protagonista 10. • Discriminar visual y auditivamente la X, W. • Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera. • Participar en actividades de expresión corporal. • Iniciarse en el uso de recursos digitales con la pizarra digital, Tablet y móvil. • Conocer las técnicas básicas y materiales de expresión plástica para la creación del árbol genealógico en forma de árbol, la diversidad y migración.

Nota. Elaboración propia, 2021.

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS.

Tabla 39. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 8

<i>Área 2. Conocimiento del entorno</i>		COMPETENCIAS BÁSICAS
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida		
• Composición y descomposición del número 10.	CM, CD	
• Cuantificadores: uno más y uno menos	CM	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
• La familia: sus miembros, funciones, lugar que ocupan entre ellos y relaciones de parentesco.	CSC, CMF	
• Noción del descubrimiento de Charles Darwin sobre la concepción del origen de la especie y la diversidad según sus observaciones.	CSC, CMF	
<i>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</i>		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
• Adquisición vocabulario de la unidad en inglés y español: familia.	CCL	
• Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías.	CA, CAIP, CCL	
• Reconocimiento visual y auditivo de las consonantes X, W.	CCL	
• Lengua extranjera como medio de comunicación oral.	CCL	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
• Iniciación en el uso de recursos digitales con la pizarra digital, Tablet y móvil.	CD, CM, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
• Utilización de diversas técnicas plásticas y materiales para la creación del árbol genealógico en forma de árbol y la diversidad.	CA, CPAA, CMF	
Bloque 5. Lenguaje corporal		
• Participación en actividades de expresión corporal.	CPAA	

Nota. Elaboración propia, 2021.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 40. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 8

Área 1.	Área 2.	Área 3.
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en el conocimiento científico. Formula hipótesis, uso de recursos digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saber componer y descomponer el 10. • Analizar adecuadamente las relaciones de parentesco y su función. Tipología familiar, migración. • Comprender el significado de la migración como producto de la diversidad cultural. • Nombrar el descubrimiento de Charles Darwin sobre del origen de la especie y la diversidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la grafía del número 10. • Discriminar los fonemas de la X, W, comprendiendo lo leído. • Emplear correctamente los materiales y técnicas artísticas para la creación del árbol genealógico de la clase. • Interrelacionar la lengua extranjera con la lengua materna. Vocabulario básico de la unidad: la familia.

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Relaciona y valora el origen de la especie con la diversidad.
- Expresa alguna relación de semejanzas y diferencias entre familias.
- Conoce el descubrimiento de Charles Darwin sobre la evolución del hombre y la diversidad.
- Establece relaciones cualitativas entre elementos hasta el 10.
- Selecciona adecuadamente materiales para la creación del árbol genealógico en forma de árbol.

5. ACTIVIDADES PRINCIPALES

- Se hará el árbol genealógico de la clase y se observarán la diversidad de familias bajo la rutina “Veo, Pienso y Me pregunto”.
- Se contarán cuantos miembros hay en la familia más próxima al niño y se trabajará el concepto de uno más o uno menos.
- En inglés trabajarán los fonemas de la X, W asimismo se potenciará la comprensión del idioma, la expresión corporal y el respeto a la diversidad mediante el video “Give a Hug” de Kids Yoga.
- Se visualizará el video “La gran fiesta de la migración” de la Granja escuela de los cuentacuentos en el que servirá de punto de partida para explicar la migración del hombre al igual que lo hacen los animales.

UNIDAD DIDÁCTICA 9: Así me siento

CURSO: 3º Educación Infantil (5 años)

TERCER TRIMESTRE

TEMPORALIZACIÓN: tres semanas de junio de 2021.

1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

La educación emocional enseña a los alumnos a distinguir, controlar, gestionar y expresar sus emociones ante situaciones adversas fomentando bienestar emocional y fomenta el desarrollo intelectual. Esta unidad se corresponde con el último descubrimiento de Charles Darwin, quien observó el comportamiento de los animales, en especial los perros y los comparó con las emociones de los humanos. No hay mejor manera de desarrollar esta idea de la educación emocional que a través de los animales; seres vivos que están presentes en el entorno más cercano de los niños desde muy pequeños y son objeto de conversaciones diarias. Se expresarán e identificarán sentimientos, emociones, opiniones e ideas asimismo se observarán comportamientos y emociones comunes a los humanos.

2. OBJETIVOS DIDÁCTICOS POR ÁREAS.

Tabla 41. Objetivos didácticos de la Unidad Didáctica 9

Área 1.	Área 2.	Área 3.
<ul style="list-style-type: none"> Identificar y controlar emociones y sentimientos propios y del prójimo. 	<ul style="list-style-type: none"> Observar e interpretar comportamientos de los seres vivos. Cumplir las normas básicas que regulan la vida cotidiana. Conocer el personaje de Charles Darwin y su descubrimiento acerca de las emociones y comportamientos. Realizar sumas y restas sencillas con soluciones no superiores a 10. 	<ul style="list-style-type: none"> Iniciarse en la escritura creativa. Expresar sentimientos, emociones e ideas. Iniciarse en el uso de la lengua extranjera. Comprender y reproducir cuentos y poesías de la Unidad. Reconocer y utilizar los colores primarios y su mezcla (colores fríos y cálidos) Percibir y apreciar las emociones que transmiten algunas composiciones musicales.

Nota. Elaboración propia (2021)

3. CONTENIDOS POR ÁREAS Y COMPETENCIAS EDUCATIVAS.

Tabla 42. Bloques de contenidos de la Unidad Didáctica 9

<i>Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal</i>		COMPETENCIAS BÁSICAS
Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen		
Identificación y control de emociones propios y de los demás.	CSC, CMF, CAIP	
<i>Área 2. Conocimiento del entorno</i>		
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida		
<ul style="list-style-type: none"> • Sustracción y adición con resultado menor o igual a 10 • Observación e interpretación de los comportamientos de los seres vivos. 	CM, CD CMF	
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad		
<ul style="list-style-type: none"> • Cumplimiento de las normas básicas que regulan la vida cotidiana • Noción del descubrimiento de Charles Darwin sobre las emociones y comportamientos. 	CSC, CCL CSC, CMF	
<i>Área 3. Lenguajes: comunicación y representación</i>		
Bloque 1. Lenguaje verbal		
<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición vocabulario de la unidad en inglés y español. • Comprensión y reproducción de cuentos, canciones y poesías. • Iniciación de la escritura creativa • Lengua extranjera como medio de comunicación oral: “I feel...” 	CCL, CD CA, CAIP, CCL CCL CCL	
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.		
<ul style="list-style-type: none"> • Iniciación en el uso de recursos digitales con la pizarra digital, Tablet y móvil. 	CD, CM, CAIP	
Bloque 3. Lenguaje plástico		
<ul style="list-style-type: none"> • Colores primarios y su mezcla (colores fríos y cálidos) 	CA, CPAA,	
Bloque 4. Lenguaje musical		
<ul style="list-style-type: none"> • Percepción de las emociones que transmiten algunas composiciones musicales. 	CPAA	

Nota. Elaboración propia, 2021.

Enseñanza de la Religión: El amor como símbolo de perdón → Conceptual

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y MÍNIMOS EXIGIBLES

Tabla 43. Criterios de evaluación de la Unidad Didáctica 9

Área 1.	Área 2.	Área 3.
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y controlar sus emociones y de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar habilidades lógico-matemáticas. Operaciones básicas y problemas sencillos cuyo resultado sea menor de 10. • Conocer a Charles Darwin y su descubrimiento. • Emplear la escritura creativa cuando se le pida. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en la escritura creativa. • Expresar sentimientos con “I feel...” • Iniciarse en el uso de la lengua extranjera. • Comprender y reproducir cuentos y poesías de la Unidad. • Emplear color fríos y cálidos en la composición de la máscara de la emoción.

Nota. Elaboración propia, 2021.

Mínimos exigibles

- Identifica y expresa sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás.
- Realiza sumas y restas con resultado no superior a 10.
- Reconoce quién es Charles Darwin y su descubrimiento sobre las emociones y el comportamiento.
- Distingue colores cálidos.
- Nombra alrededor de siete fonemas del alfabeto inglés.

5. ACTIVIDADES PRINCIPALES

- De repaso del alfabeto en inglés a la vez que se trabaja la expresión corporal con “The Yoga Alphabet” de Bari Koral.
- Excursión al Parque de El Retiro al parque de perros en donde, en su Cuaderno de Campo anotarán qué emociones y comportamientos observan en los perros bajo la rutina de pensamiento “Veo, pienso, me pregunto” y “compara y contrasta”. Se preguntará qué nos separa de los animales y porqué ya no nos parecemos a ellos
- Se reflexionará con imágenes qué acciones están bien y mal para trabajar valores.
- Se aprovechará el mural del Trimestre del árbol familiar creado en la unidad anterior de la familia, para trabajar las emociones. Se les pedirá a las familias que se hagan una foto de representando una emoción diferente cada uno ([véase Anexo 41](#)) con la canción “Papi dedo, Papi dedo. ¿Cómo estás?” ajustándolo a la situación: “Padre de Diego, Padre de Diego ¿cómo está?”; indicando su emoción en la foto.
- Se finalizará la Unidad con la memorización y recitado del poema “El problema de Emma” ([véase Anexo 42](#)).

CONCLUSIONES

Cuando decidí hacer mi segundo Trabajo Fin de Grado una programación pensé que iba a ser complicado debido a que nunca había realizado una Programación General Anual y menos de Educación Infantil. Al principio me sentía confundida, sin ninguna temática que realmente me motivase para llevarla a cabo hasta que surgió la idea.

Durante mi periodo de prácticas intensivas en Infantil me he dado cuenta de que los niños experimentan la vida como una posibilidad y que son capaces de llevar a cabo cualquier actividad si uno se le propone. Por ello, empezó a rondarme por la cabeza temáticas que trabajasen la experimentación, investigación y que den respuesta a sus inquietudes. Tras muchos temas sin convencerme, escuché un día en la radio una noticia que me cautivó: “han robado el cuaderno de campo de Charles Darwin”.

Rápidamente indagué acerca del tema, sus descubrimientos; me leí cuentos adaptados para niños. Fue entonces, cuando asumí el reto y transformarlo en el hilo conductor de mi Programación General Anual.

Finalmente, encontrándome en este último apartado, puedo decir que me siento orgullosa del trabajo realizado, a pesar de los momentos de frustración, he logrado transmitir las ideas que he querido reflejar en cada apartado de la programación: el saber ver, reaccionar y escuchar a los niños para concretarlo en motivación, aprendizajes significativos desde el método científico.

Gracias a las investigaciones de científicos como Charles Darwin, nos acercamos cada vez más a nuestro pasado para comprender aún más el mundo que nos rodea y dar respuesta a inquietudes que muchos niños tienen. Además, permite a su vez adentrarnos en el método científico, a veces olvidado en la etapa de Educación Infantil, y adecuarnos a las competencias que demanda la sociedad actual: resolución de problemas, alfabetizados en tecnología, planificación de acciones.

En definitiva, el desarrollo de este trabajo me ha dado la oportunidad de secuenciar, informarme y pensar en cada una de las Unidades Didácticas de las que se compone con una temática tan compleja de abordar, pero que sin duda es un gran motor de aprendizaje: Charles Darwin y sus descubrimientos. Además, poder aplicar todo lo aprendido en asignaturas de la carrera y en especial Didáctica de Educación Infantil, Psicología de la Educación y Acción Tutorial.

De este modo, he crecido como docente y persona al igual que sin duda nunca hay que subestimar un niño y su capacidad para realizar, trabajar cualquier alternativa que uno se proponga.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bybee R. W., (2013). *The Case For STEM Education Challenges and Opportunities*, p, 29. NSTA Press.

Bruner, J. (1990). *Actos de significado: Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.

Carbonell, J. (2012). Una nueva concepción y organización del conocimiento escolar. En Carbonell, J. (Comps.), *La aventura de innovar. El cambio en la escuela* (pp. 51-69). Madrid: Ediciones Morata.

Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del siglo XXI: Alternativas para la innovación educativa*. (Primera Adobe Digital Editions). Recuperado de [http://investigacionpedagogicaunam.weebly.com/uploads/1/0/8/8/10888154/pedagog%C3%8Cas del siglo xxi alternativas para la innovaci%C3%B2n educativa - jaume carbonell sebarroja - 2015 .pdf](http://investigacionpedagogicaunam.weebly.com/uploads/1/0/8/8/10888154/pedagog%C3%8Cas%20del%20siglo%20xxi%20alternativas%20para%20la%20innovaci%C3%B2n%20educativa%20-jaume%20carbonell%20sebarroja%20-2015.pdf)

Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. Una mirada constructivista. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación* (25),1-24. [fecha de Consulta 22 de Febrero de 2021]. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=998/99815899016>

Coll, C., Palacios, J. y Marchesi, A. (2014). *Desarrollo psicológico y educación 2. Psicología de la educación escolar*. Madrid: Alianza Editorial, S. A.

Delval, J. (2006). Los contenidos escolares. En J. Delval (comp.), *La organización social de la escuela. Hacia una escuela ciudadana*. (pp.55-81). Madrid: Morata.

Escaño y Gil. (2008). La enseñanza de la motivación y el esfuerzo en el aula. organización del ambiente de aprendizaje. En Escaño y Gil (comp.), *Cinco hilos para tirar de la motivación y el esfuerzo*. (pp. 89-100). Barcelona: Horsori.

Fernández Bravo, J. A. (2017). *La numeración y las cuatro operaciones matemáticas*. Madrid: CCS.

Fundación Séneca (2008). *Darwin para gente muy inteligente de menos de diez años*. Recuperado de www.f-seneca.org

García Miranda, J. E. (2010). Guía del desarrollo infantil. Desde el nacimiento hasta los 6 años. Recuperado de [Guía del desarrollo infantil. Desde el nacimiento hasta los 6 años \(cedd.net\)](#)

Krashen, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Recuperado de http://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf

Literacy performance PISA. (2020). OECD Education Statistics.

Marina, J. A. y Pellicer, C. (2015). *La inteligencia que aprende: La inteligencia ejecutiva explicada a los docentes*. Recuperado de https://santillanaplus.com.co/pdf/La_inteligencia_que_aprende.pdf

Ministerio de Educación y Ciencia (1996). Real Decreto 82/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Educación Infantil y de los Colegios de Educación Primaria. (BOE núm.44, 20 de febrero de 1996, pp. 6061-6074)

Ministerio de Educación y Ciencia (2006). Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. (BOE núm. 4, de 4 enero 2007, pp. 474-482)

Ministerio de Educación y Ciencia (2007). Orden ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Infantil. (BOE núm. 5, 5 de enero de 2008, pp. 1-36)

Ministerio de Educación y Ciencia (2008). Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil. (BOCM, 12 de marzo de 2008, pp. 1-23)

Monfort, M., y Juárez Sánchez, A. (2016). *El niño que habla: El lenguaje oral en preescolar* (decimosexta ed.). Madrid: CEPE, S. L.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.

Ortega Ruiz, R. (1999). *Crecer y aprender: Curso de psicología del desarrollo para educadores*. A. Machado Libros S. A.

Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología* (1.^a ed.). Labor.
https://www.academia.edu/8707226/Seis_Estudios_de_Psicolog%C3%ADa_Jean_Piaget

Prensky, M. (2011). Nuestro mundo cambiante: Tecnología y sociedad. En M. Prensky (comps.), *Enseñar a nativos digitales*. (pp. 11-17). Ediciones SM.

Tonucci, F. (1990) ¿Enseñar o aprender? La escuela como investigación quince años después. Barcelona: Graó.

UNESCO (1996). La educación encierra un tesoro (Informe de la Comisión Delors). Madrid: Santillana/Aula XXI.

Van Manen, M. (2018). *El tono de la enseñanza: El lenguaje de la pedagogía*. Barcelona: Paidós Editorial.

Zabala, A. (2000). *La práctica educativa. Cómo enseñar*. Recuperado de <https://nayeliriverasanchez.files.wordpress.com/2013/06/zavala-vidiella-antoni.pdf>

ANEXOS

ANEXOS PGA

ANEXO 1. ORGANIGRAMA CENTRO EDUCATIVO



Nota: Elaboración propia, 2021

ANEXO 2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

En los objetivos Generales de etapa se concretan las grandes finalidades educativas o metas, que deseamos que adquieran nuestros alumnos a través del proceso educativo (Real Decreto 1630/2006 CAM)

- Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades afectivas.
- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.
- h) Desarrollar la creatividad.
- i) Iniciarse en el conocimiento de las ciencias.
- j) Iniciarse experimentalmente en el conocimiento oral de una lengua extranjera.

ANEXO 3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS DEL CURSO

Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil.

ÁREA 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

OBJETIVOS

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.
2. Descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinando y controlando cada vez con mayor precisión gestos y movimientos.
3. Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.
4. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales, aumentando el sentimiento de confianza en sí mismo y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
5. Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando actitudes de discriminación en función de cualquier rasgo diferenciador y comportamientos de sumisión o dominio.
6. Desarrollar habilidades para afrontar situaciones de conflicto.

ÁREA 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

OBJETIVOS

1. Observar y explorar de forma activa su entorno generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento.
2. Conocer los roles y responsabilidades de los miembros más significativos de sus grupos sociales de referencia.
3. Conocer y aceptar las normas que hacen posible la vida en grupo y algunas de las formas más habituales de organización social.
4. Iniciarse en las habilidades matemáticas, manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.
5. Utilizar los cuantificadores básicos. Conocer los cardinales y ordinales.
6. Conocer, utilizar y escribir la serie numérica para contar elementos.
7. Iniciarse en las operaciones matemáticas básicas de adición y sustracción.
8. Realizar seriaciones con objetos y números de máximo tres cualidades.
9. Iniciarse en la estimación y medida del tiempo y diferentes magnitudes.
10. Conocer, identificar y nombrar formas planas y cuerpos geométricos.
11. Orientar y situar en el espacio las formas, los objetos y a uno mismo. Utilizar las nociones espaciales básicas.
12. Ampliar la curiosidad y el afán por aprender, adquirir fundamentos de pensamiento y ampliar el campo de conocimiento para comprender mejor el mundo que le rodea.

ÁREA 3. Lenguajes: comunicación y representación

OBJETIVOS

1. Utilizar la lengua como instrumento de aprendizaje, de representación, de comunicación, de disfrute y de expresión de ideas y sentimientos.
2. Comprender, reproducir y recrear poemas, textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
3. Iniciarse en los usos sociales de la lectura y de la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.
4. Leer y escribir palabras bisílabas, trisílabas e inversas.
5. Escuchar atentamente la lectura o exposición de textos sencillos para comprender la información y ampliar el vocabulario.
6. Escuchar, preguntar, pedir explicaciones y aclaraciones, y aceptar las orientaciones dadas por el profesor.
7. Conocer las técnicas básicas de expresión plástica.
8. Reconocer los colores primarios y su mezcla.
9. Leer, interpretar y producir imágenes en situaciones de comunicación dirigidas o espontáneas.
10. Iniciarse en el uso oral de una lengua extranjera para comunicarse en actividades dentro del aula, y mostrar interés y disfrute al participar en estos intercambios comunicativos.

ANEXO 4. CONTENIDOS POR ÁREAS DEL CURSO

Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil.	
ÁREA 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.	
Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen	
CONCEPTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Sensaciones y percepciones de los cambios físicos propios y de su relación con el paso del tiempo. Las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo. - Los sentidos y sus funciones: Sensaciones y percepciones. 	
PROCEDIMIENTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración y representación de un esquema corporal cada vez más ajustado y completo. - Establecimiento de las referencias espaciales en relación con el propio cuerpo. - Identificación y utilización de los sentidos, expresión verbal de sensaciones y percepciones. 	
ACTITUDES	
<ul style="list-style-type: none"> - Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo, así como de las posibilidades y limitaciones propias y de los demás. 	
Bloque 2. Juego y movimiento	
CONCEPTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Nociones básicas de orientación en el espacio (giro, izquierda-derecha, delante-detrás) y en el tiempo y coordinación de movimientos. - Comprensión y aceptación de reglas para jugar. 	
PROCEDIMIENTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Exploración y valoración de las posibilidades y limitaciones perceptivas, motrices y expresivas propias y de los demás. - Coordinación y control de las habilidades motrices. - Participación en regulación de normas. - Iniciación a las representaciones de poemas, o literarias. 	
ACTITUDES	
<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa para aprender habilidades nuevas. 	
Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.	
CONCEPTOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo - Reconocimiento de los errores y aceptación de las correcciones. 	

Programación General Anual para alumnos de 5 años

PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Normas elementales que regulan la vida cotidiana - Planificación secuenciada de la acción. - Búsqueda de soluciones a las dificultades que aparece.
ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Iniciativa y progresiva autonomía en su realización - Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones

ÁREA 2. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.
CONCEPTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de algunos elementos del relieve geográfico. - Atributos de los objetos: Color, forma, textura, tamaño, sabor, sonido, plasticidad, dureza. - Los números, cardinales y ordinales, y las operaciones básicas (suma y resta). - Cuantificadores básicos: uno más – uno menos, doble, - Nociones básicas de medida: Grande/mediano/pequeño, largo/corto, alto/bajo, pesado/ligero. - Nociones básicas de orientación. Posiciones relativas: en el medio, derecha-izquierda.
PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y conocimiento de las características del cambio del paisaje a lo largo del año. Las estaciones. La adaptación de las personas, animales y plantas a dicho cambio. Paisajes del mundo. - Percepción de atributos y cualidades de objetos y materias. - Aplicación del ordinal a pequeñas colecciones del 1º al 9º. Comparación, agrupación u ordenación de objetos en función de un criterio dado. - Utilización del conteo hasta 100 como estrategia de estimación y uso de los números cardinales referidos a cantidades manejables. - Aproximación a la serie numérica: 0 al 10. Su representación gráfica y su utilización oral para contar. - Utilización de comparaciones: tan como y tantos como. - Situación en el espacio: derecha-izquierda - Realización de composiciones y descomposiciones de los números 2 a 10 con la manipulación de objetos. - Iniciación a la adición y sustracción con resultado igual o inferior a 10. - Resolución de problemas que impliquen operaciones sencillas. - Identificación de formas planas (círculo, cuadrado, rectángulo, triángulo) y tridimensionales en elementos del entorno. Exploración de algunas figuras y cuerpos geométricos elementales.
ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Interés por la exploración de objetos y materias presentes en el medio y actitud de respeto y cuidado hacia objetos propios y ajenos. - Actitud positiva para compartir juguetes y objetos de su entorno familiar y escolar. - Interés por la identificación y clasificación de elementos y objetos y por explorar sus cualidades, características, usos y grados.
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.
CONCEPTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Características generales e identificación de los seres vivos (semejanzas y diferencias), y materia inerte como el Sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos. - Cambios que se producen en animales y plantas en el curso de su desarrollo. La adaptación al medio.
PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Observación de algunas características, comportamientos, funciones, relaciones y cambios en los seres vivos. Aproximación al ciclo vital, del nacimiento a la muerte. - Reconocimiento sencillo y primeras clasificaciones de los animales. - Reconocimiento sencillo de las plantas y de sus partes.

Programación General Anual para alumnos de 5 años

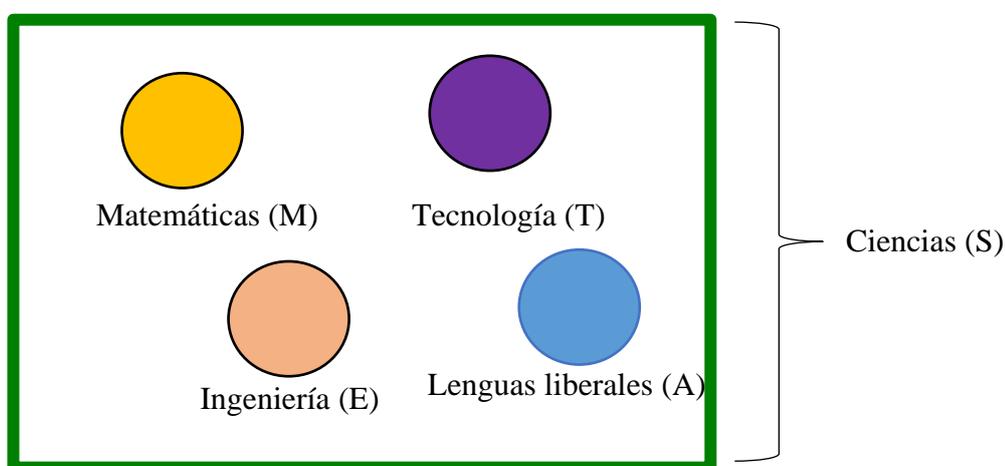
<ul style="list-style-type: none"> - Observación de fenómenos del medio natural (lluvia, viento, día, noche, etcétera). Formulación de conjeturas sobre sus causas y consecuencias.
ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Interés y gusto por las relaciones de los animales. - Disfrute al realizar actividades en contacto con la naturaleza. Valoración de su importancia para la salud y el bienestar. Repoblación, limpieza y recogida selectiva de residuos. - Valoración de la importancia de los seres vivos y materia inerte para la vida humana.
Bloque 3. Cultura y vida en sociedad
CONCEPTOS
<ul style="list-style-type: none"> - La familia: Sus miembros, relaciones de parentesco, funciones y ocupaciones. Lugar que ocupa entre ellos. - Distintos medios de transporte. Normas básicas de circulación. - Iniciación a la Historia. La Prehistoria. El hombre prehistórico: Vida cotidiana, vivienda, trabajo, animales y ritos. - Conocimiento de grandes descubrimientos.
PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de algunos cambios en el entorno, modo de vida y las costumbres en relación con el paso del tiempo.
ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Valoración y respeto de las normas que rigen la convivencia en los grupos sociales a los que pertenece el alumno. La participación en la familia y en la escuela. - Incorporación progresiva de pautas adecuadas de comportamiento, disposición para compartir y para resolver conflictos cotidianos mediante el diálogo de forma progresivamente autónoma, atendiendo especialmente a la relación equilibrada entre los niños y las niñas. - Interés por participar en actividades sociales y culturales.
ÁREA 3. Lenguajes: comunicación y representación.
Bloque 1. Lenguaje verbal. Escuchar, hablar y conversar.
CONCEPTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Exposición clara y organizada de las ideas. - Relaciones entre el lenguaje oral y escrito en mayúsculas y minúsculas. - Reconocimiento visual y auditivo de las letras: N, Ñ, D, B, V, J, F, R fuerte, R suave, RR, H, LL, Y, CH, C, Q, K, Z, GA-GO-GU, GE-GI, GUA-GUE-GUI, X, W. - Comprensión de las palabras, oraciones y textos leídos. - Comprensión de la idea global de textos orales, en lengua extranjera, en situaciones habituales del aula y cuando se habla de temas conocidos y predecibles. - Comprensión y reproducción de poesías y canciones. - Adquisición de vocabulario básico.
PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Utilización y valoración progresiva de la lengua oral para evocar y relatar hechos, para explorar conocimientos, para expresar y comunicar ideas y sentimientos para regular la propia conducta y la de los demás. - Escritura de letras, sílabas, palabras y oraciones sencillas en mayúscula y minúscula trabajadas sobre pauta pequeña. - Lectura de sílabas y palabras sencillas en mayúscula. - Uso, gradualmente autónomo de diferentes recursos y soportes de la lengua escrita como libros, revistas, periódicos, carteles, etiquetas, pictogramas, rótulos, folletos, cuentos, tebeos, biblioteca del aula, etcétera. Utilización progresivamente ajustada de la información que proporcionan. - Interpretación de imágenes, carteles, fotografías.

Programación General Anual para alumnos de 5 años

<ul style="list-style-type: none"> - Entrenamiento del trazo: Direccionalidad, linealidad, orientación izquierda-derecha, distribución y posición al escribir. - Memorización y recitado de algunos textos de carácter poético, disfrutando de las sensaciones que el ritmo, la rima, y la belleza de las palabras producen. - La lengua extranjera como medio de comunicación oral.
ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales. - Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto. Interés y esfuerzo por expresarse correctamente. - Escucha atenta, comprensión de cuentos, canciones y poesías, de forma individual y en grupo, como fuente de placer y de aprendizaje. - Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender. - Dramatización de textos literarios y disfrute e interés por expresarse con ayuda de recursos extralingüísticos. - Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones provocadas por las producciones literarias. - Utilización de la biblioteca con respeto y cuidado. - Actitud positiva hacia la lengua extranjera.
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.
CONCEPTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación en el uso de instrumentos tecnológicos como iPads, móviles, robots como elementos de comunicación. - Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales, y de las tecnologías de la información y la comunicación.
PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Toma progresiva de conciencia de la necesidad de un uso moderado de los medios audiovisuales, y de las tecnologías de la información y la comunicación.
ACTITUDES
Bloque 3. Lenguaje plástico.
CONCEPTOS
<ul style="list-style-type: none"> - La expresión plástica como medio de comunicación y representación. - Los colores primarios y su mezcla.
PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Experimentación y descubrimiento de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio). - Uso del "collage" como medio de experimentación con diversos materiales, formas y colores.
ACTITUDES
Bloque 4. Lenguaje musical.
CONCEPTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Ruido, silencio, música. - Reconocimiento de sonidos y ruidos de la vida diaria: ambulancias, trenes, coches, timbres, animales, etcétera, y discriminación de sus rasgos distintivos y de algunos contrastes básicos (largo-corto, fuerte-suave, agudo-grave).
PROCEDIMIENTOS
ACTITUDES
Bloque 5. Lenguaje corporal.
CONCEPTOS

<ul style="list-style-type: none">- Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo: Actividad, movimiento, respiración, equilibrio, relajación.- Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo.
PROCEDIMIENTOS
<ul style="list-style-type: none">- Representación espontánea de personajes, hechos, situaciones e historias sencillas reales o imaginarias en juegos simbólicos, individuales y compartidos.- Utilización, con intención comunicativa y expresiva, de las posibilidades motrices del propio cuerpo con relación al espacio y al tiempo: Actividad, movimiento, respiración, equilibrio, relajación.
ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none">- Interés e iniciativa para participar en actividades de dramatización, danzas, juego simbólico y otros juegos de expresión corporal

ANEXO 5. GRÁFICO PERSPECTIVA DE LA ASIGNATURA LÍDER



Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 6. CARTELERIA RINCONES (PRINCIPALES y SECUNDARIOS)



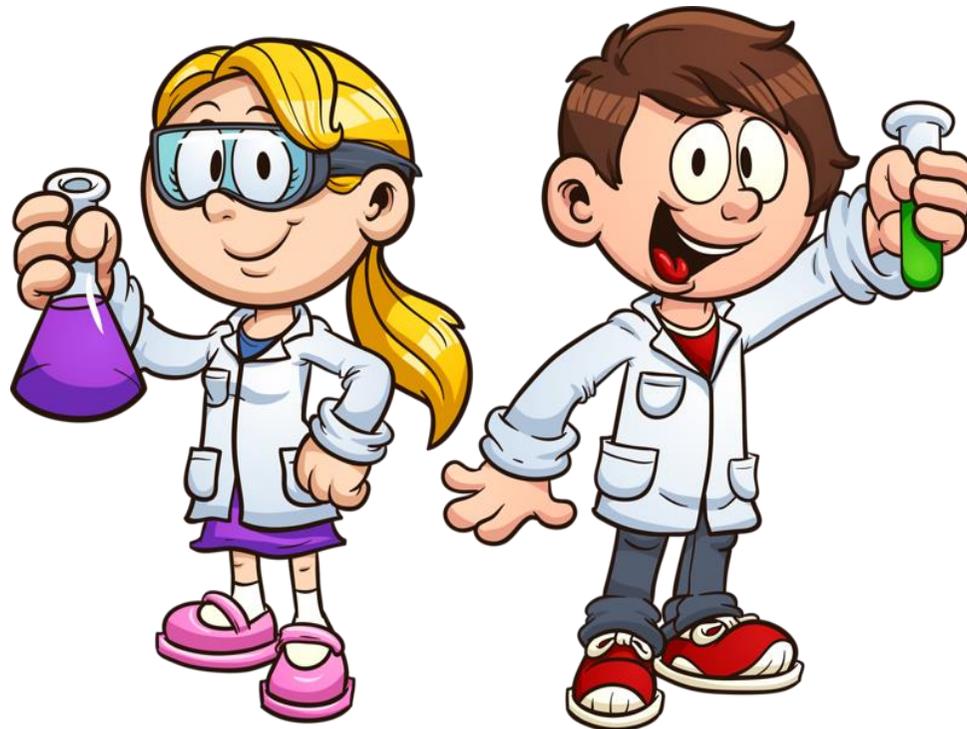
Rincón
OPERAMOS,
PENSAMOS Y
CONSTRUIMOS

Nota: Elaboración propia, 2021.



Rincón
**LEEMOS Y
ESCRIBIMOS**

Nota: Elaboración propia, 2021.



Rincón
**PEQUEÑOS
CIENTÍFICOS**

Nota: Elaboración propia, 2021.



Nota: Elaboración propia, 2021.



Rincón
**ACTÚA
COMO SI...**

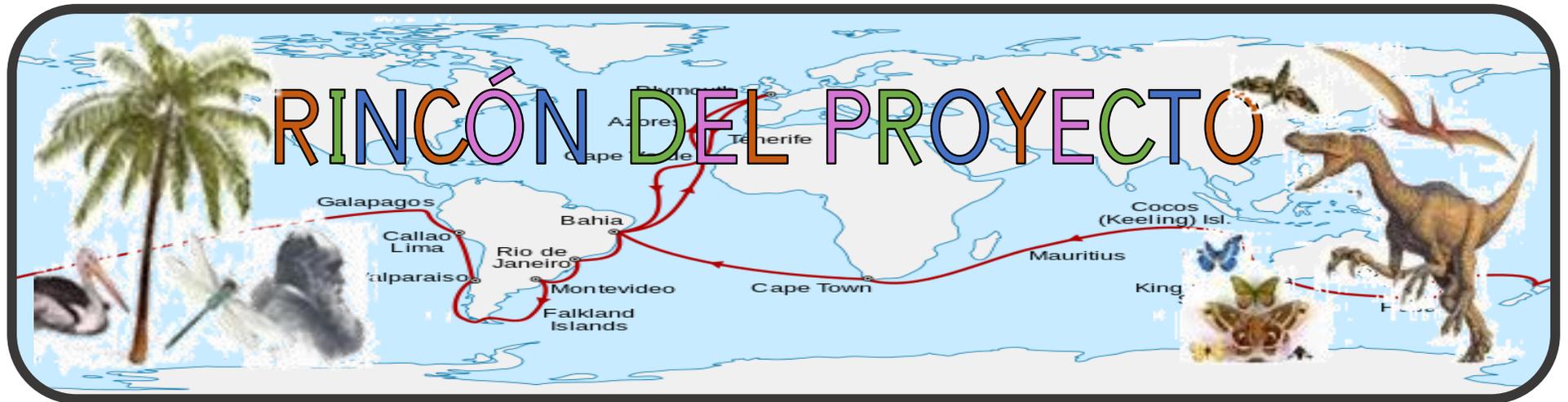
Nota: Elaboración propia, 2021.



Nota:

Elaboración propia, 2021.





Nota: Elaboración propia, 2021.

ANEXO 7. TARJETAS DE ROLES DE LOS GRUPOS COOPERATIVOS



Nota. Recuperado de <https://unapizcadeeducacion.com/2018/05/30/roles-de-grupos-cooperativos/>

ANEXO 8. IMAGEN PARA TRAZAR EL SENTIDO DE LOS NÚMEROS PROTAGONISTA



Nota: Elaboración propia, 2021.

ANEXO 9. CRONÓMETRO DE PIZARRA PARA RINCONES



Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 10. HORARIO DEL CURSOS ESCOLAR 2020-2021

Curso 2020-21	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Sesión 1 08:50 - 09:45	<u>ASAMBLEA</u> Rutinas LECTOESCRITURA	INGLÉS	<u>ASAMBLEA</u> Rutinas LECTOESCRITURA	<u>ASAMBLEA</u> Rutinas LECTOESCRITURA	<u>ASAMBLEA</u> Rutinas LECTOESCRITURA
Sesión 2 09:45 - 10:40	MATEMÁTICAS	<u>ASAMBLEA</u> Rutinas LECTOESCRITURA	INGLÉS	MATEMÁTICAS	PROYECTO
PATIO					
Sesión 4 11:10 - 12:05	PROYECTO	MATEMÁTICAS	PROYECTO	INGLÉS	PSICOMOTRICIDAD
Sesión 5 12:05-13:00	RELIGIÓN	PROYECTO	MATEMÁTICAS	PROYECTO	INGLÉS
COMEDOR					
Sesión 7 14:40 - 15:35	ROBÓTICA	RINCONES	RELAJACIÓN/ BIBLIOTECA	RINCONES	RINCONES
Sesión 8 15:35 - 16:30	INGLÉS				

Nota: Elaboración propia, 2021.

ANEXO 11. FORMULARIO ENTREVISTA INICIAL CON LA FAMILIA

ENTREVISTA INICIAL CON LAS FAMILIAS

**datos a rellenar en el caso de ser alumno nuevo o a actualizar ya que al ser 5 años el maestro hace la etapa entera con los niños por lo que, aquellos escolarizados en años anteriores, estos datos iniciales ya los tendría.*

DATOS PERSONALES *

Nombre y Apellidos: _____
¿Cómo lo llaman en casa?: _____
Lugar y fecha de nacimiento: _____ Edad: _____
Horario de permanencia en el centro: _____
¿Ha estado escolarizado anteriormente? _____

DATOS FAMILIARES *

Nombre del padre: _____
Móvil: _____ Trabajo: _____
Nombre de la madre: _____
Nacionalidad de ambos: _____
Móvil: _____ Trabajo: _____
Domicilio: _____
Responsable en ausencia de los padres: _____
Número de hermanos: _____ Edades: _____ Lugar que ocupa: _____
¿Quién se ocupa preferentemente de la educación del niño?: _____
¿Quiénes conviven con el niño?: _____
¿Qué opinan los padres del centro?: _____
Situación familiar (separado/monoparental/casado): _____

SALUD GENERAL *

¿Ha tenido o tiene alguna enfermedad?: _____
¿Presenta dermatitis?_(para prescindir en el caso de Gel hidroalcohólico): _____
¿Tiene algún tipo de alergia?: _____
¿Toma algún medicamento de forma regular?: _____
¿Se pone enfermo a menudo?: _____
Otras observaciones: _____

ALIMENTACIÓN *

¿Cuántas comidas hace al día?: _____ ¿A qué hora?: _____

¿Tiene alergia a algún alimento?: _____

¿Come solo?: _____

Alimentos preferidos: _____

¿Rechaza algún alimento?: _____

¿Qué actitud muestra a la hora de la comida?: _____

Otras observaciones: _____

SUEÑO *

¿Cuántas horas duerme por la noche? (Hora de acostarse y levantarse): _____

¿Y durante el día?: _____

¿Se duerme con facilidad?: _____

¿Tiene miedo?: _____ ¿De qué?: _____

¿Cómo se despierta?: _____

Otras observaciones: _____

HIGIENE *

¿Va solo al baño?: _____

¿Por las noches moja la cama?: _____

Otras observaciones: _____

CAMBIOS OBSERVADOS EN VERANO

Observaciones: _____

ÁMBITO DEL DESARROLLO *

LENGUAJE

¿Se le entiende bien cuándo habla?: _____

¿Se expresa más con gestos o con palabras?: _____

¿Cuándo se equivoca al hablar es corregido?: _____ ¿Cómo?: _____

Otras observaciones: _____

SOCIALIZACIÓN

¿Va a extraescolares?: _____

¿Con quién se relaciona el niño? (Padres, familia cercana, cuidadores): _____

¿Se muestra muy dependiente?: _____

¿Está en contacto con otros niños?: _____

¿Prefiere jugar solo o con otros niños?: _____

¿Ve la TV?: _____ ¿Cuántas horas al día?: _____

¿Hace preguntas acerca de dudas?: _____

Otras observaciones: _____

PERSONALIDAD

¿Tiene comportamientos agresivos sin causa? _____

¿A quién obedece?: _____

Otras observaciones: _____

JUEGO

¿A qué juega?: _____

¿Con quién juega?: _____

¿Juega en casa o fuera?: _____

¿Cómo comparte los juguetes?: _____

OTRAS CUESTIONES

¿Qué espera del maestro/a?: _____

Firma del padre y/o madre

Firma del docente

Nota: Elaboración propia, 2021.

FICHA REGISTRO DE LA ENTREVISTA CON LA FAMILIA

ALUMNO:		PADRES:
Fecha:	Hora:	Vía de reunión:
MOTIVO DE LA ENTREVISTA:		
ASPECTOS IMPORTANTES ABORDADOS:		
CONCLUSIONES Y ACUERDOS ESTABLECIDOS CON LA FAMILIA:		
OTRAS OBSERVACIONES:		

Nota: Elaboración propia, 2021.

ANEXO 12. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Decreto 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil.

ÁREA 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Dar muestra de un conocimiento progresivo de su esquema corporal y de un control creciente de su cuerpo, global y sectorialmente, manifestando confianza en sus posibilidades y respeto a los demás.

2. Participar en juegos, mostrando destrezas motoras y habilidades manipulativas, y regulando la expresión de sentimientos y emociones.
3. Realizar autónomamente y con iniciativa actividades habituales para satisfacer necesidades básicas, consolidando progresivamente hábitos de cuidado personal, higiene, salud y bienestar.

ÁREA 2. Conocimiento del entorno

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Discriminar objetos y elementos del entorno inmediato y actuar sobre ellos. Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles, discriminar y comparar algunas magnitudes y cuantificar colecciones mediante el uso de la serie numérica.
2. Dar muestras de interés por el medio natural, identifica y nombra algunos de sus componentes, establecer relaciones sencillas de interdependencia, manifestar actitudes de cuidado y respeto hacia la naturaleza, y participar en actividades para conservarla.
3. Identificar y conocer los grupos sociales más significativos de su entorno, algunas características de su organización y los principales servicios comunitarios que ofrece. Poner ejemplos de sus características y manifestaciones culturales, y valorar su importancia.

ÁREA 3. Lenguajes: comunicación y representación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Valorar el interés y el gusto por la utilización pertinente y creativa de la expresión oral para regular la propia conducta, para relatar vivencias, para razonar y resolver situaciones conflictivas, para comunicar sus estados de ánimo y compartirlos con los demás.
2. Comprender mensajes orales diversos, relatos, producciones literarias, explicaciones e informaciones que les permitan participar de la vida en el aula mediante la comunicación oral: Conversaciones, cuentos, refranes, canciones, adivinanzas, poesías, etcétera, mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa.
3. Hablar con una pronunciación correcta.
4. Discriminar auditivamente palabras y sílabas.
5. Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.
6. Reconocer las grafías dentro de las palabras e identificar letras. Leer letras, sílabas, palabras, oraciones y textos sencillos, comprendiendo lo leído.
7. Representar gráficamente lo leído. Escribir letras, sílabas, palabras y oraciones. Escribir los acentos en las palabras. Realizar copias sencillas y dictados de palabras.

8. Memorizar y contar pequeños relatos, cuentos, canciones y poesías, con buena entonación y pronunciación.
9. Usar adecuadamente el material escrito (libros, periódicos, etiquetas, publicidad, cartas, etcétera).
10. Interpretar imágenes, carteles, fotografías, pictogramas y cuentos.
11. Conocer y usar palabras y expresiones sencillas para iniciar, mantener y terminar una conversación en la vida cotidiana, en una lengua extranjera.
12. Expresarse y comunicar vivencias, emociones y sentimientos utilizando medios, materiales y técnicas propios de los diferentes lenguajes artísticos y audiovisuales, mostrando interés por explorar sus posibilidades, por disfrutar con sus producciones y por compartir con los demás las experiencias estéticas y comunicativas.
13. Identificar los colores primarios y su mezcla y realizar mezclas de colores.
14. Representar la figura humana.
15. Reconocer materiales aptos para la escultura: Madera, bronce, barro, escayola, papel.
16. Conocer las posibilidades sonoras de los objetos y de los instrumentos musicales.
17. Memorizar y dramatizar canciones y poesías.
18. Desplazarse por el espacio con distintos movimientos.

ANEXO 13. Plantilla modelo básico de rúbrica de observación.

Criterio de evaluación	No logrado	En proceso	Logrado
• Iniciarse en el conocimiento científico: formular hipótesis, planificar secuencias de respuesta y usar las TIC.			
• Conocer a Charles Darwin y sus descubrimientos.			
• Cuantificar y ordenar colecciones hasta el 7.			
• Discriminar y comparar elementos según magnitudes de medida: pesado/ligero.			
• Sumar y restar elementos con resultado no superior a 7.			
• Leer y escribir palabras con N y Ñ, trazando y leyendo correctamente.			
• Comprender y reproducir poesías, canciones o historias (Viaje a la Tierra prometida) con entonación.			
• Crear un barco, su tripulación y tambor oceánico con materiales y técnicas artísticas.			
• Reconocer el sonido del mar.			

Programación General Anual para alumnos de 5 años

• Interrelacionar la lengua extranjera con la lengua materna. Vocabulario básico de la unidad.			
• Adquirir nociones espaciales: giro, dentro y fuera.			

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXOS UNIDADES DIDÁCTICAS

ANEXO 14. PROGRAMACIÓN DE AULA

SEMANA del ____ al ____ de ____	
ASAMBLEA	
LECTOESCRITURA	
LÓGICO-MATEMÁTICO	
EDUCACIÓN ARTÍSTICA	
INGLÉS	
ROBÓTICA	
RINCONES 1	LECTOESCRITURA:
	MATEMÁTICAS:
	ARTE:
	STEM:

	JUEGO SIMBÓLICO:
RINCONES 2	LECTOESCRITURA:
	MATEMÁTICAS:
	ARTE:
	STEM:
	JUEGO SIMBÓLICO:
RINCONES 3	LECTOESCRITURA:
	MATEMÁTICAS:
	ARTE:
	STEM:
	JUEGO SIMBÓLICO:
RELAJACIÓN	
RELIGIÓN	

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 15. CARNÉ DEL CIENTÍFICO

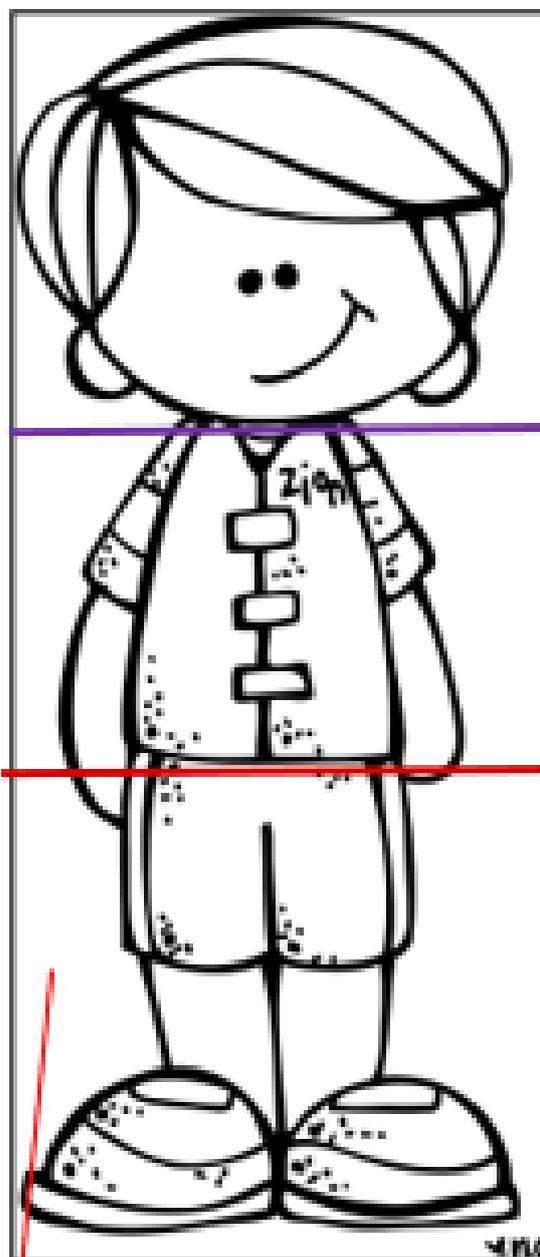
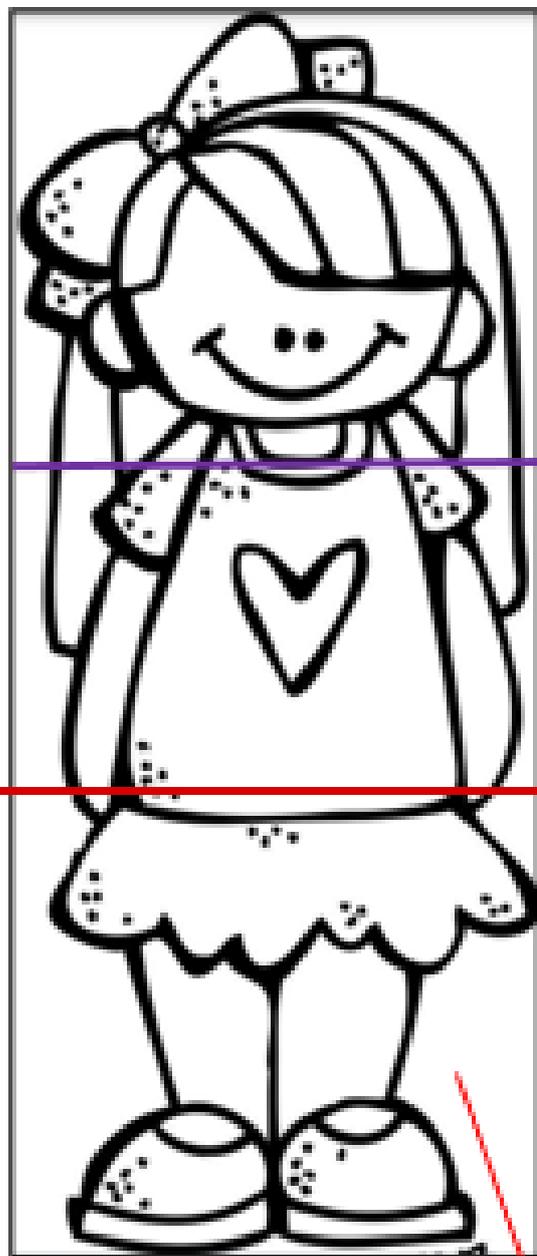


Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 16. CIENTIFICÓMETRO

PARA SER UN CIENTIFICA DE PRIMERA

PARA SER UN CIENTIFICO DE PRIMERA



PASO 1

Nota: Adaptación de dos imágenes recuperadas de Pinterest.

ANEXO 17. REGISTRO TIEMPO INDIVIDUAL

EL TIEMPO

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

ESTADÍSTICA

							
---	--	---	--	---	--	---	--

Nota. Adaptación. Recuperado de Pinterest

ANEXO 18. REGISTRO TIEMPO DE LA CLASE

¿QUÉ TIEMPO HACE?

ESTA SEMANA

			
SOL	SOL Y NUBES	NUBLADO	LLUVIA
TOTAL	TOTAL	TOTAL	TOTAL

elblogdelasenosara.blogspot.com

Nota. Adaptación imagen Pinterest.

ANEXO 19. POEMA UNIDAD DIDÁCTICA 1

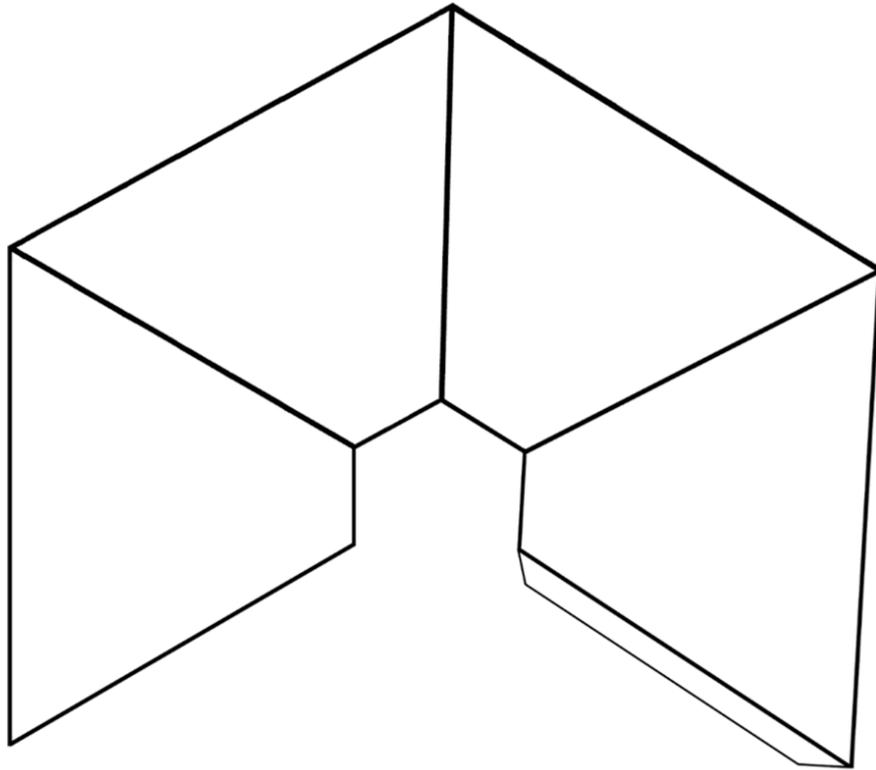
PARA SER UN CIENTÍFICO DE PRIMERA

Para ser un científico de primera
hace falta observar alrededor
en el patio, en el pasillo o en el comedor
con un cuaderno, catalejo, brújula, cantimplora
y por supuesto, una gran vista
busco sin cesar alguna buena pista.
Una vez hayamos aprendido la lección
¡Estaremos preparados para la acción!

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 20. PLANTILLA HOLOGRAMA Y VIDEO CHARLES DARWIN

Se imprime esta plantilla en las dimensiones que tenga el dispositivo a utilizar, calcarlo en un acetato transparente y construirla.



Este video se convertirá en 4D para proyectarlo como holograma con la plantilla dada. De lo contrario se pondría en la pizarra digital como video explicativo.

Nota. Elaboración Propia, 2021.

ANEXO 21. RUTINA DE PENSAMIENTO

RUTINA DE PENSAMIENTO

¿QUÉ SABEMOS?

¿QUÉ QUEREMOS SABER?

¿QUÉ HEMOS APRENDIDO?

Nota. Elaboración Propia, 2021.

ANEXO 22. CUENTO DE INTRODUCCIÓN DE LA N.

NURIA LA NUTRIA

Nuria la nutria vive en una laguna cerca de una granja, su mamá nutria y papá nutria viven con él. A Nuria le encantan los viernes y domingos, nadar en la laguna, observar las nubes. Por las noches no puede dormir sin su cojín. Por eso cambia su cojín por una nana que le canta su mamá. Así Nuria duerme tranquila por la noche con su cojín mientras le cantan una nana.

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 23. DIANA DE SUMAS Y RESTAS.



Prototipo de diana creada con cartón y velcro. Pelotas de pimpón con velcro.

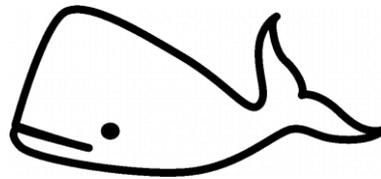
Nota. Elaboración propia, 2021.

<u>TIRO A DIANA</u>			
1 ^ª tirada		2 ^ª tirada	TOTAL
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	= <input type="text"/>
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	= <input type="text"/>

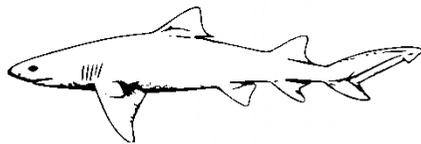
ANEXO 24. FICHA ESCRITURA DE PALABRAS CON N.

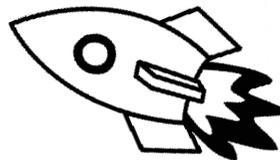
NOMBRE: _____













NARANJA	NAVE	NUBE	NEUMÁTICO	BALLENA	TIBURÓN
---------	------	------	-----------	---------	---------

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 25. TABLA CLASIFICACIÓN MATERIALES

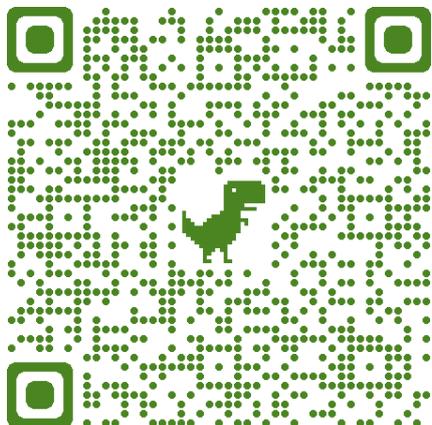
MATERIAL	FLOTAN	NO FLOTAN	PESADO	LIGERO
Trozo de madera				
Trozo de metal				
Piedra				
Espanja				
Corcho				
Un folio de papel				
Botella				

¿Qué materiales son los mejores para construir nuestro barco?

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 26. CÓDIGO QR GOOGLE EARTH.

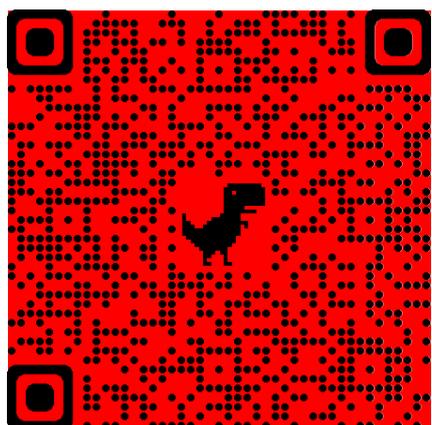
Equipo Verde



Equipo Azul



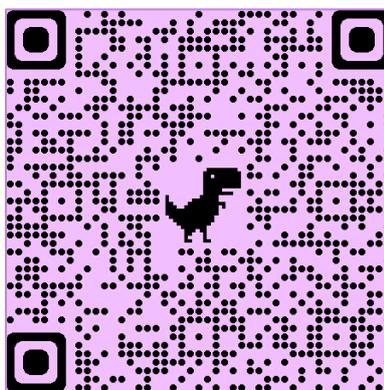
Equipo Rojo



Equipo Amarillo



Equipo Morado



Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 27. TIPOS DE BARCO

Tipo 1. Barco con bote de champú



1. Un bote de champú
2. Se corta con bolsa de plástico de colores triángulos que serán las velas.
3. Se pegan los triángulos a los palos o depresores.
4. Se abre un hueco al corcho y se mete el palo de la vela.
5. Se une el corcho con el bote de champú con gomas elásticas para sostenerlo.

Tipo 2. Barco de corcho



1. Alinear siete corchos o depresores de madera (para trabajar la cantidad 7)
2. Cortar un trozo de hilo y enrollamos alrededor de los corchos terminando con un nudo.
3. Se corta triángulos de una cartulina que serán las velas.
4. Se pasa un palo por el triángulo y se pega con la pistola

de silicona (esto lo hará el profesor)

Tipo 3. Barco de esponja.



1. Corta la punta de la esponja con tijeras aludiendo la proa del barco.
2. Hacer un corte en el medio de la esponja (lo hace el profesor) con el cúter para introducir el mástil
3. Con telas, o goma eva se hará la vela que se pegará al depresor.
4. Se encaja la vela y mástil a la esponja.

Nota. Imágenes extraídas de <https://www.pequeocio.com/manualidades-ninos-6-barcos/>

ANEXO 28. BINGO DE PALABRAS N (niveles de dificultad)

Nivel fácil. Letra N

Mayúsculas. Fáciles.

NIÑO	NUBE	NIEVE
NAVE	NIDO	NOCHE
CINTA	NUEZ	NARIZ

SANTO	NEGRO	PAN
PLANO	NUBE	NADA
ASNO	LUNA	MANO

NOCHE	MONO	UNO
NUEZ	NARIZ	PIANO
NOTAS	NIEVE	PEINE

NADA	INDIO	MANO
DIANA	UNO	NIÑO
PIANO	PAN	PEINE

NAVE	NIDO	DIANA
LEÓN	SANTO	PAN
NUBE	ASNO	MANO

MONO	NIÑO	NOTAS
NUBE	INDIO	NOCHE
LEÓN	PIANO	PLANO

NAVE	MANO	CINTA
NARIZ	PAN	TAPÓN
LUNA	DIANA	NUEZ

NIÑO	NARIZ	PIANO
PAN	PEINE	NAVE
MANO	UNO	SANTO

PAN	NUBE	NAVE
INDIO	LUNA	MANO
DIANA	LEÓN	NIÑO

NOTAS	PAN	PLANO
PEINE	ASNO	TAPÓN
NADA	INDIO	NIDO

MANO	NOCHE	DIANA
CINTA	UNO	NUEZ
NARIZ	SANTO	NIÑO

PIANO	NEGRO	NIEVE
PLANO	TAPÓN	NADA
INDIO	MANO	DIANA

Minúsculas. Fáciles.

Tarjetas para cada jugador del bingo:

<i>niño</i>	<i>nube</i>	<i>nieve</i>
<i>nave</i>	<i>nido</i>	<i>noche</i>
<i>cinta</i>	<i>nuez</i>	<i>nariz</i>

<i>santo</i>	<i>negro</i>	<i>pan</i>
<i>plano</i>	<i>nube</i>	<i>nada</i>
<i>asno</i>	<i>luna</i>	<i>mano</i>

noche	mono	uno
nuez	nariz	piano
notas	nieve	peine

nada	indio	mano
diana	uno	niño
piano	pan	peine

nave	nido	diana
león	santo	pan
nube	asno	mano

mono	niño	notas
nube	indio	noche
león	piano	plano

nave	Mano	cinta
nariz	Pan	tapón
luna	Diana	nuez

niño	Nariz	piano
pan	Peine	nave
mano	Uno	santo

pan	nube	nave
indio	Luna	mano
diana	León	niño

notas	Pan	plano
peine	Asno	tapón
nada	indio	nido

mano	noche	diana
cinta	uno	nuez
nariz	santo	niño

piano	negro	nieve
plano	tapón	nada
indio	mano	diana

Palabras Difíciles.

Tarjetas para cada jugador del bingo:

MELENA	ANTONIO	BALLENA
NATACIÓN	CAMINA	MANUELA
ANTÍLOPE	MANZANA	NARANJA

ANTENA	SEMANA	TELÉFONO
NAVEGAR	VÁNDALO	NÚMERO
NAVIDAD	EDREDÓN	ELEFANTE

NÁUFRAGO	NATURALEZA	NEUMÁTICO
EDREDÓN	CANTIMPLORA	NEVERA
PLÁTANO	ZANAHORIA	DINOSAURIO

CANTARINA	MELENA	ANTÍLOPE
NAVEGAR	NATURALEZA	ZANAHORIA
ANTONIO	MANZANA	VÁNDALO

NEUMÁTICO	DINOSAURIO	BALLENA
NARANJA	NÚMERO	EDREDÓN
CANTARINA	NATACIÓN	ANTENA

NAVIDAD	CANTIMPLORA	CAMINA
SEMANA	ELEFANTE	NEVERA
MANUELA	TELÉFONO	NÁUFRAGO

PLÁTANO	MELENA	BALLENA
CAMINA	ANTÍLOPE	NARANJA
SEMANA	VÁNDALO	NAVIDAD

NÁUFRAGO	NATURALEZA	EDREDÓN
NEVERA	DINOSAURIO	ANTONIO
NATACIÓN	MANUELA	ANTÍLOPE

MANZANA	ANTENA	TELÉFONO
NAVEGAR	NÚMERO	CANTIMPLORA
NEVERA	PLÁTANO	CANTARINA

MELENA	MANZANA	NÚMERO
CANTIMPLORA	ELEFANTE	TELÉFONO
ANTÍLOPE	ANTONIO	NARANJA

NAVIDAD	NEVERA	NÁUFRAGO
NAVEGAR	MANZANA	BALLENA
ANTENA	PLÁTANO	ELEFANTE

NATURALEZA	VÁNDALO	NARANJA
NATACIÓN	SEMANA	NÁUFRAGO
ZANAHORIA	NEUMÁTICO	NÚMERO

MELENA	TELÉFONO	NAVEGAR
NÁUFRAGO	NATURALEZA	PLÁTANO
ZANAHORIA	ANTÍLOPE	ANTENA

Minúsculas

Tarjetas para cada jugador del bingo:

<i>melena</i>	<i>Antonio</i>	<i>ballena</i>
<i>natación</i>	<i>camina</i>	<i>Manuela</i>
<i>antílope</i>	<i>manzana</i>	<i>naranja</i>

antena	semana	teléfono
navegar	vándalo	número
navidad	edredón	elefante

náufrago	naturaleza	neumático
edredón	cantimplora	nevera
plátano	zanahoria	dinosaurio

cantarina	melena	antílope
navegar	naturaleza	zanahoria
Antonio	manzana	vándalo

neumático	dinosaurio	ballena
naranja	número	edredón
cantarina	natación	antena

navidad	cantimplora	camina
semana	elefante	nevera
Manuela	teléfono	náufrago

plátano	melena	ballena
camina	antílope	naranja
semana	vándalo	navidad

náufrago	naturaleza	edredón
nevera	dinosaurio	Antonio
natación	Manuela	antílope

manzana	antena	teléfono
navegar	número	cantimplora
nevera	plátano	cantarina

melena	manzana	número
cantimplora	elefante	teléfono
antílope	Antonio	naranja

navidad	nevera	náufrago
navegar	manzana	ballena
antena	plátano	elefante

naturaleza	vándalo	naranja
natación	semana	náufrago
zanahoria	neumático	número

melena	teléfono	navegar
náufrago	naturaleza	plátano
zanahoria	antílope	antena

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 29. TARJETAS DE EMBARQUE



Class Classe FIRST CLASS / PREMIÈRE CLASSE		BEAGLE		Name Nom SURNAME. NAME
Flight & Date Vol et date 10:10	Gate Porte A12	Seat Place 2^o B		Seat & Class Place et classe 2^o A
Boarding time Heure d'embarquement ▶	Where not prohibited by law Sauf où la loi l'interdit			To Destination ISLAS GALÁPAGOS
From De INGLATERRA	To Destination ISLAS GALÁPAGOS			Remarks Observations
Name Nom SURNAME. NAME	Airline use À usage Interne 0081A AAC27670			
Boarding Pass Carte d'accès à bord → musicairport.com				

Class Classe FIRST CLASS / PREMIÈRE CLASSE		BEAGLE		Name Nom SURNAME. NAME
Flight & Date Vol et date 10:10	Gate Porte A12	Seat Place 3^o B		Seat & Class Place et classe 3^o A
Boarding time Heure d'embarquement ▶	Where not prohibited by law Sauf où la loi l'interdit			To Destination ISLAS GALÁPAGOS
From De INGLATERRA	To Destination ISLAS GALÁPAGOS			Remarks Observations
Name Nom SURNAME. NAME	Airline use À usage Interne 0081A AAC27670			
Boarding Pass Carte d'accès à bord → musicairport.com				

Class Classe FIRST CLASS / PREMIÈRE CLASSE		BEAGLE		Name Nom SURNAME. NAME
Flight & Date Vol et date 10:10	Gate Porte A12	Seat Place 4^o B		Seat & Class Place et classe 4^o A
Boarding time Heure d'embarquement ▶	Where not prohibited by law Sauf où la loi l'interdit			To Destination ISLAS GALÁPAGOS
From De INGLATERRA	To Destination ISLAS GALÁPAGOS			Remarks Observations
Name Nom SURNAME. NAME	Airline use À usage Interne 0081A AAC27670			
Boarding Pass Carte d'accès à bord → musicairport.com				

Nota. Elaboración propia, 2021.

Class Classe FIRST CLASS / PREMIÈRE CLASSE		BEAGLE		Name Nom SURNAME. NAME
Flight & Date Vol et date 10:10	Gate Porte A12	Seat Place 5^o B	Where not prohibited by law Sauf où la loi l'interdit	Seat & Class Place et classe 5^o A
Boarding time Heure d'embarquement		From De INGLATERRA		To Destination ISLAS GALAPAGOS
Name Nom SURNAME. NAME		Airline use À usage Interne 0081A AAC27670		Remarks Observations
Boarding Pass Carte d'accès à bord → musicairport.com		IATA		

Class Classe FIRST CLASS / PREMIÈRE CLASSE		BEAGLE		Name Nom SURNAME. NAME
Flight & Date Vol et date 10:10	Gate Porte A12	Seat Place 6^o B	Where not prohibited by law Sauf où la loi l'interdit	Seat & Class Place et classe 6^o A
Boarding time Heure d'embarquement		From De INGLATERRA		To Destination ISLAS GALAPAGOS
Name Nom SURNAME. NAME		Airline use À usage Interne 0081A AAC27670		Remarks Observations
Boarding Pass Carte d'accès à bord → musicairport.com		IATA		

Class Classe FIRST CLASS / PREMIÈRE CLASSE		BEAGLE		Name Nom SURNAME. NAME
Flight & Date Vol et date 10:10	Gate Porte A12	Seat Place 7^o B	Where not prohibited by law Sauf où la loi l'interdit	Seat & Class Place et classe 7^o A
Boarding time Heure d'embarquement		From De INGLATERRA		To Destination ISLAS GALAPAGOS
Name Nom SURNAME. NAME		Airline use À usage Interne 0081A AAC27670		Remarks Observations
Boarding Pass Carte d'accès à bord → musicairport.com		IATA		

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 30. COLOREAR SEGÚN EL RESULTADO DE LA OPERACIÓN

$\begin{array}{r} 7 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ - 0 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ - 4 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 4 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1 \\ + 0 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 7 \\ - 4 \\ \hline \end{array}$

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 31. CUENTO DE INTRODUCCIÓN DE LA LETRA Ñ.

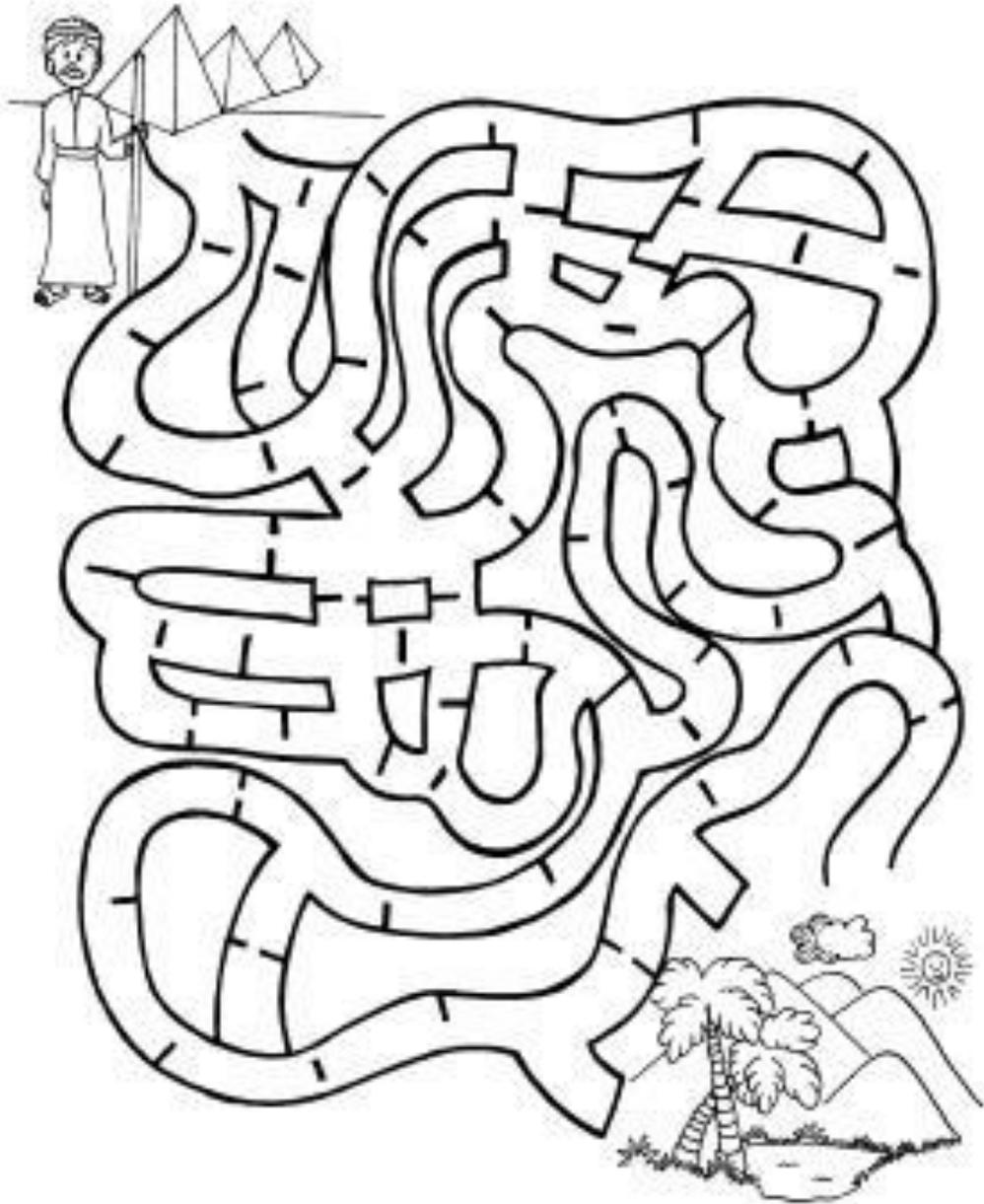
LA ARAÑA PIRAÑA

La araña Piraña es una araña presumida. Se hace un moño con un pañuelo, se pinta las uñas y vive en una gran cabaña con una bañera. Cuando sale a buscar comida siempre coge su fruta favorita: la piña. Las demás arañas la miran extrañados, pues parecía una muñeca y no una araña.

Nota. Elaboración propia, 2021.

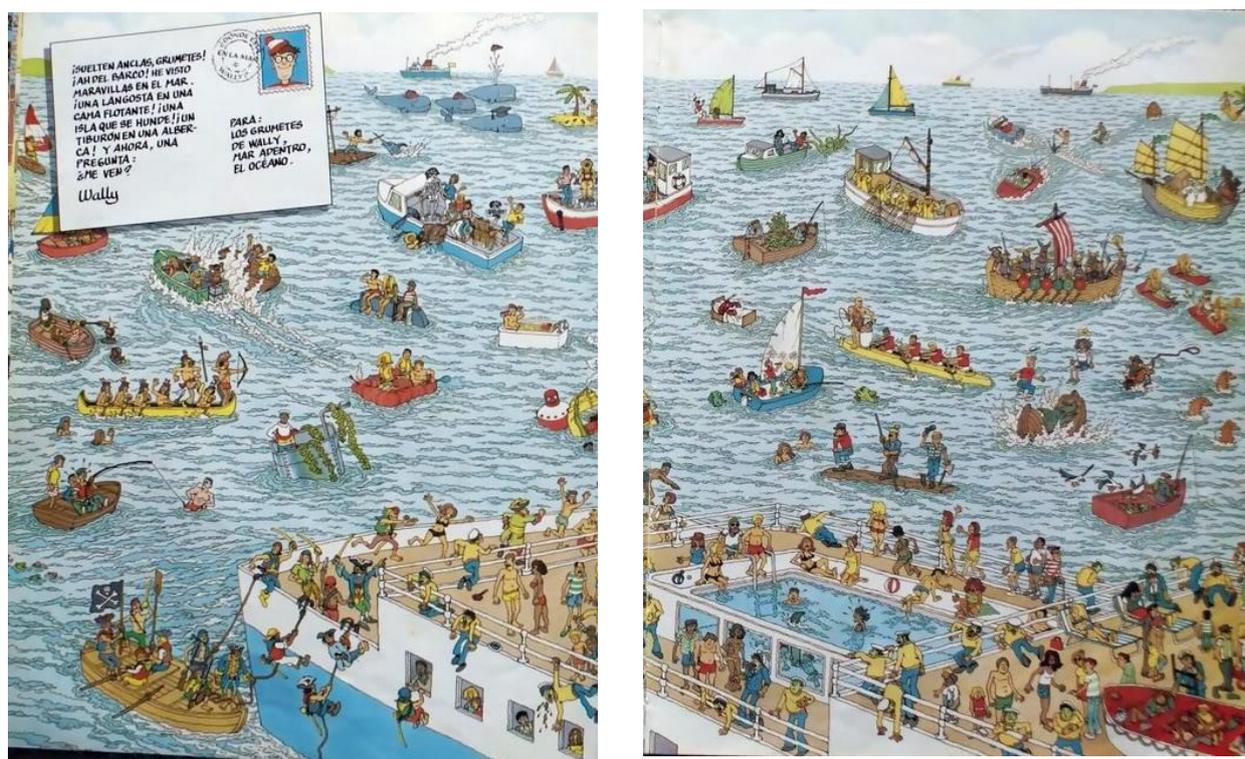
ANEXO 32. FICHA VIAJE DE ABRAHAM A LA TIERRA PROMETIDA

Colorea el camino a la Tierra prometida.



Nota. Recuperado de <https://docplayer.es/80905633-Los-doce-espías-posibles-actividades-y-orden-de-la-clase-referencia-biblica-numeros-13-y-14.html>

ANEXO 33. IMAGEN BARCO (DENTRO Y FUERA)



Nota. Elaboración propia, 2021. Recuperado de <https://4.bp.blogspot.com/Z9Bs1DLRyYs/SwqGvyNlwI/AAAAAAAAAGJ4/erSxHQd9M1Y/s1600/wally01-11.jpg>

ANEXO 34. BINGO DE PALABRAS CON Ñ

Nivel fácil. Letra Ñ

Mayúsculas. Fáciles.

CAÑA	PEÑA	SUEÑO
ÑANDÚ	PIÑA	SEÑAL
UÑA	DAÑO	BAÑO

PUÑO	NIÑA	SEÑOR
ÑOQUI	PEÑA	ARAÑA
CAÑÓN	ÑU	ÑAME

SEÑAL	SEÑORA	AÑIL
DAÑO	BAÑO	MOÑA
PAÑO	SUEÑO	SEÑA

ARAÑA	LEÑA	ÑAME
ROÑA	AÑIL	CAÑA
MOÑA	SEÑOR	SEÑA

ÑANDÚ	ÑAME	UÑA
BAÑO	SEÑOR	REÑIR
ÑU	ROÑA	DAÑO

CAÑA	BAÑO	UÑA
SEÑOR	SEÑA	ÑANDÚ
ÑAME	AÑIL	PUÑO

SEÑOR	PEÑA	ÑANDÚ
LEÑA	ÑU	ÑAME
ROÑA	SUEÑO	CAÑA

CAÑÓN	ÑAME	SEÑORA
DAÑO	MOÑA	SEÑOR
PEÑA	REÑIR	LEÑA

CAÑA	SEÑAL	SEÑORA
REÑIR	BAÑO	ARAÑA
UÑA	NIÑA	LEÑA

DAÑO	SUEÑO	ÑAME
SEÑA	PEÑA	ROÑA
PUÑO	ÑANDÚ	AÑIL

Minúsculas. Fáciles.

Tarjetas para cada jugador del bingo:

caña	peña	sueño
ñandú	piña	señal
uña	daño	baño

puño	niña	señor
ñoqui	peña	araña
cañón	Ñu	ñame

señal	señora	añil
daño	baño	moña
pañó	sueño	seña

araña	leña	ñame
roña	añil	caña
moña	señor	seña

ñandú	ñame	uña
baño	señor	reñir
ñu	roña	daño

caña	baño	uña
señor	seña	ñandú
ñame	añil	puño

señor	peña	ñandú
leña	ñu	ñame
roña	sueño	caña

cañón	ñame	señora
daño	moña	señor
peña	reñir	leña

caña	señal	señora
reñir	baño	araña
uña	niña	leña

daño	sueño	ñame
seña	peña	roña
puño	ñandú	añil

Palabras Difíciles.

Tarjetas para cada jugador del bingo:

ESPAÑA	SEÑORÍA	ALEDAÑO
EMPUÑADURA	EMPEÑO	CABAÑA
PAÑUELO	CARROÑERO	BUÑUELO

BAÑERA	REBAÑAR	CORTAUÑAS
CAÑADA	CAMPIÑA	CASTAÑUELA
CAÑAVERAL	ALBAÑILES	PESTAÑA

PIÑATA	MUÑECA	PEÑALARA
ALBAÑILES	PIRAÑA	EXTRAÑO
LEÑADOR	CAÑERÍA	VALDEPEÑAS

MONTAÑA	ESPAÑA	PAÑUELO
CAÑADA	MUÑECA	CAÑERÍA
SEÑORÍA	CARROÑERO	CAMPIÑA

PEÑALARA	VALDEPEÑAS	ALEDAÑO
BUÑUELO	CASTAÑUELAS	ALBAÑIL
ACOMPañAR	EMPUÑADURA	BAÑERA

CAÑAVERAL	PIRAÑA	EMPEÑAR
REBAÑAR	PESTAÑA	EXTRAÑO
CABAÑA	CORTAUÑAS	PIÑATA

LEÑADOR	ESPAÑA	ALEDAÑO
EMPEÑAR	PAÑUELO	BUÑUELO
REBAÑAR	CAMPIÑA	CAÑAVERAL

PIÑATA	MUÑECA	ALBAÑILES
EXTRAÑO	VALDEPEÑAS	SEÑORÍA
EMPUÑADURA	CAÑADA	PAÑUELO

CARROÑERO	BAÑERA	CORTAUÑAS
CAÑADA	CASTAÑUELAS	PIRAÑA
EXTRAÑO	LEÑADOR	ACOMPañAR

ESPAÑA	CARROÑERO	CASTAÑUELAS
PIRAÑA	PESTAÑA	CORTAUÑAS
PAÑUELO	SEÑORÍA	BUÑUELO

Minúsculas

Tarjetas para cada jugador del bingo:

España	señoría	aledaño
empuñadura	empeño	cabaña
pañuelo	carroñero	buñuelo

bañera	Rebañar	cortauñas
cañada	Campiña	castañuela
cañaveral	Albañiles	pestaña

piñata	Muñeca	Peñalara
albañiles	Piraña	extraño
leñador	Cañería	Valdepeñas

montaña	España	pañuelo
cañada	Muñeca	cañería
señoría	carroñero	campiña

Peñalara	Valdepeñas	aledaño
buñuelo	castañuelas	albañil
acompañar	Empuñadura	bañera

cañaveral	Piraña	empeñar
rebañar	Pestaña	extraño
cabaña	cortauñas	piñata
leñador	España	aledaño
empeñar	Pañuelo	buñuelo
rebañar	Campiña	cañaveral

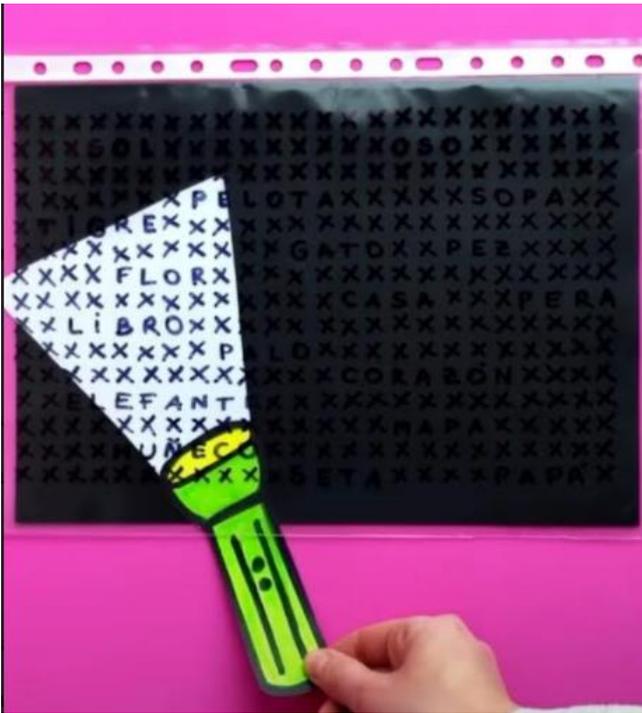
piñata	muñeca	albañiles
extraño	Valdepeñas	señoría
empuñadura	cañada	pañuelo

carroñero	bañera	cortaiñas
cañada	castañuelas	piraña
extraño	leñador	acompañar

España	carroñero	castañuelas
piraña	pestaña	cortaiñas
pañuelo	señoría	buñuelo

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 35. DICTADO DE PALABRAS CON LINTERNA



1. Se coge un forro transparente con x y palabras a trabajar en ella.
2. Se pega la cartulina negra en la funda transparente.
3. Se dibuja una linterna con un foco de luz (este se deja en blanco).
4. Se colocará la linterna por debajo de la capa transparente.

Nota. Recuperado del Blog mestraambclass

ANEXO 36. SCAPERROOM

PISTA 1. PRIMER NÚMERO DEL CANDADO.



W R S A D O N I



Nota. Elaboración propia, 2021.

Primera letra

$2+3=$
 $7-5=$

Segunda letra

$0+3=$
 $4-1=$
 $7-4=$
 $1+0=$

Tercera letra

$6-2=$
 $1+5=$
 $7-7=$

Cuarta letra

$7-3=$
 $1+2+1=$
 $5-2=$

Quinta letra

$3+1=$
 $7-0=$

Sexta letra

$2+2=$
 $7-2=$
 $1+0=$
 $7-6=$

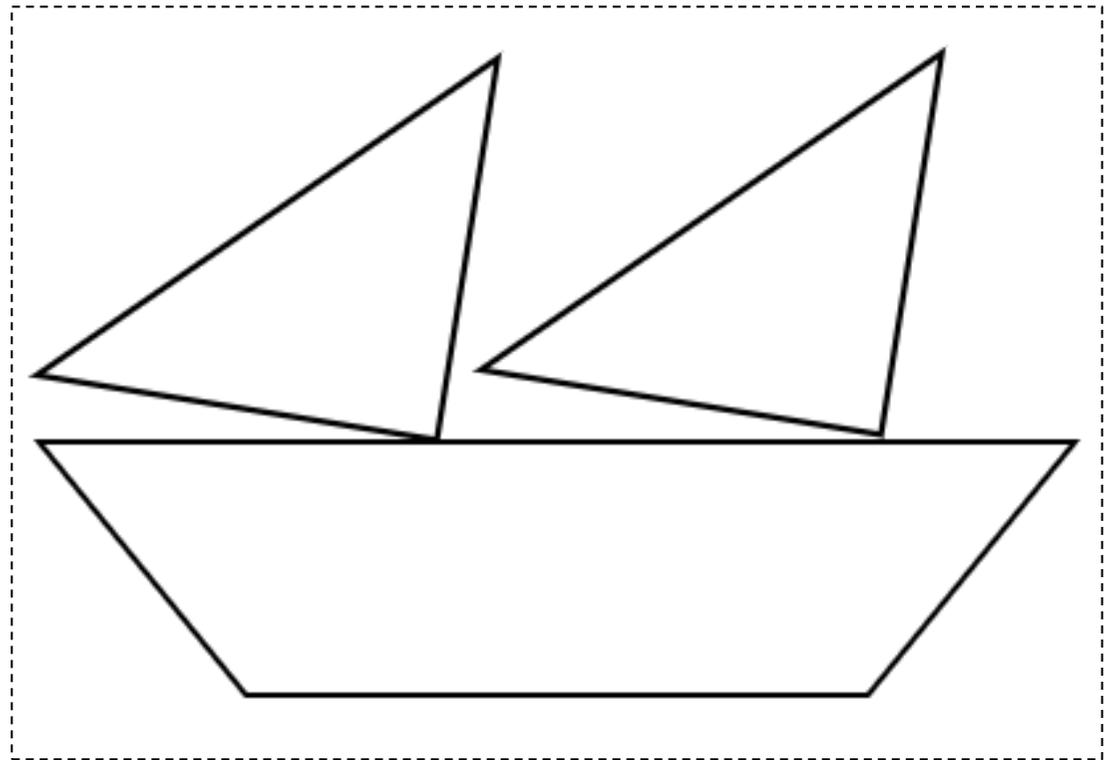
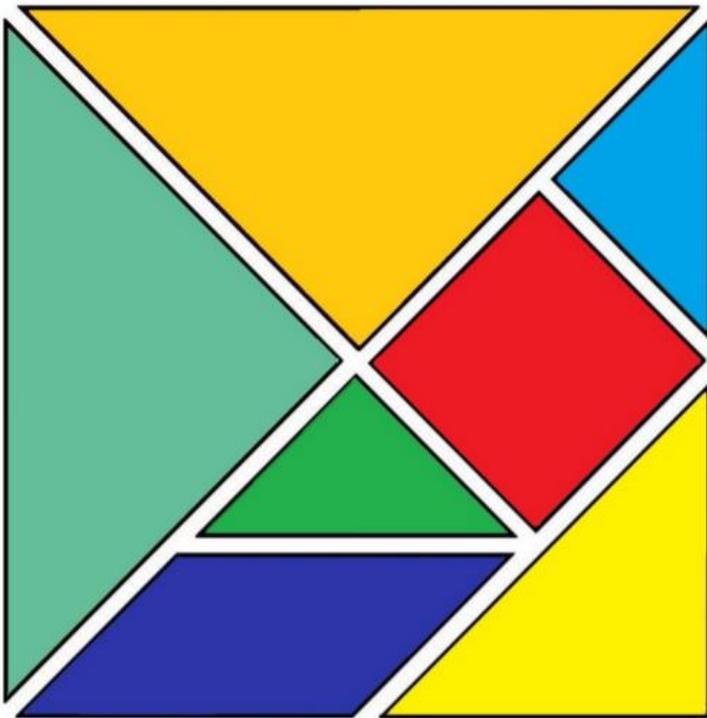
LETRAS = 1º Número

--	--	--	--	--	--

PISTA 2. SEGUNDO NÚMERO DEL CANDADO.

Crear la figura de la plantilla

NOMBRE	NÚMERO DE LETRAS



Nota. Elaboración propia, 2021.

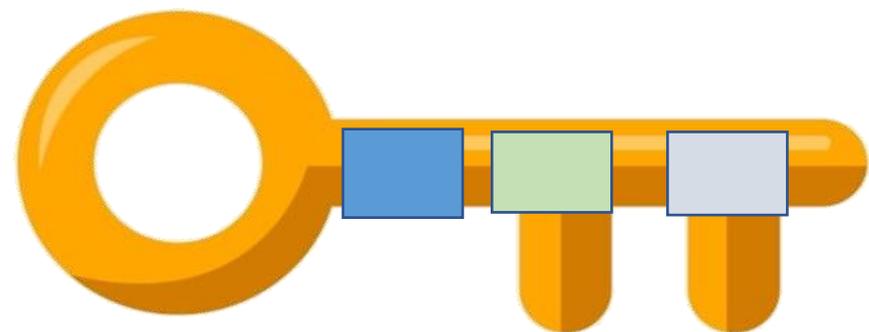
PISTA 3. ÚLTIMO NÚMERO DEL CANDADO

ADIVINA A DIVINANZA

Tiene nombre de rastreador,
pero no es un perro. Es
inglés, pero no vive en
Inglaterra. Va por la mar a
estribor y a babor con un
objetivo a alcanzar.

¿QUIÉN ES?	NÚMERO DE LETRAS

¿CUÁL ES LA CONTRASEÑA DEL COFRE?



Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 37. POEMA DE LA UNIDAD DIDÁCTICA 2

EL BEAGLE SURCANDO POR LA MAR

Darwin quiso dar respuesta al mundo que le rodea;
observando y observando sin parar
animales, plantas, geografía, geología y mucho más.

¡Nadie le podía parar!

A bordo del Beagle, listo para zarpar
hacia lugares que nadie podría imaginar.
Una expedición que duró cinco años
¡Quién podría pensar! Que, surcando la mar,
Islas Galápagos, Nueva Zelanda guardaban grandes secretos.
¡Un mundo nuevo ha descubierto!

Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 38. CONTRATO PARA POSIBLE ALUMNO CON TDAH.

CONTRATO CONDUCTUAL (Posible caso TDAH sin determinar)

Podrás salvar un edificio de la ciudad con los tres superhéroes de Pj masks cada vez que:

- Respetamos el turno de los compañeros.
- Se mantenga el cajón ordenado.
- Participe en la realización de tareas.

Pero si no lo haces no podremos rescatar un edificio de la ciudad y no proteger nuestra ciudad.

Nombre del padre

Nombre del niño/a



Nota. Elaboración propia, 2021.

A continuación, se muestra el formato reducido del tablero para el control conductual de el posible alumno con TDAH.



Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 39. EJEMPLO RETOS

Estos retos suponen un ejemplo de la batería de retos que habría en el aula. Se dividen en función del nivel de adquisición de los alumnos, así supondrán un reto para todo tipo de alumno.

CREA UNA TORRE ALTA CON
MATERIALES DE LA CLASE.

Escribe palabras que
empiecen por N-.

CONSIGUE LLENAR LA MISMA CANTIDAD DE AGUA



Escribe palabras que empiecen por Ñ-



Dibuja una casa con un árbol a la izquierda y un gato a su derecha.



PIDE ALGO A ALGUIEN SIN DECIR LA PALABRA "DARME"



Colorea con pinturas el contrario de los colores que te da el profesor.



Escribe de diferentes maneras el número 7.



Nota. Elaboración propia, 2021.

ANEXO 40. IMÁGENES DE "NADA"





Nota. Imágenes extraídas
<https://www.josemanuelballester.com/english/expoEspaciosOcultosMiami1/lugarParaUnNacimiento.htm>

ANEXO 41. EJEMPLO FAMILIA EXPRESANDO EMOCIONES



Nota. Recuperado de
https://psiquiatria.com/article.php?ar=neurologia_general&wurl=investigadores-identifican-la-parte-del-cerebro-que-reconoce-las-expresiones-faciales

ANEXO 42. POEMA UNIDAD DIDÁCTICA 9

EL PROBLEMA DE EMMA

Emma busca sin cesar una emoción.
Pues, siente varias a la vez y nadie sabe por qué.
Unos días está triste, enfadada, contenta y miedosa; sin saber la razón.
Otros solo triste y contenta, o miedosa y contenta;
o contenta, enfadada y triste.
(Todo era una confusión) Siempre se hacía un lío
Hasta que un día, su buen amigo Ramón,
dio con la solución.
A la tristeza, la alegría, el miedo y el enfado,
las ordenó e identificó,
y su problema desapareció.

Nota. Elaboración propia, 2021.